

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBANTUAN MEDIA *MENTIMETER* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI
SMAN 10 SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh:

NABILA INTAN PERMATA SARI

D91218148



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nabila Intan Permata Sari
NIM : D91218148
PerguruanTinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat : Merakurak Tuban
No.Telpon : 081327332101

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbantuan Media *Mentimeter* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Surabaya” adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 19 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Nabila Intan Permata Sari
D91218148

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ditulis oleh:

Nama : NABILA INTAN PERMATA SARI
NIM : D91218148
Judul : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBANTUAN MEDIA MENTIMETER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 10 SURABAYA

Ini sudah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 19 Juli 2022

Pembimbing I



Prof. Dr. Damanhuri, MA

NIP. 195304101988031001

Pembimbing II



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nabila Intan permata Sari ini telah diperhatikan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 18 Juli 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Dr. H. Amir Maliki Abitolkha, M.Ag
NIP. 197111081996031002

Penguji II,

Drs. Abdul Manan, M.Pd.I
NIP. 197006101998031002

Penguji III,

Prof. Dr. Damanhuri, MA
NIP. 195304101988031001

Penguji IV,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@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 : Nabila Intan Permata Sari
NIM : D91218148
Fakultas/Jurusan : FTK/PAI
E-mail address : d91218148@uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbantuan Media Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 19 Juli 2022

Penulis

(Nabila Intan Permata Sari)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 10 Surabaya tanpa penerapan media *mentimeter*. 2) Untuk mengetahui pengaruh media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Surabaya. 3) untuk mengetahui penerapan media *mentimeter* dalam pembelajaran Pendidikan Islam pada kelas XI SMAN 10 Surabaya.

Peneliti menggunakan pendekatan *quasi experiment design pretest and post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Surabaya. Sedangkan menggunakan teknik pengambilan *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini dengan mengambil dua sampel yaitu pada kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan pembelajaran menggunakan media *mentimeter* dan XI IPA 5 menjadi kelas kontrol yang akan diberikan pembelajaran menggunakan media konvensional yaitu dengan metode ceramah.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “adanya pengaruh peningkatan hasil belajar menggunakan media *mentimeter* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya pada tahun 2021/2022”

Kata Kunci : Media *Mentimeter*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This study aims to determine: 1) learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education class XI SMA Negeri 10 Surabaya without the application of a mentimeter media. 2 To determine the effect of the mentimeter media on student learning outcomes in Islamic Religious Education class XI Science at SMA Negeri 10 Surabaya. 3) to find out the application of the mentimeter media on learning outcomes in Islamic education learning in class XI SMAN 10 Surabaya.

The researcher used a quasi-experimental design approach pretest and post-test. This research was conducted at SMAN 10 Surabaya. By using a random sampling technique. The sample in this study took two samples, namely in class XI IPA 4 as the experimental class which will be given learning using the metered media and XI IPA 5 being the control class which will be given learning using conventional media, namely the lecture method.

Based on the calculations that have been carried out by researchers using the SPSS 25 application, the experimental class and control class get a significance value of 0.000. The value of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted, H_o is rejected. Thus it can be concluded that "there is an effect of increasing learning outcomes using the media meter in learning Islamic Religious Education at SMAN 10 Surabaya in 2021/2022"

Keywords: Media Mentimeter, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penelitian Terdahulu.....	11
F. Hipotesis Penelitian	16
G. Ruang Lingkup Penelitian	16
H. Definisi Operasional	16
I. Sistematika Pembahasan.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Media Pembelajaran	22

B. Media <i>Mentimeter</i>	31
C. Hasil Belajar	47
D. Pelajaran Pendidikan Agama Islam	56
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	72
C. Populasi dan Sampel.....	72
D. Variabel Penelitian	75
E. Teknik Pengumpulan Data	76
F. Instrumen Penelitian.....	81
G. Uji Validitas Instrumen	88
H. Teknik Analisis Data	90
I. Prosedur Penelitian.....	94
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	95
A. Deskripsi Data	95
B. Analisis Data & Pengujian Hipotesis.....	103
BAB V PEMBAHASAN & DISKUSI HASIL PENELITIAN	121
A. PEMBAHASAN	121
BAB VI PENUTUP	140
A. SIMPULAN	140
B. Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN-LAMPIRAN	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 login mentimeter	35
Gambar 2. 2 Laman Pembuatan Presentasi Mentimeter	36
Gambar 2. 3 Laman Pemilihan Pembuatan Presentasi Mentimeter	36
Gambar 2. 4 Laman Multiple Choice.....	37
Gambar 2. 5 Laman Word Cloud.....	38
Gambar 2. 6 Laman Open Ended.....	39
Gambar 2. 7 Laman Membuat Presentasi	40
Gambar 2. 8 Laman Membuat Presentasi (2)	40
Gambar 2. 9 Laman Membuat Presentasi (3)	41
Gambar 2. 10 Laman Membuat Kuis.....	42
Gambar 2. 11 Laman Membuat durasi waktu.....	42
Gambar 2. 12 Laman Pemberian Jawaban.....	43
Gambar 2. 13 Menyebarkan Link Pada Siswa	43
Gambar 2. 14 Laman Lembar Jawaban Siswa	45
Gambar 2. 15 Laman Ranking Siswa.....	45
Gambar 2. 16 Laman Menunggu Siswa ke Aplikasi	46
Gambar 5. 1 Grafik Peningkatan Nilai Pretest And Post-Test	125
Gambar 5. 2 Diagram Hasil Dari Hasil Angket Siswa	129

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Randomized Subjects, Pre-Test-Post-Test Control Group Design	71
Tabel 3. 2 Jumlah Kelas Dan Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 10 Surabaya	73
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel XI IPA SMA Negeri 10 Surabaya	74
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Pre-Test Post-Test Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Negeri 10 Surabaya	82
Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Responden	93
Tabel 4. 1 Identitas Sekolah	98
Tabel 4. 2 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan	100
Tabel 4. 3 Data Peserta Didik Tahun Pelajaran 2021/2022 ..	101
Tabel 4. 4 Sarana dan Prasarana	101
Tabel 4. 5 Nilai Pretest Post-test XI IPA 5 (Class Control)..	103
Tabel 4. 6 Hasil Pretest Post-test Kelas Eksperimen (XI IPA 4)	105
Tabel 4. 7 Analisis Deskriptif	107
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS	110
Tabel 4. 9 Hasil Uji Wilcoxon	112
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Pretest	113
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Post-test	113
Tabel 4. 12 Hipotesis Penelitian	114
Tabel 4. 13 Hasil Uji Paired Sample Test	115
Tabel 5. 1 pretest post-test experiment class	123
Tabel 5. 2 Hasil Uji Paired Sample Test	126
Tabel 5. 3 Perolehan Angket	127
Tabel 5. 4 Pedoman Penilaian Responden	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Tugas Pembimbing
Lampiran II	Surat Izin Penelitian
Lampiran III	Surat Melaksanakan Penelitian
Lampiran IV	RPP
Lampiran V	Soal Pretest Post-test
Lampiran VI	Validasi Instrumen
Lampiran VII	Dokumentasi



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peserta didik dituntut untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara itulah salah satu usaha sadar dan terencana yang terkandung dalam makna pendidikan, yang pada intinya peserta didik dituntut untuk selalu mengembangkan potensi yang dimiliki.¹

Transformasi perihal pembelajaran pada masa keadaan *new normal covid-19* ini, mengakibatkan semua sekolah harus menerapkan model pembelajaran *blended learning*, sama halnya yang dilakukan Di SMA Negeri 10 Surabaya. Di SMAN 10 Surabaya sejak tahun ajaran baru 2021/2022 melaksanakan pembelajaran penggabungan antara pembelajaran di kelas (*offline*) dan pembelajaran yang dilakukan jarak jauh (*online*), hal ini

¹ Darwyn Syah, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), 4.

musti dengan memberlakukan protokol kesehatan seperti peserta didik diwajibkan memakai masker, mengukur suhu, sebelum masuk kelas wajib cuci tangan dan menjaga jarak. Dalam penerapannya, sudah ada penyesuaian dengan jadwal yang sudah dirancang oleh Waka Kurikulum, pembelajaran di kelas (*offline*) ada pemangkasan jam pelajaran yang dalam setiap mata pelajaran yang mana pada mulanya satu jamnya ialah 45 menit menjadi 30 menit. Akibatnya, peserta didik yang pada umumnya pulang pukul 15.00 WIB kini pulang lebih cepat yaitu pada pukul 11.00 WIB.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran, tuntutan seorang tenaga pendidik ialah tidak hanya untuk menguasai materi apa yang diajarkan, metode pengajaran strategi, menggunakan media pembelajaran. Namun, kita sebagai pendidik juga diharuskan membuat keadaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tepat sebagaimana rancangannya dan mencapai puncak tujuan sesuai yang diinginkan.

Dengan waktu yang sangat terbatas tersebut, para pendidik harus mengoptimalkan waktu pembelajaran, terlebih para pendidik yang mengajar Pendidikan Agama Islam sangat mempunyai peran penting dalam proses

pembelajaran, keadaan yang mendukung dalam lingkungan pendidikan harus selalu dibuat oleh pendidik untuk melaksanakan tugasnya dengan semaksimal mungkin sehingga terlaksana situasi dan kondisi belajar yang efektif dan efisien. Terlebih pelajaran Pendidikan Agama Islam ialah mata pelajaran yang bisa mendekatkan kita pada sang pencipta.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang ideal, proses pembelajaran harus dilakukan seefektif dan seefisien mungkin. Akan tetapi, dalam kehidupan nyata masih ada yang memandang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak seberapa mendapat perhatian. Salah satu penyebabnya ialah mungkin tenaga pendidik hanya menggunkan media atau metode yang tidak bervariasi, mengapa itulah sebabnya banyak yang bosan. Apalagi kebanyakan materinya sudah diajarkan sejak dini.

Faktor lainnya yang mempengaruhi ialah contohnya dari sistem pendidikan yang sangat terbatas akan materi adab (etika) serta minimnya penguasaan pengetahuan pendidik mengenai teori dan praktik keagamaan. Keduanya (teori dan praktik) merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan terlebih hanya

bisa teori saja tanpa praktik, pasti peserta didik akan bertanya-tanya walaupun Cuma sekedar dalam hati.

Apabila peserta didik memiliki ketertarikan terhadap proses pembelajaran dan dibantu oleh pendidik dalam menyampaikan materi yang menarik perhatian, dari hal itu siswa mempunyai daya tarik untuk mempelajari materi, itulah salah satu penyebab keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan agar pembelajaran terlihat menarik. Penggunaannya dapat memacu kegigihan dan membangkitkan motivasi serta dapat memberikan rangsangan terhadap kegiatan belajar. Selain itu, juga bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang baik menurut Hamalik.²

Adapun firman Allah SWT dalam Al-Quran *kariim* yang menyatakan adanya keperluan media dalam pembelajaran supaya dapat mencerna pembelajaran yang di terimanya, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

² Azhar Arsyad, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Mandar Maju, 2005), 15.

terjemahan : “*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk*”. (Q.S. al- Nahl: 125).³

Salah satu contoh dari penggunaan teknologi yang dapat dipergunakan sebagai media belajar mengajar ialah menggunakan *E-learning/education Learning*. Bisa dimanfaatkan untuk memudahkan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Media *mentimeter* merupakan salah satu macam *e-learning* yang masih terbilang baru.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi memegang peranan yang sangat penting. Sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dan positif tentang hasil *study*. Teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan komponen yang sangat diperlukan untuk mendukung proses

³ *Al-Qur'an Terjemah*, Kementerian Agama RI. (Jakarta. Penerbit Sahifa. 2014), 269.

pembelajaran. Termasuk dari menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, yaitu dengan aplikasi perangkat berbasis android.⁴

Mentimeter merupakan salah satu aplikasi web yang berasal dari perusahaan di Stockholm yang mengembangkan aplikasi yang digunakan untuk merancang presentasi secara online. *Mentimeter* juga digunakan untuk melaksanakan *survey* atau tinjauan terhadap pelajar dan mereka dapat memberikan pandangan dan pendapat melalui *smartphone* or *computer* yang terhubung dengan jaringan internet.⁵

Merupakan *platform* presentasi, aplikasi *mentimeter* dapat memfasilitasi penggunaanya, baik melalui pendapat, komentar, tanya-jawab, maupun pertanyaan/kuis yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar di kelas maupun secara daring. Salah satu manfaat dari *mentimeter* ini ialah media *interaktif*. Terdapat berbagai macam pilihan

⁴ Andrini & Pratama, "Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar", Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 26, No. 2, (2021), 287.

⁵ Study, M. (2019). Pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (Mooc) suatu transformasi dalam pengajian manuskrip Melayu. International Journal of the Malay World and Civilisation, 7(3), 63–73.

yaitu peserta tak terbatas, *slide* tak terbatas, pertanyaan untuk setiap presentasi, lima kuis untuk setiap presentasi, *ekspor* presentasi ke *PDF* dan *JPEG*.⁶ Selain itu, juga bisa memperlihatkan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan kecepatan pengerjaan hasil dari kuis yang telah dijawab oleh peserta didik. Media ini sangat membantu memudahkan pekerjaan pendidik karena bisa *download* hasil dari jawaban peserta didik yang sudah berupa nilai. Pendidik bisa membuat soal-soal yang dikehendaki sesuai materi pelajaran. Dalam pembuatan soal-soal ini sangat memudahkan pekerjaan pendidik, di mana soal dapat disimpan dan diedit, serta tidak perlu dicetak, guru tinggal mengirim link atau juga bisa dengan cara mnegtik kode yang sudah disediakan agar peserta didik bisa langsung dialihkan ke *webtool* yang berisi kuis. Media ini juga dapat dipergunakan dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline* yang mempunyai banyak manfaatnya dan sangat mudah

⁶ <https://www.mentimeter.com/plans> diakses pada tanggal 24 Desember 2021 pukul 08.00 WIB

diakses. Aplikasi ini juga tidak terlalu mengkonsumsi paket data terlalu banyak

Menurut latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti berkeinginan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penerapan media *menti.com* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa/peserta didik, dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbantuan Media *Mentimeter* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Surabaya”**.

B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang sudah dijelaskan, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam tanpa penerapan media *mentimeter* pada kelas XI SMAN 10 Surabaya?
2. Apakah ada pengaruh penerapan media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 10 Surabaya?

3. Bagaimana media *mentimeter* diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 10 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut tujuan yang akan didapatkan ialah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 10 Surabaya tanpa penerapan media *mentimeter*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Surabaya.
3. Mengetahui penerapan media *mentimeter* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 10 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaatnya yaitu:

1. Sebagai sumbangsih untuk pengembangan ilmu Pendidikan Agama Islam lewat media *mentimeter* untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan, penelitian ini semoga bisa menjadi rujukan untuk mengevaluasi dan bisa menyumbang pengembangan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Sebagai arahan untuk para pendidik dalam menambah wawasan tentang media *mentimeter* yang bisa dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar.

Penerapan media yang berbantuan *mentimeter* dapat menyiptakan keadaan pembelajaran yang menarik dan juga dapat menghilangkan rasa bosan terhadap evaluasi belajar, sehingga siswa kelas XI IPA SMAN 10 Surabaya semakin bertekad untuk menumbuhkan semangat hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

E. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No	Nama	Judul	Metode dan pendekatan	Hasil
	Edo Antonio	Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah	Metode kuantitatif menggunakan pendekatan <i>pre-eksprimen t</i>	pnggunaan multimeddi a interkatif powerpoin t dengan berbagai kelebihann ya dapat meningkat kan hasil belajar siswa.

Lucky Eko Prasetyo Wicaksono	Efektivitas Pemanfaatan Media <i>Power Point</i> dan Media Poster Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 8 SMP Muhammadiyah 1 Mlati	Metode kuantitatif menggunakan pendekatan <i>Quasi eksprimen t</i>	Hasil pembelajaran akidah akhlak menunjukkan penggunaan multimedia berbasis <i>power point</i> lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak
---------------------------------------	--	--	---

	<p>Desi Rahman ia Zulfa</p>	<p>Efektivitas Media Mentimeter Dalam Pemahaman Materi Bahasa Arab Siswa Kelas IX MTsN 9 Bantul Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi <i>Covid-19</i></p>	<p>Penelitian kuantitatif <i>Pre-test</i> <i>Post-test</i> <i>Control</i> <i>Group</i> <i>Design.</i></p>	<p>Adanya korelasi positif antara respon siswa terhadap penggunaan media mentimeter dalam pemahaman materi bahasa arab siswa kelas IX MTsN 9 Bantul pada pembelajaran daring</p>
--	-------------------------------------	---	---	--

1. Skripsi saudara Edo Antonio pada tahun 2021 dari Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu tentang “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah”.

Persamaan penelitiannya ialah sama-sama meneliti dengan menerapkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, perbedaannya ialah subjek penelitiannya. Pada skripsi Edo Antonio penelitian dilakukan kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA SMA Negeri 10 Surabaya. Dan perbedaan lainnya ialah penelitian Edo Antonio menggunakan media *power point* dan menggunakan jenis penelitian *pre-eksperiment*. Sedangkan pada penelitian ini memakai media pembelajaran berupa aplikasi *mentimeter* menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen*.

2. Skripsi saudara Lucky Eko Prasetyo Wicaksono pada tahun 2017 dari Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia tentang “Efektivitas Pemanfaatan Media *Power Point* dan Media Poster Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata

Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 8 SMP Muhammadiyah 1 Mlati”. Hasil temuan dari penelitian ini terfokus pada materi akidah Akhlak bab Rukun Iman kelas VIII Smp Muhammadiyah 1 Mlati.

3. Skripsi saudara Desi Rahmania Zulfa pada tahun 2021 dari fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yoyakarta tentang “Efektivitas Media Mentimeter Dalam Pemahaman Materi Bahasa Arab Siswa Kelas IX MTsN 9 Bantul Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi *Covid-19*”

Persamaan penelitiannya ialah sama-sama meneliti dengan menerapkan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI, Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Pada skripsi Lucky Eko Prasetyo Wicaksono penelitian dilakukan pada Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Mlati, sedangkan pada *research* ini dilakukan di kelas XI SMAN 10 Surabaya. Dan perbedaan lainnya ialah penelitian Edo Antonio menggunakan media *power point* dan media poster sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *mentimeter*

F. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis kerja atau *hipotesa alternative* (H_a): penerapan media *mentimeter* (X) adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 10 Surabaya (Y).
2. Hipotesis nihil atau *hipotesa nol* (H_0): penerapan media *mentimeter* (X) tidak adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 10 Surabaya (Y).

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dapat dilakukan secara maksimal dan fokus pada masalah yang dikehendaki, maka dengan itu ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya di SMAN 10 Surabaya. Tepatnya kelas XI IPA. Supaya penelitian ini lebih terfokus dan teratur, masalah dalam penelitian ini terbatas pada pengaruh dan penerapan media *mentimeter* dalam peningkatan bejar peserta didik.

H. Definisi Operasional

1. Untuk menyampaikan pesan suatu pembelajaran maka digunakanlah media, yang yang fungsi utamanya untuk memberikan makna pembelajaran. Menurut Gagne media ialah berbagai macam

komponen yang bisa dipergunakan siswa untuk merangsangnya terhadap belajar. Sedangkan menurut Briggs media ialah segenap sarana yang bisa menyajikan pesan yang bisa dipergunakan siswa untuk merangsangnya belajar.⁷

2. Berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar, adapun pengertiannya yaitu penguasaan peserta didik terhadap pengalaman belajarnya.⁸
3. Media *mentimeter*

Dengan adanya media media pembelajaran, merupakan salah satu faktor keberhasilan dikarenakan merupakan sesuatu yang terpenting dalam sebuah proses belajar mengajar, dikarenakan media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa dipergunakan untuk memberikan *feedback* sehingga dapat merangsang perhatian dan motivasi belajar.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi memegang peranan yang sangat penting.

⁷ Ujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaubaka Dipantara, 2013), 3.

⁸ Nana, Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 22.

Sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dan positif tentang hasil *study*. Teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan komponen yang sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Termasuk dari menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, yaitu dengan aplikasi perangkat berbasis android.⁹

Mentimeter merupakan salah satu aplikasi web yang berasal dari perusahaan di Stockholm yang mengembangkan aplikasi yang digunakan untuk merancang presentasi secara online. *Mentimeter* juga digunakan untuk melaksanakan *survey* atau tinjauan terhadap pelajar dan mereka dapat memberikan pandangan dan pendapat melalui *smartphone* or *computer* yang terhubung dengan jaringan internet.¹⁰

Merupakan *platform* presentasi, aplikasi *mentimeter* dapat memfasilitasi penggunaanya, baik

⁹ Andrini & Pratama, “Implementasi Quiz Interaktif dengan Software *Mentimeter* dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 26, No. 2, (2021), 287.

¹⁰ Study, M. (2019). Pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (Mooc) suatu transformasi dalam pengajian manuskrip Melayu. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 7(3), 63–73.

melalui pendapat, komentar, tanya-jawab, maupun pertanyaan/kuis yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar di kelas maupun secara daring. Salah satu manfaat dari *mentimeter* ini ialah media *interaktif*. Terdapat berbagai macam pilihan yaitu peserta tak terbatas, *slide* tak terbatas, pertanyaan untuk setiap presentasi, lima kuis untuk setiap presentasi, *ekspor* presentasi ke *PDF* dan *JPEG*.¹¹ Selain itu, juga bisa memperlihatkan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan kecepatan pengerjaan hasil dari kuis yang telah dijawab oleh peserta didik. Media ini sangat membantu memudahkan pekerjaan pendidik karena bisa *mendownload* hasil dari jawaban peserta didik yang sudah berupa nilai. Pendidik bisa membuat soal-soal yang dikehendaki sesuai materi pelajaran. Dalam pembuatan soal-soal ini sangat memudahkan pekerjaan pendidik, di mana soal dapat disimpan dan diedit, serta tidak perlu dicetak, guru tinggal mengirim link atau juga bisa dengan cara mnegtik

¹¹ <https://www.mentimeter.com/plans> diakses pada tanggal 24 Desember 2021 pukul 08.00 WIB

kode yang sudah disediakan agar peserta didik bisa langsung dialihkan ke *webtool* yang berisi kuis. Media ini juga dapat dipergunakan dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline* yang mempunyai banyak manfaatnya dan sangat mudah diakses. Aplikasi ini juga tidak terlalu mengkonsumsi paket data terlalu banyak

4. Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ialah proses interaktif antara guru dan siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan meyakini, serta mengamalkan ajaran yang ada di dalamnya. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi pendidik juga harus membuat keadaan pembelajaran bisa berjalan mencapai tujuan.

I. Sistematika Pembahasan

Peneliti membagi dalam bagian-bagian, tiap bagian terdiri dari bab-bab dan setiap bab terdiri dari sub-sub bab yang saling memiliki keterkaitan.

Bab satu merupakan pendahuluan yang didalamnya memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab dua merupakan kajian pustaka yang mengulas berkenaan dengan media pembelajaran, *mentimeter* dan hasil belajar.

Bab tiga mengenai metode penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, variabel, indikator, instrumen penelitian, populasi, sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab empat merupakan hasil penelitian di dalamnya membahas tentang deskripsi data, analisis data serta pengujian hipotesis.

Bab lima merupakan pembahasan dan diskusi hasil penelitian yang di dalamnya membahas tentang hasil penelitian.

Bab enam merupakan simpulan dan saran, berisi simpulan dan saran untuk penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Medius asal mula dari kata media, merupakan bahasa latin dari kata media yang mempunyai makna tengah, perantara, pengantar. Media (وسائل) dalam bahasa Arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan¹² yang fungsi utamanya ialah memberikan makna pembelajaran atau alat bantu dalam menyampaikan pesan pada suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dikehendani.

Menurut Gagne media ialah berbagai macam komponen yang bisa dipergunakan siswa untuk merangsangnya terhadap belajar. Sedangkan menurut Briggs media ialah segenap sarana yang bisa menyajikan pesan yang bisa dipergunakan siswa

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 3.

untuk merangsangnya belajar.¹³ Sedangkan menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely, *there are two types of media in Musfiqon*, yaitu arti sempit dan arti luas¹⁴. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektornik yang dipergunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Dari beberapa pendapat dia atas, maka bisa disimpulkan bahwa media ialah sesuatu yang dapat mengantarkan pesan dan dapat diterima oleh peserta didik, sehingga pembelajaran berlangsung efektif, efisien dan tepat sasaran.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran ialah proses, cara

¹³ Ujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaubaka Dipantara, 2013), 3.

¹⁴ Suryani, Nunuk, Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung. PT Remaja Rosdakarya, 2018), 2.

perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹⁵

Menurut definisi diatas, media pembelajaran merupakan sumber belajar mengajar yang di dalamnya terdapat media berupa suatu alat, metode, dan teknik untuk membuat interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang dikehendaki.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Agar pesan atau informasi dalam suatu pelajaran diserap semaksimal mungkin oleh para peserta didik maka seorang pendidik membutuhkan media pembelajaran, berikut penjelasan dari Soeparno.¹⁶

Memiliki enam fungsi, berikut fungsi media pembelajaran:

- a. Fungsi atensi, dengan cara menampilkan suatu hal yang menarik dari media tersebut agar dapat menarik perhatian peserta didik.

¹⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 117.

¹⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pres, 2009), 28.

- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan minat peserta didik agar lebih giat dalam belajar.
- c. Fungsi afektif, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d. Fungsi kompensatoris, dapat membantu peserta didik yang tidak begitu lancar dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik, dapat membantu peserta didik dalam kegiatan yang bersifat motorik.
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.¹⁷

Media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain:

- a. Memperjelas proses pembelajaran
- b. Meningkatkan ketertarikan dan interaksi peserta didik
- c. Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga,

¹⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta, Ar-Ruzz Media, 2016), 320-321.

- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan ditempat dimana saja dan kapan saja
- e. Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar,
- f. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif,
- g. Mengkonkretkan materi yang abstrak,
- h. Membantu mengatasi keterbatasan pancaindera manusia,
- i. Menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya kedalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.¹⁸

Dari beberapa penjelasan tentang keunggulan media pembelajaran di atas, dengan berbagai kelebihanannya, media dapat menjembatani kesulitan siswa dalam belajar dan alat yang sangat efektif bagi pendidik. Manfaat lainnya ialah menyediakan berbagai proses belajar mengajar sehingga dapat

¹⁸ Ibid., 321.

perhatian lebih dari peserta didik dan pelajaran yang disampaikan mudah diingat dan dipahami.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Memiliki banyak jenis dan macamnya. Beberapa media yang sering digunakan di sekolah ialah media cetak berupa buku dan papan tulis. Seorang pendidik juga bisa membuat mediana sendiri, ada juga yang diproduksi oleh pabrik. Selain itu, ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang bisa kita rasakan manfaatnya, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Ada empat jenis media, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia:

- a. Media visual, jenis media yang hanya melibatkan indera penglihatan dari peserta didik. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Contohnya seperti buku, poster, papan tulis.
- b. Media audio, jenis media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya mengandalkan indera pendengaran peserta didik. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik sangat

- bergantung dari indera pendengaran. Contohnya seperti radio.
- c. Media audio visual, jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contohnya seperti film, proyektor dll.
 - d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Perkembangan media pembelajaran telah diiringi dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi, menurut Ashby (dalam Yusufhadi Miarso, 2004) perkembangan media telah membawa empat kali revolusi dunia pendidikan.

Seels dan Richey (dalam Azhar Arsyad, 2004) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Media yang dihasilkan oleh teknologi cetak ialah ialah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media yang dihasilkan teknologi cetak diantaranya ialah: teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual sedang dikembangkan dan digunakan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk cetakan, misalnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lainnya.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Hasil media dari teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menampilkan pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan lainnya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Hasil media dari teknologi berbasis komputer sebagai cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan berbasis sumber mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran, dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (mengejar dengan bantuan komputer).

d. Media hasil teknologi gabungan

Hasil media dari teknologi gabungan ialah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Kombinasi dari beberapa bentuk teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Media pembelajaran bisa meningkatkan proses belajar peserta didik pada pembelajaran selanjutnya yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang diinginkan¹⁹. Berkaitan dengan manfaat media pembelajaran selama proses belajar, yakni :

¹⁹ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), 2

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik supaya bisa meningkatkan motivasi belajar
- b. Bahan ajar akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga lebih dipahami oleh para peserta didik supaya peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
- c. Metode pengajaran akan lebih beragam
- d. Peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan informasi dari guru tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mempresentasikan, dan lainnya.

B. Media *Mentimeter*

1. Pengertian *Mentimeter*

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi memegang peranan yang sangat penting. Sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dan positif tentang hasil *study*. Teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan komponen yang sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Termasuk dari menggunakan

teknologi sebagai media pembelajaran, yaitu dengan aplikasi perangkat berbasis android.²⁰

Mentimeter merupakan salah satu aplikasi web yang berasal dari perusahaan di Stockholm yang mengembangkan aplikasi yang digunakan untuk merancang presentasi secara online. *Mentimeter* juga digunakan untuk melaksanakan *survey* atau tinjauan terhadap pelajar dan mereka dapat memberikan pandangan dan pendapat melalui *smartphone* or *computer* yang terhubung dengan jaringan internet.²¹

Merupakan *platform* presentasi, aplikasi *mentimeter* dapat memfasilitasi penggunaanya, baik melalui pendapat, komentar, tanya-jawab, maupun pertanyaan/kuis yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar di kelas maupun secara daring. Salah satu manfaat dari *mentimeter* ini ialah media *interaktif*. Terdapat berbagai macam pilihan yaitu peserta tak terbatas, *slide* tak terbatas,

²⁰ Andrini & Pratama, “Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 26, No. 2, (2021), 287.

²¹ Study, M. (2019). Pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (Mooc) suatu transformasi dalam pengajian manuskrip Melayu. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 7(3), 63–73.

pertanyaan untuk setiap presentasi, lima kuis untuk setiap presentasi, *ekspor* presentasi ke *PDF* dan *JPEG*.²² Selain itu, juga bisa memperlihatkan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan kecepatan pengerjaan hasil dari kuis yang telah dijawab oleh peserta didik. Media ini sangat membantu memudahkan pekerjaan pendidik karena bisa *download* hasil dari jawaban peserta didik yang sudah berupa nilai. Pendidik bisa membuat soal-soal yang dikehendaki sesuai materi pelajaran. Dalam pembuatan soal-soal ini sangat memudahkan pekerjaan pendidik, di mana soal dapat disimpan dan diedit, serta tidak perlu dicetak, guru tinggal mengirim link atau juga bisa dengan cara *mnegtik* kode yang sudah disediakan agar peserta didik bisa langsung dialihkan ke *webtool* yang berisi kuis. Media ini juga dapat dipergunakan dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline* yang mempunyai banyak manfaatnya dan sangat mudah

²² <https://www.mentimeter.com/plans> diakses pada tanggal 24 Desember 2021 pukul 08.00 WIB

diakses. Aplikasi ini juga tidak terlalu mengkonsumsi paket data terlalu banyak.

Pengaplikasian media pembelajaran yang berbasis software presentasi pada aplikasi *mentimeter* dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran dalam bentuk online. Hasil penelitian telah melaporkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan pelajar serta memberikan dampak positif jika digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.²³

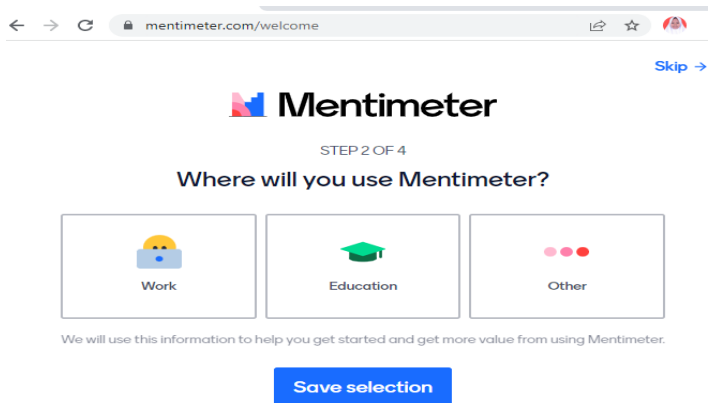
Berikut tahapan penggunaan *mentimeter*:²⁴

1. Masuk dengan alamat *mentimeter.com* dan daftarkan dengan *click sign up*. Supaya lebih mudah, *sign up* menggunakan *account google* lalu pilih *account gmail* yang hendak digunakan

²³ Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, NVol. 2, no. 8, 1024–1029.

²⁴ <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/membuat-presentasi-interaktif-dan-survey-online-dengan-aplikasi-mentimeter/> diakses pada tanggal 21 Maret 2022 pukul 21.WIB

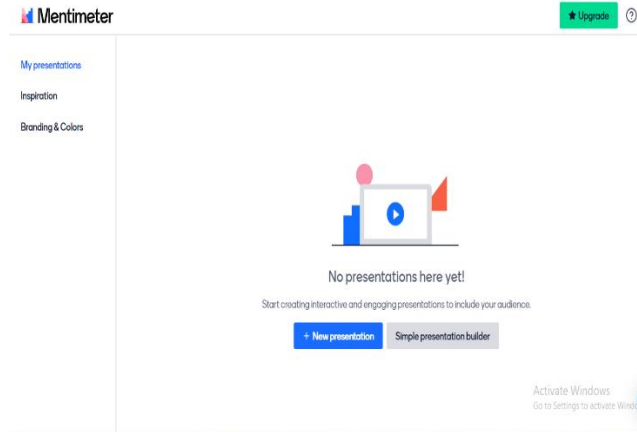
melalui *hand phone/computer* kita, setelah itu akan muncul seperti gambar dibawah ini:



Pilih tujuan menggunakannya, karena kita sebagai narasumber atau seorang pendidik maka kita pilih *education* lalu *click teacher* lalu klik *get started*.

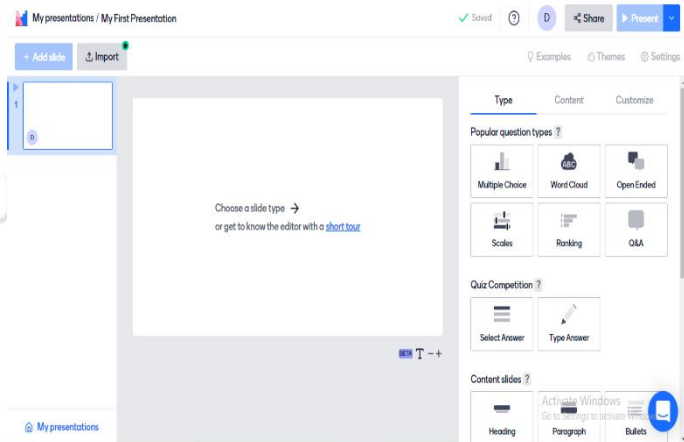
2. Setelah itu, pilih penggunaannya apakah mau menggunakan dengan gratis atau berbayar, jika ingin menggunakan secara gratis *click continue with free*.

3. Setelah itu, kita akan diarahkan ke halaman pembuatan presentasi, *click new presentation*.



Gambar 2. 2 Laman Pembuatan Presentasi Mentimeter

4. Setelah *click new presentation* akan diarahkan ke halaman *slide* untuk membuat presentasi baru.

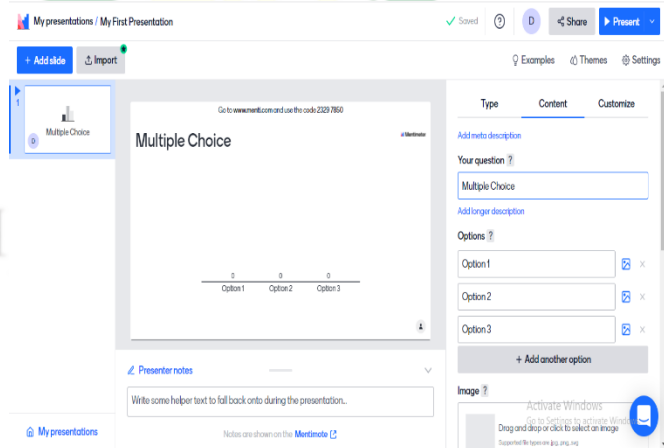


Gambar 2. 3 Laman Pemilihan Pembuatan Presentasi Mentimeter

Pada halaman ini, penggunaanya bisa memilih fitur yang telah disediakan oleh aplikasi.

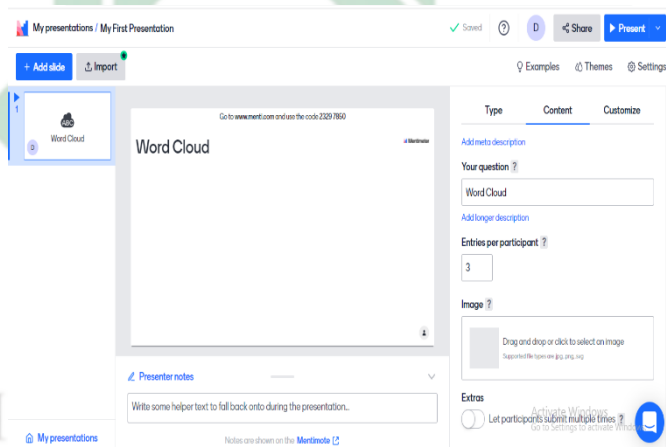
a. *Multiple choice* jika pertanyaan bersifat *survey* untuk meminta respon partisipan memilih salah satu jawaban yang telah kita buat sebelumnya. Respon partisipan akan diperlihatkan dalam bentuk grafik.

Cara membuat pertanyaannya ialah dengan mengetik di kolom *your question*, pada *option* bisa diketik pilihan jawabannya bergantung ada berapa *option* yang diperlukan.



Gambar 2. 4 Laman *Multiple Choice*

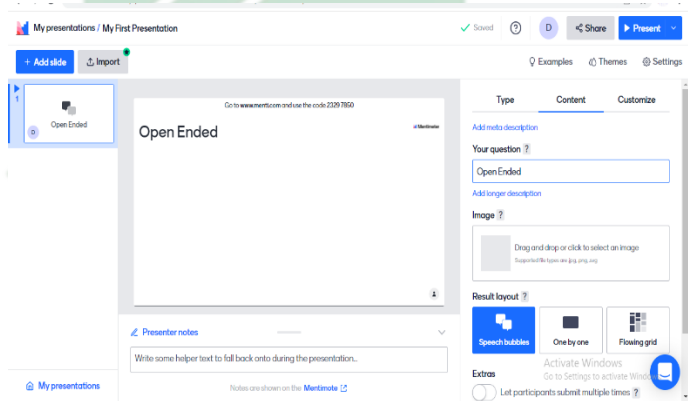
- b. *World cloud* jika pertanyaan bersifat survey yang meminta respon partisipan untuk mengisi jawaban singkat. *Fitur word-cloud* ini merupakan representasi visual dari kata-kata. Narasumber dapat melihat berbagai macam jawaban yang diberikan dari partisipan. Pada kata yang paling banyak dipilih biasanya hurufnya lebih banyak dibanding kata lainnya.



Gambar 2. 5 Laman Word Cloud

Pada *type world cloud*, narasumber hanya ketik pertanyaan di kolom *your question* dan pilih jumlah maksimum kata yang bisa digunakan misalkan satu kata, dua kata dan seterusnya

c. *Open ended* pertanyaan *survey* yang kita berikan meminta respon partisipan untuk mengisi pemahaman atau pendapat yang jawabannya dalam satu kalimat panjang. Fitur ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengumpulkan pendapat atau pengalaman dari peserta didik.

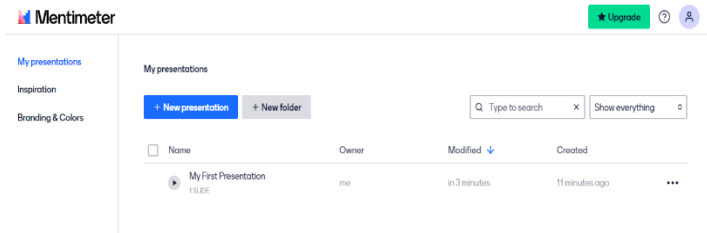


Gambar 2. 6 Laman *Open Ended*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

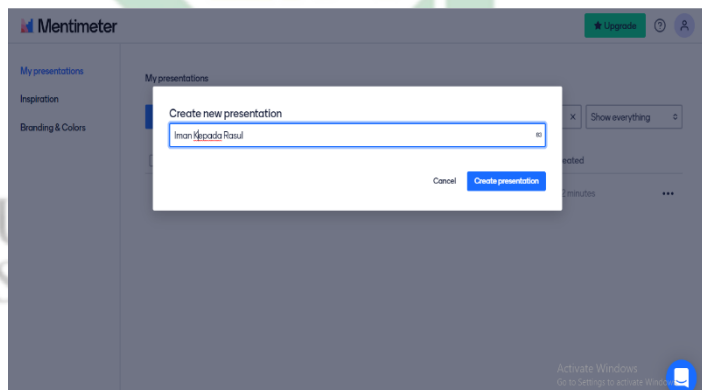
Langsung saja kali ini kita akan menggunakan sebuah kuis untuk *pree-test and post-test* pada peserta didik

1. Silakan *click new presentation*



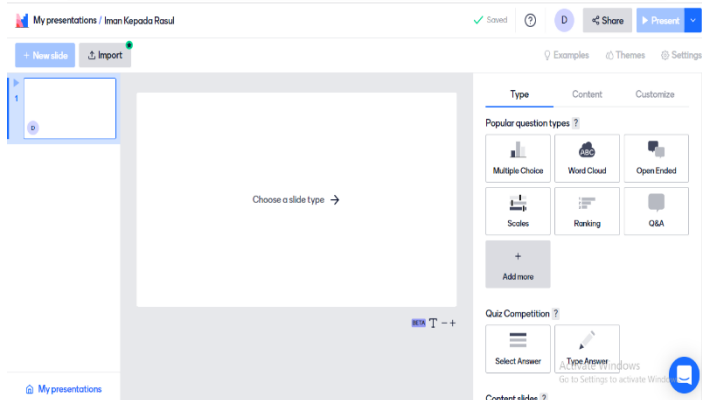
Gambar 2. 7 Laman Membuat Presentasi

2. Tulis nama presentasi yang akan dibuat



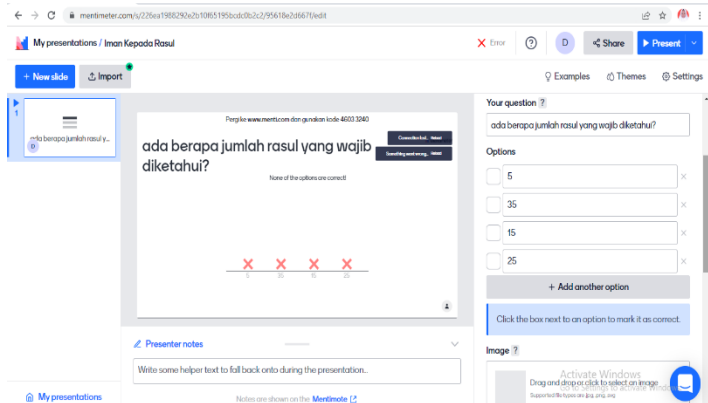
Gambar 2. 8 Laman Membuat Presentasi (2)

3. Silakan pilih menu *select answer*



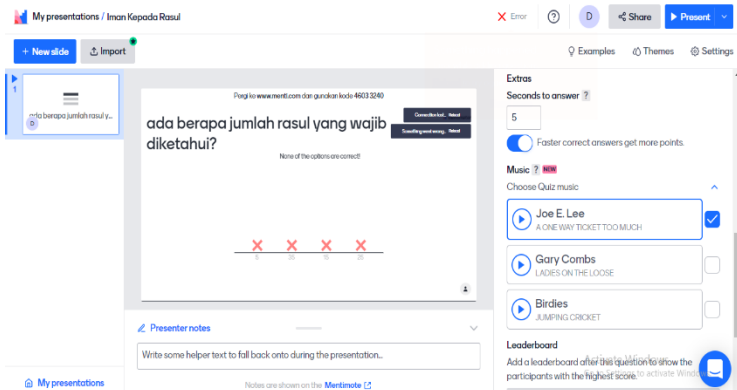
Gambar 2. 9 Laman Membuat Presentasi (3)

- Langsung saja kita buat pertanyaan, di sini kita hanya bisa membuat lima pertanyaan karena kita menggunakan *free* (gratis), apabila ingin menambah jumlah pertanyaan maka kita di suruh untuk membayar. Pilihan jawaban bisa memuat banyak, tapi penulis hanya menggunakan empat pilihan jawaban.



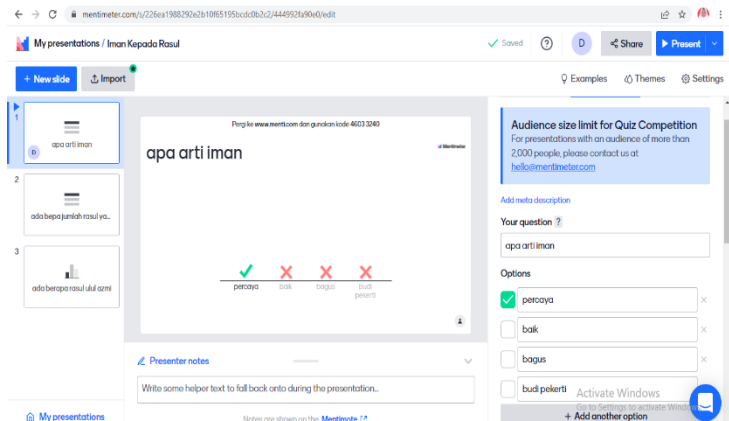
Gambar 2. 10 Laman Membuat Kuis

5. Kita bisa juga mengatur durasi, di sini penulis menggunakan durasi lima detik, dan juga bisa memilih lagu saat pemutaran kuis



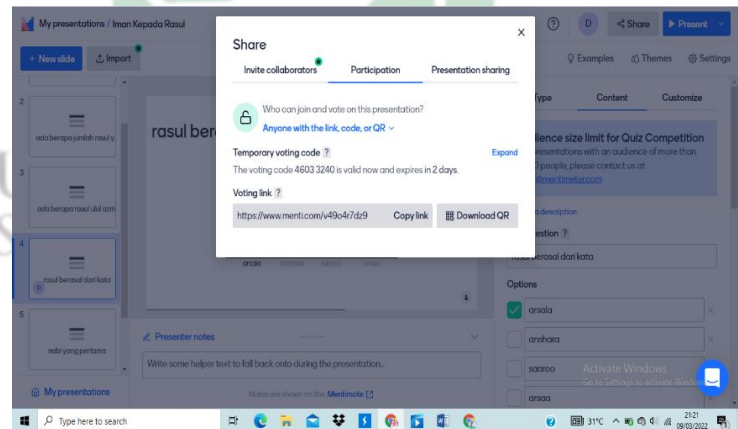
Gambar 2. 11 Laman Membuat durasi waktu

6. Lalu kita mencentang jawaban yang benar



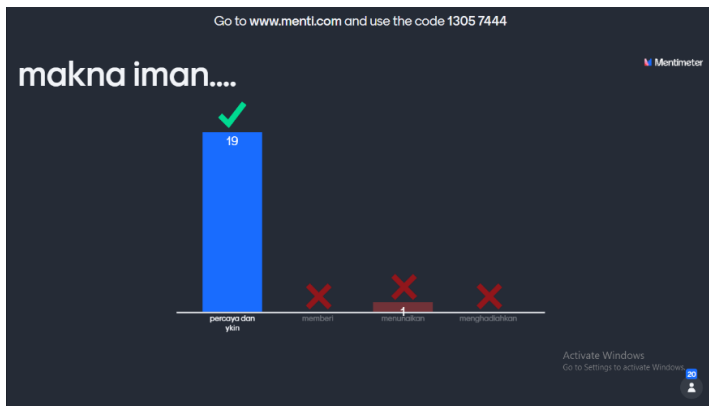
Gambar 2. 12 Laman Pemberian Jawaban

7. selesai



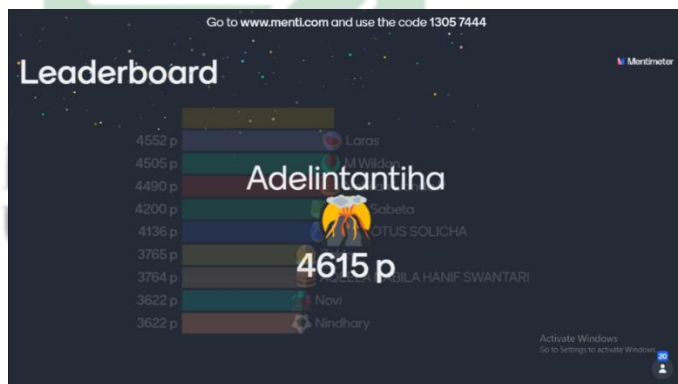
Gambar 2. 13 Menyebarkan Link Pada Siswa

Untuk membagikannya ke peserta didik yaitu dengan cara *click share* maka akan muncul link tinggal *copy link and share* kepada peserta didik atau peserta pelatihan melalui kolom chat jika sedang daring dengan aplikasi daring seperti *google meet*. Jika peserta didi membuka link maka mereka tinggal mengisi pertanyaan yang diberikan dan di situ kita bisa mengatur waktu dalam pengerjaannya, contohnya satu soal diberikan waktu pengerjaan hanya lima detik, begitupun seterusnya. Selain menggunakan link, peserta juga bisa diajak gabung mengisi survey dengan menggunakan kode yang disediakan *menti*. Caranya mereka diminta untuk akses *mentimeter* dan masukkan kode yang kita berikan. Untuk respon satu pertanyaan, kita tunggu hingga mayoritas peserta menjawab, jika dirasa cukup maka lanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Di sini kita juga bisa melihat jumlah jawaban yang benar ataupun salah.



Gambar 2. 14 Laman Lembar Jawaban Siswa

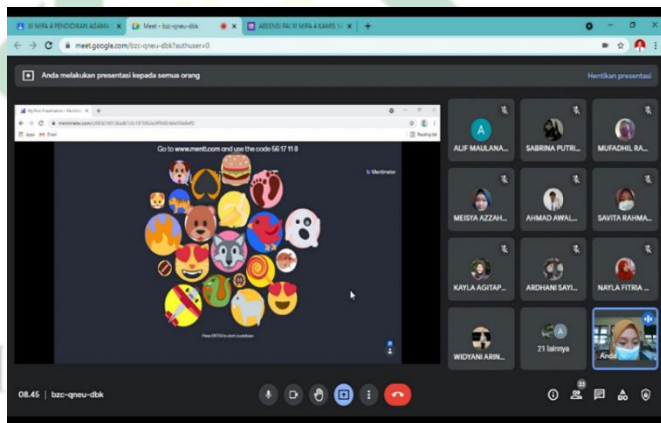
Untuk melihat respon dari peserta, maka pendidik tinggal klik present, dan akan tampil seperti berikut:



Gambar 2. 15 Laman Ranking Siswa

Dengan bantuan mentimeter ini, ketika kita paparan bisa berinteraksi dengan peserta didik sehingga kita bisa mengetahui kebutuhan, tanggapan, atau pemahaman awal atau akhir dari kegiatan yang sedang berlangsung.

Demikian langkah-langkah membuat presentasi interaktif semoga bermanfaat. Bonus ketika menunggu peserta didik untuk masuk ke dalam presentasi.



Gambar 2. 16 Laman Menunggu Siswa ke Aplikasi

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Adapun pengertiannya yaitu penguasaan peserta didik terhadap pengalaman belajarnya.²⁵ Penguasaan siswa ialah proses di mana suatu objek mengubah perilakunya sebagai hasil dari suatu pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kedua konsep ini digabungkan menjadi satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik selama pembelajaran. Belajar didefinisikan sebagai proses memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan perilaku. Belajar juga dapat didefinisikan bahwa belajar ialah sebagai usaha untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan melalui pengajaran.²⁶ Dalam teorinya Gagne menyebutkan *The domains of learning*, bahwa kesimpulannya ialah segala sesuatu yang dipelajari manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

²⁵ Nana, Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 22.

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 1.

- a. Keterampilan motoris (*motor skill*); merupakan keterampilan yang ditunjukkan dari berbagai macam gerakan tubuh, misalnya menulis, bertepuk tangan, menendang bola, berlari, dan melompat.
- b. Informasi verbal; informasi yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak atau inteligensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis menggambar, dll yang berupa symbol yang tampak (verbal).
- c. Kemampuan intelektual; selain menggunakan symbol verbal, manusia juga bisa berinteraksi dengan dunia luar melalui kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran.
- d. Strategi kognitif; Gagne menyebutkannya sebagai keterampilan yang terorganisir secara internal penting untuk belajar, mengingat dan berfikir. Kemampuan kognitif ini lebih mengarah ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari hanya sekali, membutuhkan peningkatan yang serius dan pelatihan yang konstan.
- e. Sikap (*attitude*); sikap merupakan factor penting dalam belajar, karena tanpa kemampuan tersebut belajar tidak akan berjalan dengan lancar. Sikap seseorang selama belajar akan sangat memengaruhi hasil belajar. Sikap

akan sangat bergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinan, tidak dapat dipelajari atau dipaksakan, tetapi memerlukan kesadaran yang utuh.

Dari pengertian belajar bisa ditarik kesimpulan bahwa belajar ialah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk mendapatkan pengetahuan baru, sehingga perubahan sikap atau tingkah laku tersebut relatif tetap, yaitu dalam berpikir maupun dalam berprilaku.²⁷

2. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, disebutkan bahwa hasil penelitian diuraikan menjadi 3 ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu:

1) hafalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengidentifikasi tanggapan, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti, atau bisa menilai dan menggunakan. Pemahaman ialah kemampuan memahami makna suatu konsep,

²⁷ Ibid., 2-4.

situasi dan fakta. Pemahaman dibedakan menjadi tiga kategori:

- a) pemahaman terjemahan,
 - b) pemahaman penafsiran,
 - c) pemahaman eksplorasi.
- 2) Aplikasi ialah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit yang bisa berupa ide, teori atau intruksi teknis.
 - 3) Analisis ialah kemampuan menggambarkan intregasi atau suatu kondisi tertentu menjadi komponen atau unsur penyusunnya.
 - 4) Sintesis ialah penggabungan antara unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk yang lengkap.
 - 5) Evaluasi ialah penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.
- b. Ranah Afektif
- Berhubungan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar terdiri dari:
- 1) Menerima, yang merupakan tingkat terendah dari tujuan ranah afektif dalam bentuk perhatian pasif terhadap rangsangan tersebut yang meningkat secara lebih aktif.

- 2) Respon, yaitu kesempatan untuk menanggapi suatu rangsangan dan merasa terikat dan secara aktif memperhatikan.
- 3) Menilai, yaitu kemampuan menentukan gejala atau aktiviras sehingga sengaja menanggapi lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
- 4) Pengorganisasian, ialah kemampuan untuk membentuk sistem nilai untuk dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dapat dipercaya.
- 5) Karakterisasi, yaitu kemampuan untuk konsep suatu nilai dalam waktu merespon, dengan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.²⁸

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor menyangkut tentang keterampilan motorik, manipulasi objek atau aktifitas yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi tubuh, yaitu:

²⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta 2006), 206.

- 1) Gerakan tubuh, atau kemampuan untuk menggerakkan tubuh
- 2) Ketepatan gerakan yang terkoordinasi, yaitu keterampilan yang berkaitan dengan urutan atau pola gerakan yang dikoordinasi yang biasanya berkaitan dengan gerakan mata, telinga dan badan.
- 3) Alat komunikasi non verbal, yaitu kemampuan komunikasi tanpa kata-kata.
- 4) Kemampuan berbicara, terkait dengan komunikasi verbal.²⁹

Kesimpulan dari hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, yaitu aspek meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), sikap siswa (aspek afektif) keterampilan proses (aspek psikomotor). Sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari pelajaran yang ditunjukkan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah pelajaran.

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil hubungan antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, yaitu:

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan mempengaruhi kemampuan belajarnya. Meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga yang memiliki kebiasaan berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar.

Salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa semakin tinggi kemampuan kemampuan belajar peserta didik ialah dengan bersekolah, semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Pendidik sangat menentukan kualitas

pengajaran di sekolah karena merupakan komponen yang menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut bisa ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa ialah guru.

c. Faktor Instrumental

Setiap sekolah memiliki tujuan yang ingin dicapai, program sekolah dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang ada harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar bermanfaat dan berhasil bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah. Adapun yang terdapat dalam faktor instrumental adapun factor instrumental yaitu:

- 1) Kurikulum, tanpa adanya kurikulum tidak mungkin melaksanakan kegiatan belajar mengajar, karena setiap materi yang akan disampaikan di kelas harus direncanakan dengan matang. Setiap pendidik harus mempelajari dan menguraikan isi kurikulum dalam program yang lebih rinci dengan tujuan yang jelas.

- 2) Program: Setiap sekolah memiliki program pendidikan. Program pendidikan disusun agar berfungsi untuk kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung pada baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun dengan potensi sekolah yang ada, baik tenaga, sarana dan prasarana.
- 3) Sarana dan fasilitas: Sarana memiliki arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya merupakan tempat yang stretegis untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu syarat untuk mendirikan sekolah ialah pemilikan gedung sekolah, yang meliputi ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, aula, dan halaman sekolah yang layak. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan layanan bagi peserta didik.
- 4) Pendidik sangat menentukan kualitas pengajaran di sekolah karena merupakan komponen yang menentukan dalam

implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut bisa ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa ialah guru.³⁰

D. Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan berasal dari kata “didik” dan “mendidik” secara bahasa mendidik berarti memelihara dan memberi pelatihan (pengajaran, bimbingan, dan arahan), oleh karena itu pendidik secara etimologi berarti suatu proses perubahan sikap, akhlak, dan perilaku seseorang melalui pendidikan. Menurut pernyataan Ahmad D. Marimba pendidikan ialah pembinaan atau pendidikan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan peserta didik, baik jasmani, maupun rohani, menuju keperibadian yang utama. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan

³⁰ Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2002), 151.

nasional juga memberikan pengertian pendidikan yaitu sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.³¹

Agama ialah risalah yang diturunkan Tuhan kepada Nabi sebagai pedoman bagi manusia dan hukum yang sempurna yang dapat digunakan manusia dalam menjalankan tata cara kehidupan nyata dan mengatur hubungan dengan dan tanggung jawab kepada Allah, kepada masyarakat dan lingkungan alam. Agama Islam adalah agama universal yang mengajarkan umat manusia berbagai aspek kehidupan baik di dunia maupun di akhirat. Salah satu ajaran Islam adalah mewajibkan kepada umat Islam untuk melaksanakan pendidikan, karena

³¹ Hengki Satrisno, *Fisafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta, Samudra Biru, 2018), 3-5.

dengan pendidikan manusia dapat mencapai kehidupan yang baik dan terarah.

Menurut Ramayulis pendidikan agama Islam ialah proses mempersiapkan manusia untuk hidup sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan sehat jasmani rohani, sempurna akhlaknya, tertib pikiran, halus perasaannya, cakap dalam pekerjaan, manis dalam berbicara, baik dengan lisan maupun tertulis. Marimba juga membrikan pengertian Pendidikan Agama Islam sebagai tuntunan jasmani dan rohani berdasarkan syariat menuju kepada pembentukan keperibadian sesuai dengan dimensi Agama Islam. Dalam pengertian lain menurut Zakiyah Daradjat mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam ialah upaya sadar untuk membina dan mengasuh siswa agar selalu bisa memahami ajaran Islam secara utuh dan menyeluruh (Kaffah).³² Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa PAI ialah dalah orientasi dan kepedulian terhadap peserta didik agar setelah

³² Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 201.

menyelesaikan pendidikan ia dapat memahami, meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran agama islam yang telah diyakini secara utuh dan mewujudkan ajaran agama Islam sebagai sebagai pedoman untuk keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuannya ialah membentuk kepribadian manusia menjadi *insan kamil* (manusia yang sempurna) dengan pola taqwa, yaitu terbentuknya pribadi yang beriman, berakhlak, berilmu, dan terampil yang senantiasa mewujudkan dirinya dengan baik, untuk mencapai cita-cita kesempurnaan hidup untuk mendapatkan ridho-Nya.³³

Hal ini juga difirmankan dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

³³ M. Alisuh Sabri, Ilmu Pendidikan, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1999), 109

Terjemahan: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. (QS. An-Nahl: 125).*³⁴

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ ۗ

Terjemahan: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat,” (QS Al-Mujadalah: 11).³⁵

حَدَّثَنِي زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ، حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ – يَعْنِي ابْنَ عَلِيَّةٍ عَنْ عَبْدِ الْعَزِيزِ وَهُوَ ابْنُ صُهَيْبٍ قَالَ سَأَلَ قَتَادَةَ أَنَسًا " أَيُّ دَعْوَةٍ كَانَ يَدْعُو بِهَا النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَكْثَرَ؟ " قَالَ " كَانَ أَكْثَرُ دَعْوَةٍ يَدْعُو بِهَا يَقُولُ " اللَّهُمَّ آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ. (رواه مسلم)⁵

Artinya:

Menceritakan kepada kami / Zuhair Ibnu Harb, menceritakan kepada kami Isma'il – yakni ibn 'Ulaiyat dari Abdul Aziz dan dia adalah ibn Suhaibia berkata, “Qodatat bertanya pada Anas, “doa apakah yang paling sering digunakan Rasulullah? “Anas menjawab, “kebanyakan doa Nabi SAW

³⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*

³⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*

adalah , Ya Allah, berilah kami kebaikan di dunia dan kebahagiaan di akhirat, dan periharalah kami dari siksa neraka” (HR. Muslim).³⁶

Hadis di atas, menunjukkan bahwa, salah satu tujuan pendidikan dalam hadis adalah meraih kebahagiaan di duni dan akhirat. Di dunia sebagai percobaan, banyak rintangan dan tantangan banyak orang yang terlena dan tertipu atas nikmat yang diberikan dan pada akhirnya lupa dan terpaksa atau terpaksa mencari jalan pintas, meski terlarang, di dunia merupakan tempat keluh kesah , kecuali orang yang mempunyai iman dan ketakwaan.³⁷

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

a. Al-Qur'an Hadist

- 1) Peserta didik dapat meningkatkan cinta terhadap al-Qur'an dan Hadis

³⁶ Abi Al-Husaini Muslim ibn Hajjaj, Shahih Muslim, (Bairut: Dar al-kutub al-'ilmiyah, 261 H), 1037.

³⁷ Samsul Nizar dan Zainal Efendi Hasbuan, Hadis Tarbawi membangun kerangka Pendidikan Ideal Perspektif Rasulullah, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), 11-12.

- 2) Membekali peserta didik dengan pedoman berupa dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an dan Hadis.
- 3) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan al- Qur'an dan Hadis yang berlandaskan pada landasan keilmuan al-Qur'an dan Hadis³⁸

b. Fikih

Mata pelajaran fikih bertujuan untuk:

- 1) Untuk mengetahui dan memahami prinsip, aturan dan tata cara pelaksanaan syariah Islam, dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat baik yang menyangkut aspek ibadah dan muamalah.
- 2) Mengamalkan ketentuan- ketentuan syariat Islam dengan cara yang benar, sebagai bentuk ketaatan dalam melaksanakan ajaran agama Islam dalam hubungan manusia dengan Allah

³⁸ Departemen Agama, *Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD): Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Madrasah Aliyah Umum*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2007), 2.

SWT, dengan sesama manusia, dan segala ciptaan-Nya.³⁹

c. Akidah-Akhlak

Mata pelajaran akidah-akhlak bertujuan untuk:

- 1) Menumbuhkan keimanan dengan cara memberi, memupuk, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang akidah Islam untuk selalu mengembangkan keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT;
- 2) Mewujudkan yang memiliki akhlaq mulia dan terhindar dari akhlak tercela, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.⁴⁰

d. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam bertujuan untuk:

- 1) Membuat kesadaran siswa akan pentingnya mempelajari ajaran, nilai dan norma Islam yang telah dikonstruksikan oleh Nabi

³⁹ Ibid., 11.

⁴⁰ Ibid., 16.

Muhammad saw dalam rangka mengembangkan budaya dan peradaban Islam.

- 2) Membangun kesadaran siswa akan pentingnya waktu yang merupakan sebuah proses dari masa lalu, sekarang, dan masa depan
- 3) Melatih kemampuan kritis siswa dalam memahami fakta sejarah.
- 4) Menumbuhkan pengetahuan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban Islam di masa lalu.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa sejarah Islam, mencontoh tokoh-tokoh terkemuka, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi dan untuk mengembangkan budaya peradaban Islam.⁴¹

e. Penggunaan Media *Mentimeter* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

⁴¹ Ibid., 22.

Semakin banyak perkembangan teknologi sangatlah terbilang maju, dengan teknologi kita bisa berbagi kabar dengan teman atau saudara yang berada jauh dari kita. Apalagi semenjak pandemi menyerang dunia, terutama di negara kita sendiri, negara Indonesia langsung menetapkan 100% pembelajaran daring, yang mana kita sudah tidak bisa bertatap muka lagi seperti pada pembelajaran sebelumnya. Kegiatan pembelajaran banyak yang menggunakan aplikasi contohnya seperti aplikasi *google meet*, *zoom*, *class room* dan lain sebagainya.

Memang manfaat dari perkembangan teknologi tidaklah bisa kita pungkiri, akan tetapi masih banyak kekurangannya seperti masih beberapa yang belum memiliki *hand phone*, penggunaan *hand phone* yang belum sepenuhnya *update*, belum lagi masih bersekolah di pedalaman yang mana musti tidak adanya sinyal, walaupun ada akan tetapi belum tentu memadai. Banyak dari sebagian seorang pendidik yang rela setiap hari ke rumah peserta didik hanya untuk memastikan agar peserta didik tersebut tidak ketinggalan materi pelajaran.

Dua tahun lamanya negara kita dilanda pandemi, akan tetapi mulai tahun ajaran genap tahun ajaran 2021, pemerintah sudah memberikan kelonggaran *blended learning*, dimana 50% daring dan 50%nya luring, tentu menjadi kabar gembira bagi sebagian pendidik dan peserta didik untuk melakukannya.

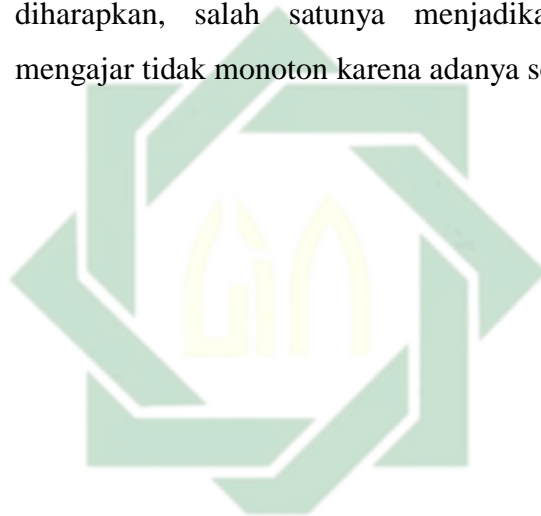
Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana untuk mendukung terselenggarakannya kegiatan pembelajaran dan penunjang pendidikan yang tentunya memerlukan perhatian khusus. Keberadaannya tidak dapat diabaikan dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini karena tanpa adanya media pembelajaran, pelaksanaan Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran agama Islam.

f. Keterkaitan Antara Media *Mentimeter* dengan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Salah satu contoh dari penggunaan teknologi yang dapat dipergunakan sebagai media belajar mengajar ialah menggunakan *E-learning/education Learning*. Bisa dimanfaatkan untuk memudahkan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Media

mentimeter merupakan salah satu macam *e-learning* yang masih terbilang baru.

Dengan menggunakan media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam maka akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai hasil yang diharapkan, salah satunya menjadikan belajar mengajar tidak monoton karena adanya selinganya



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi experiment* (eksperimen semu) yang identik dengan kelompok kontrolnya.⁴² Metode *experiment* dipergunakan untuk menggali adanya pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam keadaan yang tertanggulangi.⁴³ Penelitian ini berusaha meneliti ada dan tidaknya pengaruh akibat perbedaan dari kelompok *experiment* dengan kelompok *control*.

Perlakuan yang diberikan peneliti berbeda pada dua kelas, Pada kelompok *experiment* diberi perlakuan khusus (variabel yang akan diuji akibatnya) di sini mempergunakan media *mentmeter*, sementara itu, pada kelompok *control* diberikan perlakuan yang berbeda dengan

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabet, 2015), 107.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2016), 109.

kelompok eksperimen di sini bahkan tidak menggunakan media pembelajaran apa-apa melainkan dari buku pegangan siswa, dan pada akhirnya akan dibandingkan hasil akhir dengan perlakuan keleompok eksperimen.

Design exsperiment yang dipakai adalah desain kelompok *pre-test-post-test*. Ke-dua kelompok diberi perlakuan awal dengan tes (*pre-test*) untuk mengukur kondisi awal sebelum menerima perlakuan. Setelah itu, pada kelompok *experiment* diberikan perlakuan khusus di sini penulis mempergunakan media *mentimeter* sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Setelah menerima pelajaran ke-dua kelompok tersebut diberikan *post-test* atau bisa disebut dengan tes akhir setelah menerima pembelajaran⁴⁴

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan bagain dari penelitian kuantitatif. Bisa disebut dengan

⁴⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 85.

metode tradisional karena penelitian ini sudah sangat lama menjadi tradisi.⁴⁵ Menggunakan metode kuantitatif karena diperkenalkan sebagai angka dan dibedah dengan pengukuran.

Penelitian ini mendeskripsikan bahwa penelitian kuantitatif dipergunakan oleh peneliti mengenai tentang gambaran “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbantuan Media *Mentimeter* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Surabaya” yang dimaksudkan untuk melihat adanya pengaruh media pembelajaran untuk mengukur penguasaan peserta didik menerima proses perlakuan dalam pembelajaran, apabila diterapkan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Design yang akan dipergunakan pada tabel berikut:

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 8.

Tabel 3. 1 Randomized Subjects, Pre-Test-Post-Test Control Group Design⁴⁶

Kelas	<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
<i>Experiment</i>	O ₁	X	O ₂
<i>Control</i>	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = Kelas *experiment* sebelum mendapatkan perlakuan (*pre-test*)

O₂ = Kelas *experiment* setelah mendapatkan perlakuan (*post-test*)

O₃ = Kelas *control* sebelum mendapatkan perlakuan (*pre-test*)

O₄ = Kelas *control* setelah mendapatkan perlakuan (*post-test*)

X = Pemberian perlakuan menggunakan media *menti.com*

- = kelompok *control* (tidak ada perlakuan)

⁴⁶ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 182.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dilaksanakan di SMA Negeri 10 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Jemursari I No.28, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237. Subjek penelitiannya merupakan siswa kelas XI IPA. Peneliti mengambil lokasi ini dikarenakan belum menerapkan media *mentimeter*. Dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Kegiatan ini berlangsung pada April tahun 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah suatu wilayah umum yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki ciri-ciri tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarikk kesimpulan. Dalam hal ini yang menjadi populasi ialah seluruh siswa kelas XI IPA yang berjumlah delapan kelas.

Tabel 3. 2 Jumlah Kelas Dan Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 10 Surabaya

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1.	XI IPA 1	33
2.	XI IPA 2	33
3.	XI IPA 3	36
4.	XI IPA 4	35
5.	XI IPA 5	35
6.	XI IPA 6	33
7.	XI IPA 7	35
8.	XI IPA 8	34
Jumlah		274

Sumber data: Dokumentasi SMA Negeri 10 Surabaya

2. Sampel

Bagian yang berasal dari jumlah dan sifat yang dimiliki perpopulasi ialah sampel, hal itu yang dikatakan oleh Sugiyono.⁴⁷ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* (memilih sampel secara

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), 80.

acak). Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada.⁴⁸ Berdasarkan metode *quasi experiment* yang ciri utamanya ialah tanpa penugasan random dan menggunakan kelompok yang sudah ada. Maka, peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada sebagai sampel, jadi peneliti mengambil sampel tidak dari anggota populasi secara individual akan tetapi memilih dalam bentuk kelas, alasannya karena mengambil sampel secara individu dikhawatirkan situasi kelompok sampel menjadi tidak alami, dari delapan kelas yang ada peneliti mengambil sampel dua kelas yaitu kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5, adapun *Experiment class* yaitu kelas XI IPA 4 yang berjumlah 35 anak, sementara *control class* dari XI IPA 5 yang juga berjumlah 35 anak.

Tabel 3. 3 Jumlah Sampel XI IPA SMA Negeri 10 Surabaya

No	Kelas	Jumlah
1	XI IPA 4	35

⁴⁸ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitianm* (Bandung: Alfabeta, 2016), 63.

2	XI IPA 5	35
Jumlah		70

D. Variabel Penelitian

Merupakan atribut, petunjuk, sifat atau nilai dari apapun (orang, objek, benda, kegiatan) yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.⁴⁹

1. *Variabel Independen* (variabel bebas)

Menggunakan lambang (X), ada satu variable bebas yaitu *media mentimeter*.

Indicator yang menentukan variable bebas antara lain:

- a. Media *mentimeter* sebagai media pembelajaran berbasis internet yang masih terbilang baru, sehingga akan memunculkan rasa keingintahuan peserta didik.
- b. Mudah diakses dalam pembelajaran luring maupun daring.

⁴⁹ Dodiet Aditya, *Metopologi Research Untuk Program Studi D3 Kebidanan* (Surakarta: Poltekas, 2018), 2.

2. *Variabel Dependen* (variabel terikat)

Menggunakan lambang (Y), hasil belajar merupakan variabel terikatnya

Indicator yang menentukan variable bebas antara lain:

- a. Nilai atau hasil yang diperoleh dari aspek kognitif melalui tes objektif berupa *pretest-postest*
- b. Terjadi peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan nilai di atas KKM

E. Teknik Pengumpulan Data

Proses mengumpulkan data berupa data yang *valid* yang sangat dibutuhkan ketika penelitian sedang berlangsung. Oleh karena itu, peneliti akan mempergunakan wawancara, tes, angket serta dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara ialah kegiatan mengumpulkan data dalam penelitian yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari sumber yang relevan dengan penelitian yang

diteliti oleh peneliti.⁵⁰ Penelitian ini menggunakan teknik wawancara sebelum diadakanya tes. Wawancara sebelum tes yaitu kepada pendidik untuk mengetahui bagaimana permasalahan pembelajaran awal yang terjadi pada siswa kelas XI.

2. Tes

Peneliti menggunakan teknik tes, teknik yang menggunakan pertanyaan lisan maupun tertulis, dalam hal ini penulis menggunakan teknik tes tertulis menggunakan media *mentimeter* yang berbentuk *multiple choice* yang berjumlah lima belas pertanyaan dan uraian dengan lima pertanyaan yang berupa *pre-test* (tes sebelum belajar) and *post-test* (tes yang diberikan setelah proses belajar) untuk mengukur penilaian aspek kognitif (berhubungan dengan kemampuan dan keterampilan-keterampilan intelektual). Teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dari pengaruh media pembelajaran terhadap

⁵⁰ Imami Nur Rachmawati, "Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara", Jurnal Keperawatan Indonesia, Vol.11, No.1, (Maret, 2007), 35.

hasil belajar. *Pre-test and post-test* dipergunakan untuk melihat ada dan tidaknya pengaruh peningkatan nilai peserta di kelas eksperimen.

a. Ciri-Ciri Tes Yang Baik

Suatu tes bisa dibilang baik sebagai alat ukur apabila bisa memenuhi syarat-syarat tes yang baik, di antara syarat tes tersebut adalah:

1) Validitas.

Menurut Anastasi dalam Sumarna Surapranata, validitas ialah tingkat di mana alat ukur sesuai apa yang diukur.⁵¹

2) Reliabilitas.

Reliabilitas juga bisa diartikan sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrument evaluasi, dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang tinggi, jika tes yang dilakukan memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur.⁵²

⁵¹ Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 50.

⁵² Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & operasionalnya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), 43.

3) Obyektivitas.

Adalah kualitas yang menunjukkan identitas atau kesamaan skor atau diagnosis yang diperoleh dari data yang sama dari skor kompeten.⁵³

4) Praktibilitas (*Practibility*).

Tes dikatakan mempunyai praktibilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, mudah dilakukan, praktis disini juga meliputi pelaksanaan, pemeriksaan dan juga memberikan petunjuk yang jelas sehingga dapat diberikan/diwakili oleh orang lain⁵⁴

5) Ekonomis

Ekonomis disini bisa diartikan bahwa pelaksanaannya tidak memerlukan biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama.

⁵³ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 137.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 53.

3. Angket

Pengambilan data dengan kuisisioner juga menjadi langkah dalam penelitian ini, dalam pengertiannya kuisisioner merupakan lembaran yang berisi tentang pertanyaan yang berupa pilihan-pilihan jawaban yang dijawab oleh siswa dengan skala tertentu.⁵⁵ Penelitian ini menggunakan kuisisioner sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk mengetahui respon siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan media komik dalam pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang diperlukan, yang dapat berupa daftar nilai siswa, nama siswa, silabus dan lain-lain.

⁵⁵ Siska Novelyya, "Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika Di SMP Negeri 08 MUARO JAMBI", Jurnal Riset dan Konseptual, Vol.4, No.2, (Mei, 2019), 174.

F. Instrumen Penelitian

1. Soal Test (*Pre-test and Post-test*)

Instrumen tes yang dipergunakan untuk mengukur aspek kognitif berupa tes dalam bentuk soal objektif. Penyusunan instrumen tes ini mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Soal-soal tes terdiri dari pertanyaan-pertanyaan pada bab perkembangan Islam pada masa kejayaan. Terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Tes ini dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) terhadap setiap peserta didik yang dijadikan sampel penelitian. Sebelum diujikan kepada sampel, lembar *pretest* dan *posttest* dikonsultasikan kepada dosen ahli yaitu ibu Prof. Dr. Damanhuri, MA dan bapak Miftahul Huda, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 10 Surabaya.

KISI-KISI SOAL *PRE-TEST* & *POST-TEST*
PAI KELAS XI SEMESTER II TAHUN
AJARAN 2021/2022

Satuan Pendidikan : SMA
Mata Pelajaran : PAI
Kelas/ Semester : XI (sebelas) / II (dua)
Alokasi Waktu : 60 Menit
Bentuk Soal : PG dan uraian
Kurikulum : K13

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Pre-Test Post-Test Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Negeri 10 Surabaya

No	KD	Materi soal	Indikator soal	Level	Bentuk soal	Jumlah soal
1	3.10 Menelaah	Perkembangan	Menjelaskan	C2	PG	2

	h perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan	peradaban Islam pada masa kejayaan	awal berdirinya bani Abasiyah			
			Menjelaskan periode pemerintahan dinasti Abbasiyah	C2	PG	2
			Menjelaskan pendidikan Islam pada	C2	PG	1

			masa kejayaan.			
	4.13 Mendiskripsikan perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan		Menyebutkan tokoh perkembangan intelektual		PG	4
			Menyebutkan karangan terkenal 1 seorang tokoh	C1	PG	2

			Menyebutkan perkembangan di bidang fisik bangunan pada dinasti Abasiyah	C1	PG	2
			Menjelaskan bidang politik dan pemerintahan	C2	PG	1
			Hikmah mempe	C3	PG	1

			lajari sejarah Islam masa kejayaan			
	Total pilihan ganda					15
			Menjelaskan awal mula dinasti Abasiyah	C2	Uraian	1
			Menjelaskan tentang Abbas bin Abdul	C2	Uraian	1

			Muthali b			
			Menye butkan tokoh dan karanga n periode Abasiy ah	C1	Ura ian	1
			Menjel askan periode pemer ntahan bani abbasiy ah	C2	Ura ian	1
			Menjel askan pimpin	C2	Ura ian	1

			an keemas an pada masa dinasti abbasiy ah			
	Total uraian					5

G. Uji Validitas Instrumen

1. Validitas Konstruk

Sesuatu yang berhubungan dengan fenomena dan objek yang abstrak, tetapi gejalanya dapat diamati dan diukur itulah arti dari valididtas konstruk.⁵⁶

Dalam melakukan uji validasi rasional, isi dan konstruk, lembar pretest dan posttest dikonsultasikan kepada dosen ahli yaitu ibu Prof. Dr. Damanhuri, MA dan bapak Miftahul Huda, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 10 Surabaya.

⁵⁶ Sudaryono, Dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta. Graha Ilmu, 2013.), 106

Validator menilai dan memberikan masukan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan.

2. Revisi Berdasarkan Masukan Validator

Instrumen yang telah disusun beserta lembar validasi diserahkan kepada ahli/validator untuk dinilai dan diberikan masukan. Kemudian hasilnya dijadikan acuan untuk melakukan revisi agar instrumen siap di tes ke peserta didik. Jumlah soal dan soal mana saja yang akan dites dipilih berdasarkan masukan ahli/validator. Skor yang terdapat pada lembar validasi menggunakan skala 1 sampai 5, dengan keterangan sebagai berikut: 1 = tidak baik ; 2 = kurang baik ; 3 = cukup baik ; 4 = baik ; dan 5 = sangat baik. Kemudian, dari skor tersebut dihitung indeks aiken-nya untuk menentukan validitas isi instrumen. Instrumen awal penelitian yang sebelumnya terdiri dari 25 butir soal dan dinyatakan valid (dengan revisi) sehingga instrumen penelitian masih berjumlah 20 soal.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Menurut Ghozali, uji normalitas data dilakukan untuk menguji variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat) dalam suatu model regresi apakah berdistribusi normal atau tidak.⁵⁷ Ada beberapa cara untuk menguji normalitas, namun dalam penelitian ini ialah uji *Kolmogrov-Smirnov*. Dalam uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut 0-9 berdistribusi normal, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ merupakan data yang distribusinya tidak normal. Aplikasi SPSS dipergunakan peneliti untuk menguji normalitas data yang telah diperoleh.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas ialah uji statistik yang memiliki tujuan untuk membuktikan bahwa dua atau lebih dari dua kelompok data suatu dari

⁵⁷ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*, (Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro, 2016), 154.

sampel atau populasi memiliki varian yang homogen atau tidak homogen.⁵⁸ Penelitian ini menggunakan uji *Levene* dengan berbantuan SPSS. Syarat data homogen jika data hasil standar, signifikansi lebih besar $> 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen, dan sebaliknya.⁵⁹

2. Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sampel T-Test

“Uji Paired Sampel T-Test lazimnya disebut Uji-T berpasangan. Uji-T berpasangan ini bertujuan untuk menguji perolehan perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan. Dua sampel berpasangan ini ialah sampel dengan subyek yang sama namun mendapatkan perlakuan yang beda. Pengukuran yang pertama dilaksanakan sebelum diberi perlakuan khusus dan pengukuran yang kedua dilaksanakan setelahnya. Selain itu, uji ini juga untuk menguji suatu hipotesis dalam penelitian.

⁵⁸ Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Deepublish, 2017), 58

⁵⁹ Yuli Wahyuliani, dkk, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung”, *Jurnal Tarbawy*, Vol.3, No 1, (Februari, 2016), 22 – 30.

Perolehan hasil uji Paired Sampel T-Test ditentukan oleh nilai signifikansinya.”Nilai ini kemudian diambil berdasarkan keputusan dalam suatu penelitian yakni sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikan berjumlah < 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak (menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir).
- 2) Nilai signifikan berjumlah > 0.05 H_0 ditolak dan H_a diterima menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

3. Analisis Penilaian Responden Terhadap Kuisioner Kelas Eksperimen Pasca Pembelajaran dengan media *menti.com*

Pengambilan respon dari peserta didik dengan menggunakan kuisioner oleh peneliti memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk memperkuat bukti dan kevalidan data *pre-test* juga *post-test* yang ada. Umpan balik dari peserta didik ini akan menyarankan bahwa media *mentimeter* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar yang diukur menggunakan skala Likert. Penilaian respon peserta didik akan dianalisis secara

deskriptif kuantitatif oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi SPSS 16. Penilaian ini akan berpedoman pada tabel berikut:⁶⁰

Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Responden

Nilai rata-rata yang dididapatkan	Kriteria
kurang dari 20%	Sangat rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Cukup
61% -80%	Tinggi
81% - 100%	Sangat tinggi

Sebelum mencari pedoman penilaian responden, peneliti harus lebih dulu menggunakan rumus skor ideal.

Adapun Skor ideal ialah :

$$\text{Skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

⁶⁰ Ferdinand Augusty, "*Metode Penelitian Manajemen*", Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Edisi 2, 2006.

Setelah selesai menggunakan rumus ideal langkah selanjutnya ialah menggunakan rumus nilai presentase, untuk rumus nilai presentase ialah:

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

Keterangan:

P= angket presentase

F= frekuensi yang dicari

N= jumlah responden

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyaknya kelas, jumlah siswa, cara guru mengajar dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menentukan populasi dan sampel
3. Menyusun dan menempatkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
4. Menyusun perangkat pembelajaran
5. Membuat media pembelajaran sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 10

Surabaya

Menurut SKPTS Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta tanggal 1 April 1977 No. 0253/0/1977 NSS: 301056012010, SMA Negeri 10 Surabaya dibangun 1 April 1977. SMA Negeri 10 Surabaya awalnya merupakan anak dari SMPP (Sekolah Menengah Persiapan Pembangunan) berlokasi di Jln Panjang Jiwo Surabaya. SMPP ini adalah SMA Negeri 3 Surabaya yang berlokasi di Jln. Genteng Kali No. 33 Surabaya. Karena pada waktu itu SMA Negeri 3 belum memiliki gedung sendiri, maka SMA Negeri 3 Surabaya menempati gedung SMPP. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan sekolah serta adanya hal-hal lain, akhirnya cikal bakal SMA Negeri 3 Surabaya akhirnya memiliki gedung sendiri dan menempati gedung baru di kawasan Kenjeran Surabaya. SMPP

sendiri akhirnya berkembang dan berganti menjadi SMA Negeri 16 Surabaya.

SMA Negeri (SMAN) 10 Surabaya atau yang biasa dikenal SMANDASA merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Jawa Timur. Panggilan SMANDASA sendiri mempunyai arti, yaitu SMAN yang merupakan singkatan dari Sekolah Menengah Atas Negeri sedangkan DASA berarti sepuluh.

SMANDASA merupakan sekolah SKS yang menggunakan Sistem Kredit Semester. Hal ini memungkinkan siswa menyelesaikan studinya hanya 2 tahun. Namun perlu diketahui bahwasanya siswa tidak diwajibkan untuk lulus 2 tahun namun itu dilihat dari kemampuan dan kemauan siswa sendiri.

SMAN 10 Surabaya sudah lama menjadi sekolah inklusif dan tentunya ini memberikan tantangan tersendiri bagi guru-guru pengajar. Namun SMANDASA memiliki guru pendamping profesional yang senantiasa menemani siswa inklusif agar bisa mengikuti pembelajaran selayaknya teman-teman lainnya. Hal ini membuat

tak sedikit siswa inklusif lulusan SMANDASA yang diterima di PTN bahkan sampai di luar negeri.

Seiring berjalannya waktu hingga sekarang SMA Negeri 10 Surabaya telah mengalami beberapa kali pergantian Kepala Sekolah sebagai berikut.

- a. Hartana Mudjita (1977)
- b. Sunarto, B.A (PLT)
- c. Drs. Maksum Harsono (1979)
- d. R. Soedarjo, B.A (September 1983 s/d Pebruari 1986)
- e. Achmad Soemarsono, B.A
- f. R. Soeharto Kamarwan, B.A
- g. Drs. Slamet Srijono, MBA (6 Bulan)
- h. Soedjoko, B.A (Maret 1993 s.d April 1996)
- i. Dra. Retno Noersari Ramelan(Mei 1996 s.d Januari 1998)
- j. Drs. H. Suparto, Msi.(Pebruari 1998 s.d September 2002)
- k. Drs. H. Muhamad Nuh, Msi. (Oktober 2002 s.d Juli 2004)
- l. Drs. H. Pandu Krisno (Agustus 2004 s.d Desember 2007)

- m. Drs. H.M. Sukron AP,MM.(Januari 2007 s.d 2014)
- n. Drs. H.M Hasanul Faruq, M.Pd (Agustus 2014 s.d)
- o. Tri Wahyu Liswati, M.Pd
- p. Johanes Mardijonpo, S.Pd., M.M

Tabel 4. 1 Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah	SMA Negeri 10 Surabaya
2. SK Pendirian Sekolah	No. SK: 6901/4858 Tanggal 20 Oktober 1977
3. NSS	3010561012010
4. NPSN	20532243
5. Jenjang Pendidikan	Sekolah Menengah Atas
6. Status Sekolah	Negeri
7. Alamat Sekolah	Jl. Jemursari I/28, Surabaya
8. Kode Pos	60237
9. Kelurahan/Desa	Jemur Wonosari
10. Kecamatan	Wonocolo
11. Kabupaten/Kota	Surabaya
12. Provinsi	Jawa Timur

13. Kepala Sekolah	Johanes Mardijono, S.Pd., M.M. NIP. 19660331 199001 1 004
14. Akreditasi	A

Sumber: Dokumen SMAN 10 Surabaya (April, 2022)

2. Visi dan Misi SMA Negeri 10 Surabaya

a. Visi

Mewujudkan Generasi Berkarakter,
Unggul Dan Berprestasi

b. Misi

- 1) Meningkatkan keimanan, ketaqwaan dan nilai-nilai sosial kemanusiaan melalui bimbingan dan kegiatan keagamaan.
- 2) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik melalui kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler.
- 3) Meningkatkan kreatifitas peserta didik melalui kegiatan pengembangan potensi diri, baik peserta didik reguler maupun ABK.
- 4) Meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan,

sosial, seni dan budaya melalui pembelajaran berbasis PAI.

- 5) Meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani melalui kegiatan olah raga dan keagamaan.
- 6) Meningkatkan jiwa kewirausahaan melalui kegiatan pembelajaran muatan lokal, prakarya dan kewirausahaan.
- 7) Meningkatkan layanan informasi pendidikan berbasis teknologi, informasi dan komunikasi.

3. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4. 2 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Jenis Kepegawaian	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Ket
1	Tenaga Pendidik				
	- PNS	16	25	41	
	- GTT	12	7	19	
2	Tenaga Kependidikan				
	- PNS	-	-	-	
	- PTT	9	5	14	

Sumber: Dokumen SMAN 10 Surabaya (April, 2022)

4. Data Peserta Didik Tahun Pelajaran 2021/2022

Tabel 4. 3 Data Peserta Didik Tahun Pelajaran 2021/2022

NO	Peminatan/ Jurusan	JUMLAH PESERTA DIDIK									TOTAL
		KELAS X			KELAS XI			KELAS XII			
		L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	
1	MIPA	136	152	288	116	170	286	123	161	284	858
2	IPS	54	58	112	44	55	99	54	47	101	312
TOTAL		190	210	400	160	225	385	177	208	385	1170

Sumber: Dokumen SMAN 10 Surabaya (April, 2022)

5. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis melalui pengamatan langsung dilapangan, dapat penulis simpulkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di SMAN 10 Surabaya sudah baik dan memiliki bangunan yang permanen dan kokoh. Berikut ini tabel data sarana dan prasarana SMAN 10 Surabaya:

Tabel 4. 4 Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik

2.	Ruang wakil kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang belajar	33	Baik
4.	Ruang guru	1	Baik
5.	Lab fisika	1	Baik
6.	Lab kimia	1	Baik
7.	Lab biologi	1	Baik
8.	Ruang UKS	1	Baik
9.	Kantin	1	Baik
10	Ruang multimedia	1	Baik
11	Ruang TU	1	Baik
12	Ruang kurikulum	1	Baik
13	Ruang koperasi sekolah	1	Baik
14	Lapangan olahraga/upacara	1	Baik
15	Pendopo	1	Baik
16	Parkir	1	Baik
17	Masjid	1	Baik
18	Taman tengah	1	Baik
19	Kamar mandi guru	5	Baik
20	Kamar mandi siswa	9	Baik

21	Kantin	1	Baik
----	--------	---	------

Sumber: Dokumen SMAN 10 Surabaya (April, 2022)

B. Analisis Data & Pengujian Hipotesis

1. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya tanpa penerapan media *mentimeter*

Berikut merupakan tabel nilai Ulangan Harian yang tidak mendapatkan perlakuan atau penerapan media *mentimeter* (kelas XI IPA 5)

Tabel 4. 5 Nilai *Pretest Post-test XI IPA 5 (Class Control)*

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
1.	ATSD	68	96
2.	AAPA	80	92
3.	AJR	20	24
4.	ADR	76	88
5.	AAC	72	88
6.	ASW	88	100
7.	DSA	88	92
8.	DGRA	92	100
9.	FDS	20	24
10.	FAMD	40	60
11.	IAPS	16	16

12.	KSK	64	96
13.	MP	28	56
14.	MK	72	88
15.	MIOP	28	100
16.	MRA	92	100
17.	NRF	44	64
18.	NFN	40	56
19.	NS	76	76
20.	NNM	92	100
21.	RC	44	72
22.	RII	52	96
23.	RD	64	88
24.	RWS	64	84
25.	SQP	76	92
26.	SPP	68	84
27.	SAKA	88	92
28.	SVK	80	92
29.	ZNPG	96	100

2. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya Menggunakan Media *Mentimeter*

Berikut merupakan tabel nilai Ulangan Harian yang tidak mendapatkan perlakuan atau penerapan media *mentimeter* (kelas XI IPA 4)

Tabel 4. 6 Hasil Pretest *Post-test* Kelas Eksperimen (XI IPA 4)

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
1.	APA	84	84
2.	AAC	52	84
3.	AMAR	92	92
4.	AMW	88	92
5.	AL	64	92
6.	AS	76	88
7.	AR	92	92
8.	ANS	84	88
9.	CE	88	88
10.	DA	80	100
11.	F	32	96
12.	GSR	92	72
13.	KAS	96	100
14.	MIK	80	92

15.	MA	88	88
16.	MDAP	52	92
17.	MRS	88	100
18.	MAS	60	92
19.	NUNK	84	96
20.	NA	80	84
21.	NFR	92	92
22.	PDA	92	92
23.	RCP	44	48
24.	RPV	52	56
25.	RHRA	96	92
26.	RZ	92	92
27.	SPP	92	96
28.	SB	96	100
29.	SRS	48	88
30.	SIP	92	92
31.	WPDA	40	58
32.	WA	52	92

3. Penerapan Media *Mentimeter* di SMAN 10 Surabaya

Langkah-langkah penerapan media *mentimeter* di SMAN 10 Surabaya adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yaitu penjelasan kepada peserta didik mengenai penerapan media *mentimeter*, mulai persiapan sampai evaluasi
- b. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membaca bahan materi secara singkat, dilakukan agar peserta didik mendapatkan gambaran mengenai materi yang akan disampaikan
- c. Peserta didik diberikan *pretest* sebelum pendidik menyampaikan pembelajaran
- d. Pendidik menyampaikan materi Perkembangan Islam Pada Masa kejayaan menggunakan media *mentimeter*
- e. Peserta didik diberikan *post-test* setelah pemberian materi

Tabel 4. 7 Analisis Deskriptif

Kelas	N	Mi n	Ma x	Mean	<i>Std.</i> <i>Deviasi</i> <i>on</i>	Std. Eror mean

XI IPA 4	Pretest	3	32	96	76,25	19,5150	3,449
	Eksperimen	2			00	9	81
	Post Test	3	48	100	87,81	12,4471	2,200
	Ekperimen	2			25	5	37
XI IPA 5	Pretest	2	16	96	63,03	24,6728	4,581
	Kontrol	9			45	3	61
	Post Test	2	16	100	79,86	24,2247	4,498
	Kontrol	9			21	3	42

Tabel di atas menjelaskan tentang ringkasan dari statistik deskriptif dari kedua sampel (XI IPA 4 dan XI IPA 5), dengan jumlah sampel yang berbeda yaitu XI IPA 4 terdiri dari 32 peserta didik dan XI IPA 5 terdiri dari 29 peserta didik, nilai hasil *pretest* XI IPA 4 memiliki rata-rata nilai 76,2500 dengan simpangan baku sebesar 19,51509 dan standar eror rata-rata sebesar 3,4498, nilai hasil post test XI IPA 4 memiliki rata-rata nilai 87,8125 dengan simpangan baku sebesar 12,44715 dan standar eror rata-rata sebesar 2,20037.

Sedangkan untuk kelas kontrol (XI IPA 5) hasil pretest memiliki rata-rata nilai 63,0345 dengan simpangan baku sebesar 24,67283 dan standar eror rata-rata sebesar 4,58161, nilai hasil post test XI IPA 5 memiliki rata-rata nilai 79,8621 dengan simpangan baku sebesar 24,22473 dan standar eror rata-rata sebesar 4,49842.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji t dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilihat dari data hasil *Pre-tets & Post-test*. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji normalitas dapat dilihat dengan menggunakan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika nilai sig lebih > dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai sig lebih < dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS**Tests of Normality**

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Pretest Ekperimen	,232	32	,000	,832	32	,000
	Post Test Ekperimen	,287	32	,000	,717	32	,000
	Pretest Kontrol	,171	29	,030	,915	29	,023
	Post Test Kontrol	,257	29	,000	,774	29	,000

Berikut analisis data normalitas akan dijelaskan dibawah ini.

1) *Pretest* kelas eksperimen

a) Kolmogorov smirnov p- value = 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak sehingga data berdistribusi tidak normal

b) Shapiro-Wilk p-value = 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak sehingga data berdistribusi tidak normal.

2) *Postes* kelas eksperimen

a) Kolmogorov smirnov p- value = 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak sehingga data berdistribusi tidak normal

b) Shapiro-Wilkp-value = $0,003 < 0,000$ maka H_0 ditolak sehingga data berdistribusi tidak normal.

3) *Pretest* kelas kontrol

a) Kolmogorov smirnov p- value = $0,030 < 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga data berdistribusi tidak normal

b) Shapiro-Wilkp-value = $0,23 > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga data berdistribusi normal

4) *Postes* kelas kontrol

a) Kolmogorov smirnov p- value = $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga data berdistribusi tidak normal

b) Shapiro-Wilkp-value = $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga data berdistribusi normal

b. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan media *mentimeter* terhadap hasil belajar kelas XI IPA SMAN 10

Surabaya? jika data tidak normal. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Wilcoxon:

Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima.

Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari $> 0,05$, maka H_a ditolak.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a	
	Kelas - Hasil belajar
Z	-9,587 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Data dapat dikatakan diterima jika nilai Asymp.Sig $< 0,05$. Dapat dilihat bahwa pada hasil uji wilcoxon memiliki Sig adalah 0,00 sehingga hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan media mentimeter terhadap hasil belajar PAI.

c. Uji Homogenitas

Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas *Pretest***Test of Homogeneity of Variances**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	1,781	1	59	,187
	Based on Median	1,652	1	59	,204
	Based on Median and with adjusted df	1,652	1	58,929	,204
	Based on trimmed mean	1,734	1	59	,193

Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas *Post-test***Test of Homogeneity of Variances**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Databaru	Based on Mean	11,384	1	59	,001
	Based on Median	4,612	1	59	,036
	Based on Median and with adjusted df	4,612	1	36,211	,039
	Based on trimmed mean	8,393	1	59	,005

Dalam pengujian, suatu data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05

(*sig./p-value* > 0,05). Dari perhitungan data *pretest* diperoleh *p-value* = 0,187 sedangkan pada *postes* diperoleh *pvalue* =0,001. Menunjukkan variabel *pretest* homogen namun variabel *postest* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya. Sebelum melakukan uji hipotesis tahap awal yang dilakukan penulis adalah merumuskan hipotesis. Berikut ini adalah hipotesis dalam penelitian ini :

Tabel 4. 12 *Hipotesis Penelitian*

Ha	ada pengaruh penerapan media <i>mentimeter</i> terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya.
Ho	Tidak ada pengaruh penerapan media <i>mentimeter</i> terhadap hasil belajar

siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya.
--

Analisis yang digunakan penulis dalam menguji hipotesis ini adalah dengan menggunakan uji *Paired sampel tes*. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal maka data selanjutnya akan diuji dengan melakukan uji *Paired Sampel tes*. Pada uji *Paired sampel tes* penulis menggunakan aplikasi SPSS. Berikut ini adalah tabel hasil uji *Paired sampel test*.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Paired Sample Test

♦ **T-Test**

[DataSet5]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil belajar	77,0000	122	22,21942	2,01165
	Kelas	2,4508	122	1,12156	,10154

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Hasil belajar & Kelas	122	-.071	,435

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil belajar - Kelas	74,54918	22,32743	2,02143	70,54723	78,55114	36,879	121	,000

Pada tabel diatas bagian Mean menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah *Pre-test* dan *Pos-test* pada mata pelajaran PAI di SMAN 10 Surabaya sebesar 74.54918. Perbedaan ini ada dalam internal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah 70,54723 dan tertinggi 78,55114, sedangkan hasil analisis *Paired Samples Test* hasil hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penerapan media *mentimeter* dalam pembelajaran PAI) menunjukkan nilai sig (*2 tailed*) = $0,00 < 0,05$ sesuai dengan kriteria uji t tes jika sig (*2 tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian sudah kita ketahui bahwa penerapan media *mentimeter* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 10 Surabaya.

BAB V

PEMBAHASAN & DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini yang akan dijadikan jawaban dari rumusan masalah, terdapat dua kelas yang digunakan yaitu kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 5 yang dijadikan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Surabaya. Data hasil penelitian ini berdasarkan hasil dari *pretest* dan *post-test* maupun angket. Kelas eksperimen digunakannya penerapan media berbasis internet, yaitu aplikasi *mentimeter*. Adapun kelas kontrol masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah.

Dilaksanakan di SMAN 10 Surabaya pada bulan April tahun 2022, dikarenakan minimnya waktu pembelajaran yang semula 1 jamnya 45 menit dipangkas hanya menjadi 30 menit saja dikarenakan masih dalam tahapan *new normal*, Akibatnya, peserta didik yang pada umumnya pulang pukul 15.00 WIB kini pulang lebih cepat yaitu pada pukul 11.00 WIB.

1. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tanpa Media *Mentimeter* Kelas XI SMAN 10 Surabaya

Dilakukan di SMAN 10 Surabaya pada kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5, adapun yang menjadi kelas kontrol (kelas yang tidak diberikan perlakuan) yaitu kelas XI IPA 5. Kelas ini menggunakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan berpegangan dengan modul Pendidikan Agama Islam pada bab Perkembangan Pada Masa Kejayaan Islam. Penulis mengambil metode ceramah karena bab Perkembangan Pada Masa Kejayaan Islam merupakan bab dari sejarah. Penulis sangat senang karena melihat antusias dan niat belajar yang tinggi dari peserta didik, walaupun penulis bukan dari bagian anggota sekolah.

Hasil belajar pada kelas yang tanpa menggunakan media *mentimeter* atau bisa disebut juga sebagai kelas kontrol, yakni kelas XI IPA 5 memperoleh *mean* (nilai rata-rata) 63,0345 dengan simpangan baku sebesar 24,67283 dan standar eror rata-rata sebesar 4,58161, nilai hasil post test XI IPA 5 memiliki rata-rata nilai 79,8621 dengan

simpangan baku sebesar 24,22473 dan standar eror rata-rata sebesar 4,49842. Untuk hasil *post-test* sebesar 80 sudah mencapai KKM, adapun minimal KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 75.

2. Bagaimana Pengaruh Penerapan Media Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 10 Surabaya

Dilakukan di SMAN 10 Surabaya pada kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5, adapun yang menjadi kelas eksperimen (kelas yang diberikan perlakuan) yaitu kelas XI IPA 4. Kelas ini menggunakan media berbasis internet yaitu berupa aplikasi *mentimeter*.

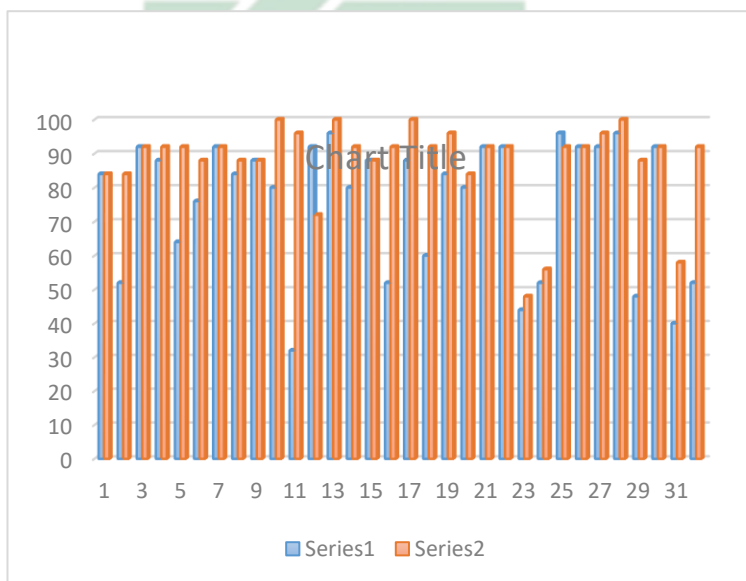
Tabel 5. 1 *pretest post-test experiment class*

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
1.	APA	84	84
2.	AAC	52	84
3.	AMAR	92	92
4.	AMW	88	92
5.	AL	64	92
6.	AS	76	88

7.	AR	92	92
8.	ANS	84	88
9.	CE	88	88
10.	DA	80	100
11.	F	32	96
12.	GSR	92	72
13.	KAS	96	100
14.	MIK	80	92
15.	MA	88	88
16.	MDAP	52	92
17.	MRS	88	100
18.	MAS	60	92
19.	NUNK	84	96
20.	NA	80	84
21.	NFR	92	92
22.	PDA	92	92
23.	RCP	44	48
24.	RPV	52	56
25.	RHRA	96	92
26.	RZ	92	92
27.	SPP	92	96
28.	SB	96	100

29.	SRS	48	88
30.	SIP	92	92
31.	WPDA	40	58
32.	WA	52	92

Gambar 5. 1 Grafik Peningkatan Nilai Pretest And Post-Test



Hasil dari *pretest* kelas eksperiment mendapatkan nilai rata-rata 76,25 dengan simpangan baku 19,51509 dan standar error rata-rata sebesar 3,4498. Adapun nilai rata-rata dari *post-test* ialah 87,8125, dengan simpangan baku sebesar 12,44715

dan standar eror rata-rata sebesar 2,20037. Maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar.

Selanjutnya penulis menguji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya. Menggunakan analisis uji *Paired Sampel tes*. Pada uji *Paired sampel tes* penulis menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 5. 2 Hasil Uji Paired Sample Test

♦ T-Test

[DataSet5]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paír 1 Hasil belajar	77,0000	122	22,21942	2,01165
Kelas	2,4508	122	1,12156	,10154

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Paír 1 Hasil belajar & Kelas	122	-,071	,435

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Paír 1 Hasil belajar - Kelas	74,54918	22,32743	2,02143	70,54723	78,55114	36,879	121	,000

Pada tabel diatas bagian Mean menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah *Pre-test* dan *Pos-test* pada mata pelajaran PAI di

SMAN 10 Surabaya sebesar 74.54918. Perbedaan ini ada dalam internal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah 70,54723 dan tertinggi 78,55114, sedangkan hasil analisis *Paired Samples Test* hasil hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penerapan media *mentimeter* dalam pembelajaran PAI) menunjukkan nilai sig (2 *tailed*) = 0,00 < 0,05 sesuai dengan kriteria uji t tes jika sig (2 *tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian sudah kita ketahui bahwa penerapan media *mentimeter* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 10 Surabaya.

3. Bagaimana Penerapan Media Mentimeter Diterapkan Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 10 Surabaya?

Tabel 5. 3 Perolehan Angket

NO	N O 1	N O 2	N O 3	N O 4	N O 5	N O 6	N O 7	N O 8	N O 9	N O 10	S K O R	N %	% RAT A- RAT A
1	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	8
											4	0	8
													85,1

2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	7
3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	8
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0
5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	9
6	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	5	6
7	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	9
8	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	8
9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	6
10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	9
11	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	5	7
12	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	8
13	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	9
14	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	5	7
15	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	9
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	8
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	8
18	3	2	5	4	3	2	2	5	3	3	3	5	6
19	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	9
20	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	9
											8	0	6

Skor ideal = skor tertinggi x jumlah butir pertanyaan x jumlah responden

$$= 5 \times 10 \times 20$$

$$= 1000$$

Setelah selesai menggunakan rumus ideal langkah selanjutnya ialah menggunakan rumus nilai presentase, untuk rumus nilai presentase ialah:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{851}{1000} \times 100\% \\
 &= 85,1\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P= angket presentase

F= frekuensi yang dicari

N= jumlah responden

Tabel 5. 4 Pedoman Penilaian Responden

Nilai rata-rata yang dididapatkan	Kriteria
kurang dari 20%	Sangat rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Cukup

61% -80%	Tinggi
81% - 100%	Sangat tinggi

Hasil dari perhitungan presentase angket diperoleh 85,1%, dari hasil 85,1% memiliki kriteria sangat tinggi. Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media *mentimeter* sangat berpengaruh dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. DISKUSI HASIL PEELITIAN

Penerapan media ke peserta didik dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar siswa PAI SMAN 10 Surabaya menyatan hasil analisis *Paired Samples Test* hasil hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penerapan media *mentimeter* dalam pembelajaran PAI) menunjukkan nilai sig (*2 tailed*) = 0,00 < 0,05 sesuai dengan kriteria uji t tes jika sig (*2 tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian sudah kita ketahui bahwa penerapan media *mentimeter* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 10 Surabaya.

1. Kelebihan

Setelah mengambil data dari wawancara kepada Guru Pengajar bapak Miftahul Huda, S.Pd dan beberapa tulisan baik dari karya ilmiah maupun catatan di Website mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi *mentimeter*, Peneliti dapat memberikan beberapa Poin mengenai hal tersebut.

a. Akses ke aplikasi mudah

Dari wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, Menurut penulis, guru pengajar maupun peserta didik dengan menggunakan aplikasi *mentimeter* ini, peserta didik dimudahkan dalam mengakses materi yang diberikan saat ini, dibanding dengan menggunakan media yang lain, peserta didik lebih banyak merespon materi ketika menggunakan media *mentimeter* ini.

b. Tidak memerlukan biaya kouta internet yang banyak

Dengan Menggunakan Aplikasi *mentimeter* peserta didik dan pendidik tidak terbebani dalam pengeluaran kuota internet,

dikarnakan adanya bantuan Kuota Multimedia dari Kemenag dan Kemendikbud yang mana diberikan kepada siswa yang sudah terdaftar, dilain hal itu juga untuk mengakses aplikasi *mentimeter* ini tidak terlalu banyak menggunakan kuota internet jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

- c. Guru lebih dimudahkan apabila membuat sebuah soal

Dalam prosesnya aplikasi ini sangat disenangi oleh para guru yang menggunakannya, dikarnakan mudahnya guru dalam mengakses serta memasukkan soal yang telah mereka buat sebelumnya. Dengan menggunakan aplikasi ini guru tinggal mengcopypaste arsip yang telah dibuatnya, tanpa perlu mengetik ulang, sehingga para guru tidak menghabiskan waktu 2x lebih banyak saat membuat soal yang akan diberikan kepada siswa.

- d. Adanya kompetisi

Adanya kompetisi dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik ialah salah satu faktor pendukung penggunaan aplikasi ini, karna

setelah mengerjakan soal peserta didik akan mengetahui nilainya dan teman-temannya, serta peringkat nilainya dengan teman-teman yang lain.

2. Kekurangan

a. Harus terhubung ke internet

Salah satu kekurangan dari aplikasi ini adalah harus selalu terhubung ke internet, ini yang membuat peserta didik kesulitan jika peserta didik tidak memiliki kouta, akan tetapi bila dikerjakan di sekolah, peserta didik dapat menyambungkanya melalui *wifi*.

Disini juga penulis mengalami sedikit kesulitan dalam mengambil sebuah data hasil belajar siswa melalui media *mentimeter* ini sebab, pastinya semua jaringan tidak bisa stabil dalam waktu yang sama, baterai *handphone* habis dll. Sementara penggunaan tanya jawab pada aplikasi ini secara live. Disini penulis juga sudah melakukan uji coba selama 3 kali akan tetapi peserta didik yang ikut menjawab soal tidak sampai setengah dari sampel, maka penulis saat

akan mengevaluasi pembelajaran menggunakan *google formulir*.

b. Peringkat siswa akan mudah naik dan turun

Karna di aplikasi *mentimeter* ini untuk penilaiannya tidak hanya dihitung melalui jawaban yang benar namun dengan kecepatan penyelesaiannya juga maka apabila ada nilai yang bagus namun butuh waktu mengerjakan yang lama maka posisi peringkatnya akan lebih mudah berubah apabila ada nilai sama dengan waktu pengerjaan yang lebih sedikit.

c. Sulit mengetahui siapa yang mengakses

Dalam proses penerapannya, aplikasi ini memiliki kekurangan dalam mengetahui siapa yang masuk kedalam *link* dan kode yang telah diberikan, Karna kita tidak mengetahui wajah pengakses, kita hanya bisa yakin bahwa nama yang digunakan adalah orang yang sama seperti yang kita ketahui.

BAB VI

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Surabaya pada kelas yang tanpa menggunakan media *mentimeter* atau bisa disebut juga sebagai kelas kontrol, yakni kelas XI IPA 5 memperoleh *mean* (nilai rata-rata) 76,25 untuk *pretest* sementara 80 untuk hasil nilai rata-rata *post-test*. Nilai tersebut sudah memenuhi kriteria di atas KKM yaitu sebesar 75.
2. Penerapan media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA 4 SMAN 10 Surabaya, setelah data di uji menggunakan uji prasyarat dari uji Wilcoxon dengan perolehan data 0,00 lebih kecil dari 0.05 sehingga data berdistribusi normal, maka selanjutnya ialah menguji hipotesis yang menggunakan *Paired Samples Test* diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (*2-tailed*) sebesar 0.000 lebih kecil

dari nilai probabilitas 0,05 atau jika disederhanakan dengan angka menjadi $0.000 < 0.05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa “ada pengaruh penggunaan media *mentimeter* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas XI SMAN 10 Surabaya”.

3. Terdapat adanya pengaruh media *mentimeter* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 10 Surabaya dibuktikan dengan menggunakan perolehan angket 85,1% yaitu kriteria sangat tinggi. Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media *mentimeter* sangat berpengaruh dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah SMAN 10 Surabaya diharapkan terus mendukung para guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga para siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
2. Bagi guru hendaknya melakukan perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran

serta mencari inovasi terkait media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran serta dapat mengatasi kesulitan belajar yang mereka alami.

3. Bagi peserta didik hendaknya tetap selalu belajar dengan giat serta selalu memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan oleh guru, karena guru terus berinovasi mencari media yang tepat agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
4. Penerapan media yang berbantuan mentimeter dapat menciptakan keadaan pembelajaran yang menarik dan juga dapat menghilangkan rasa bosan terhadap evaluasi belajar, sehingga siswa kelas XI IPA SMAN 10 Surabaya semakin bertekad untuk menumbuhkan semangat hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Isla

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Dodiet. 2018. *Metopologi Research Untuk Program Studi D3 Kebidanan*. Surakarta: Poltekes. Keperawatan Indonesia, Vol. 11.
- AH Sanaky, Ujair, 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Alisuh Sabri, M. 1999. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Al-Qur'an Terjemah. 2014. Kementrian Agama RI. Jakarta. Penerbit Sahifa.
- Andrini & Pratama. 2021. *Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Mimbar Ilmu. Vol. 26.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002 *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Mandar Maju.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Departemen Agama. 2007. *Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD): Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Madrasah Aliyah Umum*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.

Gunawan, Heri. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.

<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/membuat-presentasi-interaktif-dan-survey-online-dengan-aplikasi-mentimeter/> diakses pada tanggal 21 Maret 2022 pukul 21.WIB

<https://www.mentimeter.com/plans> diakses pada tanggal 24 Desember 2021 pukul 08.00 WIB

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nanda Hanief, Yulingga dan Himawanto, Wasis. 2017. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Deepublish.

Nur Rachmawati, Imami. 2007. *Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara*. Jurnal

- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Pres.
- Satrisno, Hengki. 2018. *Fislafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta, Samudra Biru.
- Study, M. 2019. *Pembelajaran fleksibel berasaskan Massive Open Online Course (Mooc) suatu transformasi dalam pengajian manuskrip Melayu*. International Journal of the Malay World and Civilisation. 7.
- Sudaryono, Dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi. 2003. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & operasionalnya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Stategi Pembelajaran*. Jogjakarta, Ar-Ruzz Media.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk, Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Darwyn. 2007. *Perencanaan Sisitem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Wahyuliani, Yuli. Dkk. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung*. Jurnal Tarbawy, Vol.3.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. 2017. *Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan, Vol. 2.