PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS AL-HIKMAH SURABAYA

SKRIPSI

Oleh:

NUR MAZIDAH

NIM. D01205158

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JULI 2009

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Nur Mazidah

NIM : D01205158

Judul : **PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (AL-ISLAM) DI SMA AL-HIKMAH SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 13 Juli 2009

Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag
NIP. 151 368 421

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang telah disusun oleh **Nur Mazidah**
telah diujikan di depan tim penguji

Surabaya, 12 Agustus 2009

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Drs. Nur Hamim, M.Ag.
NIP. 196203121991031002

Tim Penguji
Ketua,

Drs. A Z. Fanani, M.Ag.
NIP. 195501211985031002

Sekretaris,

Jauharoti Alfin, M.Si.
NIP. 197306062003121001

Penguji I,

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

Penguji II,

Drs. Nadlir, M.Pd.I.
NIP. 196807221996031002

ABSTRAKSI

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

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana Penerapan multimedia interaktif dalam mata pelajaran PAI di SMA Al-Hikmah?, Bagaimana kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Al-Hikmah? Dan bagaimana peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan multimedia interaktif, kesulitan belajar dan Peran multimedia interaktif di SMA Al-Hikmah Surabaya. Jenis penelitian analitik-kuantitatif dengan pendekatan survai. Penelitian ini merupakan penelitian sampel yang menggunakan tehnik *Purposive sampling* (sampel bertujuan) karena yang menggunakan multimedia interaktif dan materi yang menjadi obyek penelitian disini adalah materi perawatan jenazah adalah kelas XI SMA dari populasi seluruh siswa SMA Al-Hikmah.

Untuk memperoleh data-data penelitian ini menggunakan metode penggalian data berupa penyebaran angket, dokumentasi digunakan untuk data-data seperti struktur organisasi sekolah, kurikulum, visi dan misi sekolah, jumlah guru, keadaan responden dll. Wawancara digunakan untuk mengetahui keadaan kesulitan belajar siswa kepada guru PAI dan masalah pengembangan multimedia di SMA Al-Hikmah dan sejarah berdirinya SMA Al-Hikmah. Observasi meliputi observasi kelas (indoor) dan observasi di luar kelas. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisa prosentasi dan teknik *analisa product moment.*

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis alternative yaitu apakah multimedia interaktif berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dan hipotesis nihil apakah multimedia interaktif tidak berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan yang berlawanan antara penerapan multimedia interaktif dengan kesulitan belajar, dengan maksud semakin maksimal penerapan multimedia interaktif maka semakin kecil keadaan kesulitan belajar siswa. Dengan demikian multimedia interaktif berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dengan kata lain hipotesis alternative diterima dan hipotesis nihil ditolak.

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

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR JUDUL PENELITIAN i

SAMPUL DALAM JUDUL PENELITIAN ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. LATAR BELAKANG MASALAH 1

B. RUMUSAN MASALAH 11

C. TUJUAN PENELITIAN 11

D. KEGUNAAN PENELITIAN 12

E. VARIABLE PENELITIAN 12

F. HIPOTESIS PENELITIAN 13

G. BATASAN PENELITIAN 13

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

H. DEFINISI OPRASIONAL 13

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN 16

BAB II KAJIAN PUSTAKA 18

A. MULTIMEDIA INTERAKTIF..... 18

1. Pengertian multimedia interaktif 18
2. Dasar dan landasan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran 22
3. Karaketeristik multimedia interaktif..... 24
4. Nilai dan manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran 27
5. Fungsi dan peran multimedia interaktif dalam pembelajaran 28
6. Format multimedia interaktif dalam pembelajaran..... 32
7. Cara mengembangkan multimedia interaktif..... 35

B. KESULITAN BELAJAR..... 37

1. Pengertian kesulitan belajar 37
2. Macam-macam kesulitan belajar 40
3. Factor-faktor penyebab kesulitan belajar..... 41
4. Cara belajar yang baik 47
5. Indicator kesulitan belajar..... 47
6. Diagnosis kesulitan belajar 50
7. Cara mengatasi kesulitan belajar 51

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

C. PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR 55

BAB III METODE PENELITIAN 60

A. JENIS PENELITIAN 60

B. RANCANGAN PENELITIAN 61

C. POPULASI DAN SAMPEL 61

D. JENIS DAN SUMBER DATA 62

E. METODE PENGUMPULAN DATA 64

F. INSTRUMEN PENELITIAN 66

G. ANALISIS DATA 66

BAB IV HASIL PENELITIAN 70

A. DESKRIPSI DATA 70

B. DESKRIPSI RESPONDEN 80

C. ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN HIPOTESIS 87

BAB V PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN 123

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 131

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

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

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	:	Daftar Nama Responden	81
Tabel IV.2	:	Sample Penelitian Berdasarkan Usia	83
Tabel IV.3	:	Sampel Penelitian Berdasarkan Jenis Kelaminnya	84
Tabel IV.4	:	Sample Berdasarkan kelas	86
Tabel IV.5	:	Data Hasil Observasi Tentang Penerapan Multimedia Interaktif	89
Tabel IV.6	:	Sesuai dengan tujuan Pembelajaran	90
Tabel IV.7	:	Isi Materi Yang Lengkap Dan Kompleks	91
Tabel IV.8	:	Kesesuaian Dengan Materi	91
Tabel IV.9	:	Sajian Materi	92
Tabel IV.10	:	Kemudahan Dalam Memberikan Respon	93
Tabel IV.11	:	Memberi Kemudahan Interaksi-Interaksi	93
Tabel IV.12	:	Memberi Kesempatan Siswa Dalam Memberikan Respon	94
Tabel IV.13	:	Kemampuan Siswa Dalam Menjalankan Tanpa Bantuan Guru	95
Tabel IV.14	:	Kemampuan Siswa Mengukur Laju Kecepatan Belajarnya Sendiri	95
Tabel IV.15	:	Kualitas Suara	96
Tabel IV.16	:	Kualitas Teks atau Simbol	97
Tabel IV.17	:	Kualitas Kendali	97
Tabel IV.18	:	Kualitas Kontrol Guru Terhadap Siswa	98
Tabel IV.19	:	Data Hasil Observasi Kesulitan Belajar	99
Tabel IV.20	:	Pertanyaan penelitian apakah siswa merasa malas dalam mengikuti pelajaran al-islam?	100
Tabel IV.21	:	Pertanyaan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran al-islam?	101
Tabel IV.22	:	Pertanyaan penelitian apakah anda diam saja, jika guru kurang jelas dalam menyampaikan materi?	101
Tabel IV.23	:	Pertanyan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam mendengar penjelasan guru?	102

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

Tabel IV.24 : Pertanyan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi al-islam? 103
Tabel IV.25 : Pertanyan penelitian apakah anda kurang termotivasi jika pembelajaran al-islam tidak menggunakan sarana atau media yang tepat? 104
Tabel IV.26 : Pertanyaan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru dalam pelajaran al-Islam..... 105
Tabel IV.27 : Pertanyaan penelitian apakah anda selalu mengulang-ulang mempelajari al-islam untuk memperoleh suatu kepahaman?..... 106
Tabel IV.28 : Pertanyaan penelitian apakah anda malas belajar al-islam di rumah? 106
Tabel IV.29 : Pertanyaan penelitian factor yang membuat anda sering terganggu dalam belajar al-islam adalah karena kurangnya sarana?..... 108
Tabel IV.30 : Pertanyaan penelitian apakah guru anda membosankan dalam menyampaikan materi al-islam? 108
Tabel IV.31 : Pertanyaan penelitian apakah orang tua anda selalu mengontrol belajar anda saat di rumah? 109
Tabel IV.32 : Pertanyaan penelitian apakah anda kesultan belajar jika di rumah anda tidak tersedia sarana belajar yang memadai?..... 110
Tabel IV.33 : Pertanyaan penelitian apakah anda merasa kurang menguasai mata pelajaran al-islam, karena durasi waktu pembelajaran di kelas sedikit? 110
Table IV.34 : Pertanyaan penelitian apakah anda lebih memilih kegiatan di luar dari pada mengikuti pelajaran al-islam?..... 111
Tabel IV.35 : Data Hasil Angket Tentang Multimedia Interaktif..... 112
Tabel IV.36 : Data Hasil Angket Tentang Kesulitan Belajar..... 113
Tabel IV.37 : Korelasi Multimedia Interaktif Dengan Kesulitan Belajar Siswa..... 118
Tabel IV.38 : Tabel Nilai-nilai r "Product Moment" 120

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat.[1] Dikatakan bahwa pendidikan juga merupakan proses sosialisasi dari pewarisan budaya dari generasi ke generasi selanjutnya dalam upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia, baik sebagai individu, kelompok masyarakat, maupun dalam konteks yang lebih luas yaitu budaya bangsa.[2]

Pendidikan yang memiliki tujuan sebagai pembentuk manusia yang berguna bagi dirinya dan masyarakat, selalu mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan zaman yang dilalui oleh manusia. Perubahan dan perkembangan masyarakat yang terus bergulir, cepat maupun lambat pasti akan berimbas pada pendidikan. Dalam kaitannya pendidikan sebagai pabrik-pabrik sumber daya manusia memenuhi kebutuhan masyarakat yang senantiasa berkembang dan mengglobal. Tantangan zaman yang semakin maju dan bebas ini menuntut mutu pendidikan suatu bangsa, jika tidak maka bangsa itu akan tergilas oleh globalisasi.

Perkembangan informasi dan teknologi pun sedikit banyak mempengaruhi pendidikan. Informasi yang tak terbendung yang bisa diakses dengan mudah kapanpun dan di mana pun oleh siswa, memberikan tantangan baru di dunia

---

[1] Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994),10

[2] Syafrudin Nurdin, *Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum,* (Jakarta: PT Ciputat Press, 2005), 36

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

pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu pendidikan yang bertujuan membentuk manusia seutuhnya. Utuh dalam arti memahami dunia dan akhirat secara integral tidak terpisah-pisah. Pendidikan islam juga menjadi salah satu filter kemajuan informasi dan teknologi.

Pendidikan salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia harus ditunjang dengan beberapa hal baik itu sarana dan prasarana yang membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Agar lembaga pendidikan mampu melahirkan out put maupun out come yang berkualitas. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.[3]

Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan yang tujuannya untuk mewujudkan sistem pendidikan menjadi lebih berkualitas. Sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan pendidikan sistem pendidikan nasional secara umum adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

[3] *UUSPN dan Peraturan Pelaksanaannya* , (Jakarta ; sinar Gozali, 1992), 4.

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

negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan ini maka para pengajara mendapatkan amanat untuk mengembangkan kemampuan lulusan suatu jenjang pendidikan dalam seluruh aspek kehidupannya, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), meliputi berilmu dan cakap; aspek keterampilan (psikologi), yaitu kreatif; dan sikap (afektif), meliputi beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, mandiri dan demokratis.

Pendidikan merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik, menurut salah satu organisasi dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang menangani pendidikan, ilmu pengetahuan dan kebudayaan yaitu *UNESCO (United Nation Education, Scientific, and Cultural Organitation)*. Selanjutnya *UNESCO* merekomendasikan empat pilar dalam bidang pendidikan, yaitu 1) *learnig to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), 3) *Learning to life together* (belajar untuk hidup bersama), 4) *Learning to be* (belajar untuk menjadi/ mengembangkan diri sendiri).[4]

Dalam menerapkan empat pilar belajar itu perlu dirancang dan dikembangkan suatu sistem kurikulum yang tepat. Kurikulum yang tepat itu antara lain disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dewasa ini sedang berkembang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tujuan, strategi/metode, dan materi/isi bahan kurikulum direncanakan dan dikembangkan untuk selalu mutakhir dan tidak ketinggalan zaman.

[4] Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta,2008),2

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

Untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tidak lah mudah, dan semua ini dibebankan oleh seorang pendidik. Dengan demikian beratnya tugas seorang pendidik, maka dituntut memiliki kemampuan *pedagogic* yang memadai. Seorang pendidik harus menguasai pengelolaan kelas, karena yang dibentuk adalah makhluk yang memiliki keunikan disetiap individunya. Pendidik dituntut untuk memberikan suplay ketiga aspek yang terkenal dalam teori pendidikan yakni kognitif, afektif dan psikomotorik pada setiap anak didiknya. Keanekaragaman peserta didik yang dihadapi inilah seorang pendidik dituntut untuk bisa menciptakan kelas menjadi kondusif agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Belum lagi jika pendidik dihadapkan pada anak didik yang memiliki kesulitan belajar.

Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Yaitu tujuan dalam dunia pendidikan untuk menjadikan manusia seutuhnya. Manusia yang sesuai dengan kodrat dan hakikatnya, yakni aspek pembawaan seoptimal mungkin. Yang artinya secara potensial keseluruhan potensi manusia diisi kebutuhan supaya berkembang secara wajar, yakni kebutuhan jasmaniah dan rohaniah.

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pengertian belajar maupun mengajar. Dalam belajar siswa melakukan serangkaian perilaku yang kompleks yang hanya dialami dirinya secara individu, keberhasilan proses belajar itu tergantung oleh dirinya sendiri. Mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam

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

hubunganya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar, ringkasnya mengajar merupakan suatu kegiatan di mana seorang guru membimbing siswa untuk belajar. Bertolak dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan antara siswa yang belajar da guru mengajar. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar maka perlu diciptakan kelas yang kondusif.

Untuk menyeting kelas agar kondusif salah satu sarana yang mempermudah guru adalah media yang dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai "Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif"[5]

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.[6]

---

[5] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), 7-8
[6] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : PT. Citra Aditya bakti, 1994),

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

Media pembelajaran memiliki tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.[7]

Indikator ketercapaian mutu guru diantaranya adalah tenaga kependidikan (pendidik) yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan menerapkan/memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja, yang inovatif. Serta sikap yang positif terhadap tugas dan kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah media pengajaran. Oleh karena itu media pengajaran menjadi satu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh guru profesional.[8]

Media pembelajaran memiliki bentuk yang bermacam-macam, dari media sederhana sampai yang kompleks. Perkembangan teknologi dan informasi juga ikut menyumbang semakin kayanya media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru. Kekomplekan komponen yang ada dalam teknologi baik dari segi audio, visual dan kinestetik memberikan wadah terhadap karakteristik belajar siswa. Setiap media tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk itu dalam pemakaiannya harus mempertimbangkan karakteristik materi yang diajarkan, tujuan intruksional yang harus dicapai dan

[7] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 21
[8] Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2002),

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

juga mempertimbangkan jenis belajar siswa agar media pembelajaran yang digunakan berfungsi secara optimal dalam meningkatkan mutu belajar siswa.

Masalah pelik yang sering dihadapi guru adalah adanya murid yang memiliki masalah belajar. Masalah belajar atau kesulitan belajar yang dialami oleh siswa bermacam-macam baik dari segi jenis kesulitan belajar, factor, mata pelajaran ataupun sifatnya. Ditinjau dari latar belakangnya siswa mengalami kesulitan belajar ada yang rendah, sedang dan akut. Tidak hanya dari factor intelegensi siswa yang menyebabkan kesulitan belajar itu terjadi kondisi siswa baik secara mental maupun fisik juga menjadi penyebab terjadinya kesulitan belajar. Dari segi mental misalnya siswa kehilangan motivasi belajar atau tidak adanya minat untuk belajar. Dari segi fisik bisa saja siswa mengalami gangguan kesehatan salah satu indra yang menjadi pokok menerima dan menyerap informasi, misalkan gangguan telinga dan mata. Kekurang tepatan guru dalam menggunakan metode/strategi atau pun media juga menjadi pemicu kesulitan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan.

Mengingat bermacam-macamnya jenis kesulitan belajar dengan latar belakang penyebab yang berbeda-beda seorang pendidik tidak bisa memukul rata pada semua siswa dalam memilih jalan keluarnya. Untuk itu seorang pendidik perlu memperhatikan langkah-langkah dalam mengatasi kesulitan belajar siswa yang ditawarkan dalam psikologi belajar. Seorang guru harus mampu mendiagnosis secara tepat apa yang menjadi ciri, sifat, jenis dan latar belakang timbulnya kesulitan belajar sehingga guru bisa tepat dalam memberikan treatment. Salah satu upaya guru yang paling mendasar

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

disamping penyelesaian-penyelesaian masalah social dan keluarga adalah dengan memperbaiki strategi dalam mengajar, memberikan motivasi dalam belajar dan memberikan remedial serta pengayaan mata pelajaran tertentu.

Keheterogenan peserta didik dalam kelas baik dalam hal kemampuan menyerap pelajaran atau lainnya, pendidik tidak bisa memukul rata dalam melaksanakan pembelajaran. Peserta didik yang lambat dalam menerima pelajaran tidak bisa disamakan dengan peserta didik yang lebih memiliki kemampuan. Perbedaan persepsi siswa dalam memahami pesan yang diberikan oleh seorang guru juga menjadikan siswa kebingungan dalam memahami materi yang sesuai harapan guru. Ini merupakan fungsi media pembelajaran mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran dan memiliki persepsi sama dengan apa yang dimaksudkan oleh pendidik agar tidak terjadi *miss komunikasi*. Karena kerja sebuah media pembelajaran memberikan keterangan dengan menggunakan simbol-simbol yang mudah dicerna oleh peserta didik.

Perbedaan cara dan kemampuan dalam menerima pelajaran baik dari segi waktu ketahanan belajar atau cepat lambatnya menyerap pelajaran, dibutuhkan suatu media yang sifatnya fleksibel yang bisa digunakan siswa diluar jam pelajaran dengan waktu kapan pun dan dimana pun tanpa bantuan seorang guru. Selain itu media tersebut bersifat mandiri baik dalam penggunaannya ataupun dalam mengukur sejauh mana pemahaman siswa secara mandiri.

Untuk mengatasi masalah belajar anak didik, pendidik dituntut lebih inofatif dan mampu memilih dan memilah media yang paling tepat untuk

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

mengatasi peserta didik yang memiliki masalah belajar. Kemajuan informasi dan teknologi yang semakin pesat memberikan peluang pada pendidik untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi tersebut. Baru-baru ini muncul media pendidikan berbasis multimedia yang menggabungkan beberapa macam bentuk media baik itu audio visual maupun melibatkan psikomotorik. Media yang dipilih merupakan media yang bisa menuntun peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri baik dengan control guru atau bisa dilakukan secara mandiri. Inilah dikenal dengan program multimedia interaktif.

Begitu besarnya pengaruh media untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan secara pemahaman kasar mampu membuat peserta didik belajar secara mandiri. Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah Surabaya yang berdiri pada tahun 2005 yang memiliki orientasi pendidikan yang integrated antara pendidikan islam dan pendidikan kecakapan hidup atau life skill. Salah satu orientasi pendidikan yang sifatnya global salah satunya adalah Membekali siswa untuk siap dalam kompetensi yang ketat, arus informasi yang cepat dan akurat serta terjadinya asimilasi kultur yang merupakan ciri utama dari sifat global.[9] Prinsip dan strategi pembelajaran yang diterapkan diantaranya adalah Disiplin dan kepribadian dibentuk di kelas; Kegiatan di luar kelas dan di rumah merupakan sarana pembiasaan, Belajar berpusat pada siswa Siswa belajar, guru mengajar, Belajar secara mandiri; Guru bukan satu-satunya sumber belajar, siswa harus senang membaca dan mencari informasi dengan cepat. Untuk keefektifan prinsip dan

[9] www.alhikmahsby.com/index1.php?r=6&t=3

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

strategi pembelajaran membutuhkan media diantaranya laboratorium komputer. Laboratorium bahasa, pusat sumber belajar, perpustakaan dengan koleksi buku yang memadai dan ber- AC, serta penerapan *Mastery Learning (ketuntasan belajar).*

Prinsip dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh SMA Al-Hikmah Surabaya dan pendidikan yang mengacu pada *Masteri Learning* (ketuntasan belajar), yang memperhatikan keheterogenan siswa dalam pembelajaran klasikal dan mengupayakan laju pembelajaran yang normal dengan memberikan ketuntasan belajar siswa yang kurang dengan tidak mengganggu siswa yang mudah menyerap pelajaran. SMA Al-Hikmah juga merupakan salah satu sekolah yang dalam pembelajarannya menggunakan multimedia. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dimungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri baik secara mandiri maupun dengan bantuan pendidik. Semua itu dilaksanakan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SMA Al-Hikmah dan sebagai upaya agar kesulitan belajar siswa bisa diminimalisir.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah Surabaya, khususnya pada mata pelajaran PAI (al-Islam). Selain alasan di atas Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Hikmah yang terletak di Kebonsari ELVEKA V Surabaya ini merupakan jarak yang mudah ditempuh oleh peneliti sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian dengan biaya yang tidak terlalu mahal. Dengan demikian peneliti mengangkat judul penelitian “Peran Multimedia Interaktif

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

Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Hikmah Kebonsari-Surabaya"

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah Surabaya?
2. Bagaimana kesulitan belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah Surabaya?
3. Bagaimana Peran Multimedia Interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran PAI di lembaga Pendidikan Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah menggunakan Multimedia Interaktif.
2. Bagaimana kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di lembaga pendidikan Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah
3. Bagaimana peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di lembaga pendidikan Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah.

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

D. Keguanaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk :

1. Bahan kontribusi ilmiah dalam dunia pendidikan. Kontribusi yang dimaksudkan adalah diperolehnya gambaran yang jelas tentang peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam proses belajar PAI.
2. Tambahan Khazanah ilmiah bagi Sekolah tentang peranan media dan teknologi dalam menunjang peningkatan kualitas hasil pembelajaran PAI
3. Bahan evaluasi dan bahan pemikiran bagi Sekolah yang belum menerapkan/memanfaatkan media dan teknologi dalam proses pembelajaran PAI sebagai upaya perkembangan ke depan.
4. Untuk memenuhi tugas akhir Strata Satu Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

E. Identifikasi Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variable yakni:

1. Variabel bebas atau disimbolkan dengan X yakni peran multimedia interaktif.
2. Variabel terikat atau disimbolkan dengan Y yakni kesulitan belajar.

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

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesa yaitu suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. [10]

Adapun hipotesa yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Kerja (Ha)

   Multimedia Interaktif berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

   Multimedia Interaktif tidak berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya.

G. Batasan Masalah

Sesuai dengan hipotesis di atas, maka dalam penetian ini penulis membatasi masalah tentang peran multimedia interaktif yang berbentuk CD pembelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam aspek Fiqih materi Perawatan jenazah kelas XI IPA 1 di SMA Al-Hikmah Surabaya.

H. Definisi Oprasional

Untuk lebih jelas pemahaman dan judul penelitian; maka perlu didefinisikan secara operasional terlebih dahulu antara lain sebagai berikut:

---

[10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 71

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

1. Peran berarti laku; hal berlaku/bertindak; pemeran; pelaku; pemain[11], pelaku sebagai tokoh dari sandiwara[12], perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki orang yang berkedudukan di masyarakat[13]

   Yang dimaksud peran dalam penelitian ini adalah perangkat tingkah yang diharapkan ada dalam suatu multimedia interaktif atau tindakan yang dilakukan oleh multimedia interaktif.

2. Multimedia Interaktif

   Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.[14]

   Interaktif adalah saling mempengaruhi satu sama lain,[15] suatu proses dimana tindakan satu pihak menjadi penggerak bagi tindakan pihak lain,[16] menunjuk pada peristiwa komunikasi dan pertukaran pesan diantara pribadi-pribadi.[17] Interaktif dalam penelitian ini adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh multimedia Interaktif terhadap siswa dan sebaliknya.

   Yang dimaksud dengan multimedia interaktif adalah media pendidikan yang menitik beratkan pada penggunaan seluruh indera; audio visual dan psikomotor dengan cara kerja yang saling memberikan *take and give* antara

---

[11] Pius A Partanto dan M. Dahlan Al-Barri, *Kamus Ilmiyah,* (Surabaya, Arkola),585

[12] Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*,(Jakarta:Rineka Cipta,1996),120

[13] Departemen Pendidikan Nasional,*Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3,* (Balai Pustaka,2000), 854

[14] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Gaung Persada, 2008), 57

[15] Pius A Partanto dan M. Dahlan Al-Barri, *Kamus Ilmiyah,* (Surabaya, Arkola), 265

[16] Harini dan G. Kartasapoetra, *Kamus Sosiologi dan Kependudukan,* (Jakarta: Bumi Aksara,1992),211

[17] Andi Mappiare A.T, *Kamus Istilah Konseling & Terapi,* (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2006),177

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

media dan pengguna. Multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah berbentuk CD pembelajaran.

3. Kesulitan belajar siswa

Kesulitan adalah keadaan yang sulit, sesuatu yang sulit, kesukaran, kesusahan.[18] Kesulitan dalam penelitian ini adalah kesukaran yang dialami oleh siswa dalam memahami pelajaran.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan kingkungan.[19]

Jadi yang dimaksud dengan kesulitan belajar adalah suatu kendala dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapainya.

Kendala-kendala atau kesulitan belajar yang dimaksud di sini adalah kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, kesulitan dalam menangkap penjelasan guru atau media, kesulitan dalam memahami teks, dan kesulitan dalam mempraktikkan.

4. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah Usaha berupa bimbingan dan usaha terhadap anak didik agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya pandangan hidup.[20]

---

[18] Departemen Pendidikan Nasional,*Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3,* (Balai Pustaka,2000),1100

[19] Drs. Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta:PT. Rineka Cipta, 1995), 2

[20] Zakiyah Darojat, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), 86

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

Secara keseluruhan definisi oprasional dari judul penelitian ini adalah peran multimedia interaktif yang mampu mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam aspek Fiqih, materi Perawatan jenazah di SMA AL-Hikmah Surabaya.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud yang dikehendaki, sistematika pembahasan sengaja disusun sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, variabel penelitian, hipotesis, batasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan teori yang terdiri dari tiga sub bab, yakni pembahasan ruang lingkup multimedia interaktif yang berisi pengertian multimedia interaktif dalam pembelajaran, dasar dan landasan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, karakteristik multimedia interaktif, nilai dan manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran serta fungsi dan peran multimedia interaktif dalam pembelajaran, format multimedia interaktif dalam pembelajaran, cara mengembangkan multimedia interaktif. Sub bab berikutnya membahas mengenai kesulitan belajar yang meliputi pengertian kesulitan belajar, macam-macam kesulitan belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar, indikator kesulitan belajar, diagnosis kesulitan belajar dan cara mengatasi kesulitan belajar . Dan sub bab terakhir

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

membahas mengenai peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

BAB III: berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, rancangan penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan analisis data.

BAB IV: Laporan Hasil Penelitian berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V: Diskusi Hasil Penelitian

BAB VI: Penutup yang terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.

Serta dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PEMBAHASAN TENTANG MULTIMEDIA INTERAKTIF

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Sebelum kita berbicara jauh tentang multimedia interaktif, perlu kita ketahui sebelumnya pengertian dari media sendiri. Ada beberapa pengertian media dalam pendidikan menurut beberapa ahli:

1. Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). *(Drs. Ahmad Rohani)*
2. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. [20]
3. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. *(Yuhdi Munadi).*

[20] Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007)7

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

Jadi, media segala sesuatu yang dapat diindra yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi secara efisien dan efektif.

Beberapa pengertian multimedia interaktif dapat dikemukakan sebagai berikut:

Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.[21]

Menurut M. Suyanto dalam bukunya *"Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing"* mengatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (vidio dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[22]

---

[21] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), 57

[22] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2003),20-21

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

Dari definisi di atas terkandung beberapa komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi, menjelajah jaringan informasi. Ketiga, harus ada navigasi yang memandu kita. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.[23]

Sedangkan pengertian multimedia interaktif suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.[24]

Multimedia sangat potensial untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar, yang akhirnya diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak saja bisa memperjelas sajian, tetapi juga lebih menghemat waktu belajar, lebih luwes, membuat apa yang dipelajari lebih tahan lama di ingatan, dan mampu memberikan "pengalaman lapangan" yang sulit dilakukan tanpa media tersebut. Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran telah

[23] Ibid, 21

[24] http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedi-pembelajaran-interaktif/

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

membawa akibat munculnya alternatif pola pembelajaran baru yaitu: kurikulum - bahan belajar - siswa. Proses pembelajaran bisa berlangsung baik secara klasikal dalam kelompok besar, sedang, kecil maupun secara individual dan mandiri. Paket multimedia biasanya digunakan dalam belajar individual, mandiri, namun kadang-kadang digunakan pula dalam kelas di bawah bimbingan guru/dosen/instruktur. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila konsep multimedia sangat erat kaitannya dengan sistem pendidikan jarak jauh atau pendidikan terbuka yang mengharuskan siswa belajar secara mandiri. Konsep multimedia lebih dekat ke pembelajaran yang berorientasi pada siswa *(students centered oriented)* bukan pendekatan yang berpusat pada guru *(teachers oriented)*. Apapun juga konteks penggunaan paket multimedia pasti memiliki kadar interaksi yang tinggi antara siswa dengan bahan belajar.[25] Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menggantikan fungsi guru-terutama-sebagai sumber belajar. Namun multimedia bukanlah satu-satunya penentu utama keberhasilan dalam belajar. DeVoogd dan Kritt (1997) mengatakan multimedia tidak mengajar sebab yang mengajar tetap saja guru. Dalam penggunaan multimedia, apabila peserta didik faham dan terampil maka kegiatan akan berjalan dengan baik

[25] http//www.cari ilmu online borneo/memanfaatkan multimedia bagi pendidikan untuk semua, 9 Januari,2008

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

dan peserta didik berhasil menguasai bahan pelajaran. Tetapi jika sebaliknya, maka media tersebut dapat menghambat keberhasilan.[26]

2. Dasar dan Landasan Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari pendidikan berbasis teknologi, yang memiliki landasan baik secara filosofis, sosiologis dan psikologis.

a. *Landasan filosofis*

Pendidikan teknologi bertumpu pada asumsi bahwa model pendidikan itu hendaknya merupakan suatu bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas sebagai hasil karya dari pendidikan. Dalam proses belajar-mengajar, multinedia interaktif menitik beratkan pada kemampuan siswa secara individual di mana materi disusun berdasarkan ketingkat kesiapan sehingga siswa menunjukkan perilaku tertentu yang diharapkan.

b. *Landasan sosiologis,*

Landasan teknologi pendidikan khususnya multimedia interaktif ada pada komunikasi insani. Karena model dari multimedia interaktif memberikan jangkauan yang luas untuk berinteraksi dan saling mengenal

[26]Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 233

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

antara manusia sedunia. Komunikasi pun dipandang sebagai proses, yaitu *suatu proses pengoperan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna.*[27] Sebagaimana yang dinyatakan oleh seorang ahli komunikasi Amerika, Floyde Brooker. Dengan demikian, proses belajar-mengajar dilihat dari sudut pandang komunikasi tidak lain adalah proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep, dan data yang sengaja dirancang sehingga dapat diterima oleh penerima pesan atau komunikan.

c. *Landasan Psikologis*

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

Dalam teori belajar behavioristik ada tiga teori yang terkenal yakni teori koneksionisme dari Thorndike, teori kondisioning dari pavlov dan teori kondisioning operan dari Skinner. Dalam teori koneksi menyatakan bahwa sifat belajar adalah seleksi dan koneksi dan *trial and error*. Dalam teori ini Thorndike mengemukakan tiga hukum belajar, yakni hukum kesiapan, hukum pengulangan dan hukum penguatan. Sedangkan teori *clasical conditioning* menyatakan bahwa tingkah laku dibentuk melalui pengaturan dan manipulasi stimulus dalam lingkungan.

---

[27] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007),27

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

Demikian pula *operan conditioning* yang membedakan antara respondent respon dan operan respon yakni operan respon yakni respon yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh stimulus tertentu yang memperkuat terjadinya respon. Dalam multimedia interaktif memperhatikan kondisi psikologis siswa, di dalam multimedia interaktif disajikan dengan memberikan sub-sub materi sehingga siswa bisa memilih sesuai minat dan perkembangannya, disamping itu multimedia interaktif memberikan stimulus melalui *soft ware* yang akan direspon oleh siswa. Multimedia interaktif pun bisa dipelajari dan diputar secara berulang-ulang, disana juga terdapat penguatan. Bagi siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata bisa memahaminya dengan cara mengulang-ulang sampai siswa hafal dan memahami dari simulasi-simulasi yang diuji cobakan.

3. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang merupakan keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, yaitu:

a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik
b. Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topic proses pembelajaran.

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

c. Multimedia memberikan kemudahan control yang sistematis dalam proses pembelajaran.[28]

Umpan balik yang digunakan dalam pembelajaran multimedia interaktif adalah melalui konsep permodelan, latihan, dukungan, artikulasi dan refleksi. Dalam konteks ini ***permodelan*** bermakna bahwa materi dikemas dengan memodifikasi unsur-unsur yang ada dalam multimedia, misalnya teks berklip, memasukkan intonasi suara yang serasi, menjadikan gambar yang bersesuaian dengan animasi yang menarik dan lainnya. Sementara konsep ***latihan*** memerlukan *software* yang memungkinkan peserta didik untuk terus menerus berinteraksi terhadap soal-soal yang diberikan, hingga peserta didik menemui jawaban yang benar dan tepat.[29] Salktora dari multimedia interaktif memberikan pilihan kepada siswa untuk memilih pelajaran yang dilakukan sendiri atau berkelompok dengan pertimbangan faktor kemudahan, untuk itu diperlukan basis data yang berisikan kata-kata yang digunakan dalam proses pembelajaran, ini disebut dengan konsep ***dukungan.*** Sedangkan konsep ***artikulasi*** diberikan secara audio untuk siswa yang kurang bisa memahami perintah dalam bentuk teks. Konsep ***artikulasi*** merupakan konsep tambahan dan program multimedia yang akan memperjelas suatu masalah menggunakan kemampuan animasi atau video.

---

[28] Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,* (Bandung: Alfabeta, 2008),235

[29] Ibid, 236

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

Didik Wira menambahkan dua karakteristik multimedia interaktif, yakni:

a. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.

b. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan oran lain.[30]

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

a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

[30] http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia-pembelajaran-interaktif/

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

4. **Nilai Dan Manfaat Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

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

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pemebelajaran yaitu:

a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju,
e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.

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

f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.[31]

5. Fungsi Dan Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Yakni media pembelajaran sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Dalam buku Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru, karangan Yudhi Munadhi, bahwa sumber belajar dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

b. Fungsi semantic

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).[32]

c. Fungsi manipulatif

Pertama, kemampuan multimedia dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu; kemampuan menghadirkan obyek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, mampu menyingkat waktu

---

[31] http://tpcommunity05.blogspot.com/2008/05/mengembangkan-media-pembelajaran-dengan-menggunakan-multimedia-interaktif.html

[32] Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press,2008),39

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

yang panjang, menghadirkan kembali obyek atau peristiwa yang telah terjadi sebelumnya.

Kedua, kemampuan multimedia dalam mengatasi keterbatasan indra, yakni memperbesar obyek yang terlalu kecil, membantu siswa dalam memahami obyek yang bergerak terlalu cepat atau lambat, membantu memahami obyek yang membutuhkan kejelasan suara, membantu siswa dalam memahami obyek yang terlalu komplek.

d. Fungsi psikologis

1) fungsi atensi, dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar
2) fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
3) Fungsi kognitif, melalui multimedia pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representative yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi. Obyek-obyek itu dohadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambing yang dalam spikologi termasuk perbuatan mental. Semakin sering dihadapkan dengan obyek-obyek membantu perkembangan kognitif siswa.
4) Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi mencakup penimbulan atau kreasi obyek-obyek baru sebagai rencana bagi masa mendatang,

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

atau dapat pula mengambil bentuk fantasi yang didominasi oleh pikiran autistic.

5) Fungsi motivasi, memberikan dorongan siswa untuk senang belajar dan memudahkan bagi siswa yang dianggap lemah dalam menerima pelajaran.

e. Fungsi Sosio-Kultural

Yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Ini bisa diberikan oleh sosio-kultural yang terjadi di lingkungan karena multimedia sebagai media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi sama.

Sedangkan peran multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:

a. Memberikan umpan balik/ interaktif, misalkan: dalam soft ware multimedia interaktif terdapat umpan yang berupa panduan-panduan yang nantinya bisa direspon oleh siswa.

b. Mengatasi hambatan siswa dalam menerima pelajaran dengan waktu yang terbatas. Misalkan multimedia interaktif bisa dibawa pulang, diputar berulang-ulang dan bisa dijalankan siswa tanpa bantuan guru. Karena multimedia interaktif menganut pendidikan *student centered.*

c. Mengatasi perbedaan gaya belajar, karena dalam multimedia interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, foto, video yang sifatnya visual dan

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

audio dan kinestetik karena siswa yang menjalankan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh soft ware.

d. Mengatasi hal-hal yang terlalau kompleks dan membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks karena multimedia interaktif memiliki peranan yang sama sebagaimana media secara umum

e. Mengatasi kesulitan guru mengontrol keragaman kemampuan siswa secara mandiri dalam kelas yang heterogen

Menurut Joko Sutrisno, S.Si. M.Pd, dalam hasil risetnya peranan multimedia dalam pembelajaran, beliau menyimpulkan dari perdebatan antara Robert B. Kozma dan Richard E. Clark, yakni:

a. Multimedia dapat digunakan untuk membantu pembelajar membentuk "model mental" yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.

b. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Perlu diperhatikan juga bahwa "sesuatu yang menarik tidak secara otomatis mudah dipahami", karena adakalanya, suatu tampilan yang menarik justru akan memecah fokus perhatian pembelajar. Penggunaan multimedia harus benar-benar dipilih sesuai kebutuhan. Ada beberapa materi pembelajaran (terutama yang kompleks) yang memerlukan multimedia, tetapi ada juga materi pembelajaran yang cukup disampaikan

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

secara lisan saja, tanpa perlu bantuan perangkat multimedia karena cukup sederhananya materi tersebut.[33]

6. Format Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian bagian tertentu saja *(remedial).* Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahamn pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

[33] file:///D:/http.www.erlangga.co.id./indekx/php/option/htm

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

b. *Drill* dan *Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pegguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan sutu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan makan soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan

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

suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d. Percobaan atau Eksperimen

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

e. Permaianan

Tentu saja bentuk permaianan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.[34]

[34] http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia-pembelajaran-interaktif/

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

7. Cara Mengembangkan Multimedia Interaktif

Dalam penyusunan desain materi pembelajaran, setidak-tidaknya perlu memegang prinsip-prinsip dasar yang dikenal dengan istilah desain instruksional *(instructional design).* Secara umum desain instruksional dapat diartikan suatu proses yang sistematis untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif, detail dan terinci, termasuk di dalamnya proses dan bentuk evaluasinya yang harus dilaksanakan.[35]

Setelah ditetapkan model pengembangan, langkah selanjutnya adalah pembuatan model. Karena banyaknya model desain instruksional, maka perlu dipilih desain yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu model yang cukup terkenal adalah model ADDIE yaitu Model Analisis Desain, Development atau pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Beberapa tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis *(analisis phase)*; pada tahapan ini pengembang media menentukan sasaran pengguna media, apa yang harus dipelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dimiliki, berapa lama durasi waktu yang efektif yang diperlukan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

[35] Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif- Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya,2009),4

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

b. Tahap Desain *(Design phase)*; pada tahapan ini ditetapkan tujuan apa yang ingin dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media.

c. Tahap Pembuatan *(Development phase)*; pada tahapan ini media pembelajaran mulai kembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahapan desain. Yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan system yang akan digunakan serta memperhatikan prinsip 4 kriteria media (kesesuaian, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan).

d. Tahap Implementasi *(Implementation phase)*; media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu CD interaktif media pembelajaran didukung dengan buku petunjuk penggunaan atau manual sebagai panduan awal dalam menggunakan media.

e. Tahap Evaluasi *(Evaluation phase)*; evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran. Ada dua evaluasi dalam tahapan ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indicator pembelajaran.[36]

---

[36] Ibid, 5-6

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

B. KAJIAN TENTANG KESULITAN BELAJAR

1. Pengertian Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar siswa mencakup pengetian yang luas, diantaranya : (a) *learning disorder*; (b) *learning disfunction*; (c) *underachiever*; (d) *slow learner*, dan (e) *learning diasbilities.* Di bawah ini akan diuraikan dari masing-masing pengertian tersebut.

1. *Learning Disorder* atau kekacauan belajar adalah keadaan dimana proses belajar seseorang terganggu karena timbulnya respons yang bertentangan. Pada dasarnya, yang mengalami kekacauan belajar, potensi dasarnya tidak dirugikan, akan tetapi belajarnya terganggu atau terhambat oleh adanya respons-respons yang bertentangan, sehingga hasil belajar yang dicapainya lebih rendah dari potensi yang dimilikinya. Contoh : siswa yang sudah terbiasa dengan olah raga keras seperti karate, tinju dan sejenisnya, mungkin akan mengalami kesulitan dalam belajar menari yang menuntut gerakan lemah-gemulai.
2. *Learning Disfunction* merupakan gejala dimana proses belajar yang dilakukan siswa tidak berfungsi dengan baik, meskipun sebenarnya siswa tersebut tidak menunjukkan adanya subnormalitas mental, gangguan alat dria, atau gangguan psikologis lainnya. Contoh : siswa yang yang memiliki postur tubuh yang tinggi atletis dan sangat cocok menjadi atlet bola volley, namun karena tidak pernah dilatih bermain bola volley, maka

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

dia tidak dapat menguasai permainan volley dengan baik.

3. *Under Achiever* mengacu kepada siswa yang sesungguhnya memiliki tingkat potensi intelektual yang tergolong di atas normal, tetapi prestasi belajarnya tergolong rendah. Contoh : siswa yang telah dites kecerdasannya dan menunjukkan tingkat kecerdasan tergolong sangat unggul (IQ = 130 – 140), namun prestasi belajarnya biasa-biasa saja atau malah sangat rendah.
4. *Slow Learner* atau lambat belajar adalah siswa yang lambat dalam proses belajar, sehingga ia membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama.
5. *Learning Disabilities* atau ketidakmampuan belajar mengacu pada gejala dimana siswa tidak mampu belajar atau menghindari belajar, sehingga hasil belajar di bawah potensi intelektualnya.[37]

Kegagalan belajar didefinisikan Burton (1952:622-624) sebagai berikut:

a. Siswa dikatakan gagal apabila dalam batas waktu tertentu yang bersangkutan tidak mencapai ukuran tingkat keberhasilan atau tingkat

[37] Suwatno, *Mengatasi Kesulitan Belajar Melalui Klinik Pembelajaran*, Makalah: Disampaikan pada Workshop Evaluasi dan Pengembangan Teaching Klinik bagi dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, Pada tanggal, 21 sd. 26 Januari 2008, (Padang: Fakultas Ekonomi Negeri Padang, 2008), 3

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

penguasaan *(level of mastery)* minimal dalam pelajaran tertentu, seperti yang ditentukan oleh guru atau orang dewasa *(criterion referenced).* Kasus siswa semacam ini dapat digolongkan ke dalam *lower of group.*

b. Siswa dikatakan gagal apabila yang bersangkutan tidak dapat mengerjakan atau mencapai prestasi yang semestinya (berdasarkan ukuran tingkat kemampuannya: intelegensi, bakat). Ia diramalkan akan mampu mencapai suatu prestasi namun ternyata tidak sesuai dengan kemampuannya. Kasus ini digolongkan ke dalam under *archievers*.

c. Siswa dikatakan gagal kalau yang bersangkutan tidak dapat mewujudkan tugas-tugas perkembangan, termasuk penyesuaian social sesuai dengan pola organismiknya *(his organismic pattern)* pada fase perkembangan tertentu, seperti yang berlaku bagi kelompok social dan usia yang bersangkutan *(norm-referenced).* Kasus siswa bersangkutan dapat dikategorikan ke dalam *slow learners.*

d. Siswa dikatakan gagal kalau yang bersangkutan tidak berhasil mencapai tingkat penguasaan *(level of Mastery)* yang diperlukan sebagai prasyarat *(prerequisite)* bagi kelanjutan *(continuity)* pada tingkat pelajaran berikutnya.[38]

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa diduga mengalami kesulitan belajar jika yang bersangkutan tidak mencapai taraf

[38] Abin Syamsudin Makmun,*Psikologi Kependidikan (Perangkat Sistem Pengajaran Modul),* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2007),308

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

kualifikasi hasil belajar tertentu (berdasarkan ukuran kriteria keberhasilan seperti yang dinyatakan dalam TIK atau ukuran tingkat kapasitas atau kemampuan dalam program pelajaran *time allowed* dan atau tingkat perkembangannya).

Dalam hasil belajar, sudah tentu mencakup aspek-aspek substansial-material, fungsional-struktural, dan behavioral atau yang mancakup segi-segi kognitif, afektif, psikomotor. Sedangkan batasan waktu yang dimaksud, dapat berarti satu periode pendidikan atau fase perkembangan, satu tingkat atau kelas tahun pelajaran, semester atau triwulan, mingguan bahkan jam pelajaran tertentu.

2. Macam-Macam Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar yang dialami anak didik bermacam-macam, yang dapat dikelompokan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut:

a. Dilihat dari jenis kesulitan belajar
   1) Ada yang berat
   2) Ada yang sedang
b. Dilihat dari mata pelajaran yang dipelajari
   1) Ada yang sebagian mata pelajaran
   2) Ada yang keseluruhan mata pelajaran

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

c. Dilihat dari sifat kesulitannya

1) Ada yang sifatnya menetap

2) Ada yang sifatnya sementara

d. Dilihat dari segi factor penyebabnya

1) ada yang factor intelegensi

2) ada yang factor non-intelegensi[39]

3. Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar

Banyak ahli mengutarakan factor-faktor penyebab kesulitan belajar, namun secara garis besar factor penyebab kesulitan belajar dibagi menjadi dua factor yakni:

a. Factor Intern (factor dari dalam manusia itu sendiri) yang meliputi:

1. Fisik, antara lain:

a) Karena sakit, seorang yang sakit akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motorisnya lemah, akibatnya rangsangan yang diterima melalui indranya tidak dapat diteruskan ke otak.

b) Kesehatan yang kurang baik, sebab ia mudah capek, mengantuk, daya kosentrasinya hilang kurang semangat, pikiran terganggu.

c) Karena cacat tubuh, dibedakan menjadi dua: cacat tubuh ringan seperti kurang penglihatan, kurang pendengaran, gangguan psikomotor

[39] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 200-201

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

dan yang kedua cacat tubuh yang tetap (serius) seperti buta, tuli, bisu, hilang tangannya dan kakinya.[40]

d) Ketahanan belajar (lama belajar) tidak sesuai dengan tuntutan waktu belajarnya.

2. Factor Psikologi , antara lain:

a) Intelegensi, anak yang IQ-nya tinggi dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapi. Anak yang normal (90-110), anak yang cerdas (110-140), 140 ke atas tergolong genius. Semakin tinggi IQ seseorang semakin cerdas pula. Mereka yang mempunyai IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental *(mentally deffectif)*. Anak inilah yang sering mengalami kesulitan belajar. Mereka digolongkan atas debil, embisil, ediot.

Golongan debil walaupun umurnya telah 25 tahun, kecerdasannya setingkat dengan anak normal umur 12 tahun.

Golongan embisil hanya mampu mencapai tingkat anak normal umur 7 tahun.

Golongan ediot kecakapannya menyamai anak normal umur 3 tahun. Anak yang tergolong lemah mental ini sangat terbatas kecakapannya. Apabila mereka harus menyelesaikan persoalan yang

[40] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2004),80

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

melebihi potensinya jelas ia tidak mampu dan banyak mengalami kesulitan.

b) Bakat adalah potensi/kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya. Apabila anak disuruh mempelajari bahan yang lain dari bakatnya akan cepat bosan, mudah putus asa, tidak senang.

c) Minat, tidak adanya minat dari seseorang anak terhadap seuatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Bisa jadi tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak akan banyak menimbulkan problema pada dirinya.

d) Motivasi, sebagai factor inner (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Semakin tinggi motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya, sebaliknya semakin lemah motivasinya tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar.

e) Factor kesehatan mental, hubungan kesehatan mental dengan belajar adalah timbale balik. Kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik. Individu di dalam hidupnya

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

selalu mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan, apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan membawa masalah-masalah emosional dalam bentuk maladjustment.[41] Maladjustment merugikan belajarnya misalnya, anak yang sedih akan kacau pikirannya, kecewa akan sulit mengadakan kosentrasi, hal ini akan menimbulkan kesulitan belajar.

f) Tipe-tipe khusus seorang pelajar.

Kita mengenal tipe-tipe belajar seorang anak, ada tipe visual, audio, motoris, dan campuran. Seorang yang bertipe visual akan cepat mempelajari bahan-bahan yang disajikan secara tertulis, anak yang bertipe auditif, mudah mempelajari bahan yang disajikan dalam bentuk suara, sedangkan anak yang bertipe motorik, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan. Siswa akan sulit mempelajari bahan-bahan yang disajikan yang tidak sesuai dengan tipe belajarnya.

b. Eksternal

1. Keluarga

a) Faktor orang tua

1) Cara mendidik anak, orang tua acuh tak acuh terhadap pendidikan anaknya, tidak mempehatikan kemajuan belajar anak-anaknya,

[41] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*,83-84

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

orang tua yang kejam dan otoriter sehingga anak tidak tentram di rumah akibatnya anak mencari pelampiasan di luar dan menjadikan lupa belajar. Ini semua menjadi penyebab kesulitan belajar

2) Hubungan orang tua dan anak, yang dimaksud hunbungan disini seperti kasih saying, pengertian, kebencian, acuh tak acuh, memanjakan dan lain-lain. Ini pun menjadi penyebab adanya kesulitan belajar.

3) Contoh/bimbingan dari orang tua, segala yang diperbuat oleh orang tua akan ditiru oleh anaknya.

b) Suasana rumah/keluarga, suasana rumah yang sangat ramai/gaduh, tidak mungkin anak bisa belajar dengan baik. Anak akan selalu terganggu kosentrasinya, sehingga sukar untuk belajar.

c) Keadaan ekonomi

1) Ekonomi kurang/miskin, hal ini akan menimbulkan kurangnya alat-alat belajar, kurangnya biaya yang disediakan oleh orang tua, tidak mempunyai tempat belajar yang baik.

2) Ekonomi yang berlebihan (kaya), ekonomi yang berlebihan akan menyebabkan anak segan belajar karena terlalu banyak bersenang-senang.

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

2. Masyarakat sekitar

   a) Lingkungan daerah yang kumuh dan bising

   b) Lingkungan masyarakat yang tidak teratur

   c) Pengaruh media elektronik dan media massa yang negative.

   d) Teman bergaul yang salah

3. Lingkungan sekolah

   a) Pribadi guru yang kurang baik

   b) Guru tidak berkualitas, baik dalam pengambilan metode yang digunakan atau penguasaan materi

   c) Hubungan guru dengan anak didik kurang harmonis.

   d) Guru-guru menuntut standar pelajaran di atas kemampuan anak.

   e) Guru tidak memiliki kecakapan dalam usaha mendiagnosis kesulitan belajar anak didik.

   f) Cara guru mengajar yang kurang baik.

   g) Alat/media yang kurang memadai

   h) Perpustakaan yang kurang memadai

   i) Fasilitas fisik sekolah yang tidak memenuhi syarat kesehatan dan tak terpelihara dengan baik

   j) Suasana sekolah yang kurang menyenangkan

   k) Bimbingan dan penyuluhan yang tidak berfungsi

   l) Kepemimpinan dan organisasi.

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

m) Waktu sekolah dan disiplin yang kurang[42]

4. Cara-Cara Belajar Yang Baik

Crow and Crow secara lebih praktis mengemukakan saran-saran yang diperlukan untuk persiapan belajar yang baik seperti berikut:

a. adanya tugas-tugas yang jelas dan tegas
b. belajar membaca dengan baik
c. gunakan metode keseluruhan dan metode bagian di mana diperlukan
d. pelajari dan kuasailah bagian-bagian yang sukar dari bahan yang dipelajari
e. buatlah outline dan catatan-catatan pada waku belajar
f. kerjakan atau jawablah pertanyaan-pertanyaan
g. hubungkanlah bahan-bahan baru dengan bahan yang lama
h. gunakan macam-macam sumber belajar
i. pelajari baik-baik table, peta, grafik, gambar dsb
j. Buatlah rangkuman (summary) dan review[43]

5. Indikator kesulitan belajar

Berkait dengan kegiatan diagnosis, secara garis besar dapat diklasifikasikan ragam diagnosis ada dua macam, yaitu diagnosis untuk mengerti masalah dan diagnosis yang mengklasifikasi masalah. Diagnosa untuk mengerti masalah merupakan usaha untuk dapat lebih banyak mengerti

[42] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 206

[43] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2000),120

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

masalah secara menyeluruh. Sedangkan diagnosis yang mengklasifikasi masalah merupakan pengelompokan masalah sesuai ragam dan sifatnya. Ada masalah yang digolongkan ke dalam masalah yang bersifat vokasional, pendidikan, keuangan, kesehatan, keluarga dan kepribadian.

Kesulitan belajar merupakan problem yang nyaris dialami oleh semua siswa. Kesulitan belajar dapat diartikan suatu kondisi dalam suatu proses belajar yang ditandai adanya hambatan-hambatan tertentu untuk menggapai hasil belajar.

Bila diamati, ada sejumlah siswa yang mendapat kesulitan dalam mencapai hasil belajar secara tuntas dengan variasi dua kelompok besar. Kelompok pertama merupakan sekelompok siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan, akan tetapi sudah hampir mencapainya. Siswa tersebut mendapat kesulitan dalam menetapkan penguasaan bagian-bagian yang sulit dari seluruh bahan yang harus dipelajari.

Kelompok yang lain, adalah sekelompok siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan karena ada konsep dasar yang belum dikuasai. Bisa pula ketuntasan belajar tak bisa dicapai karena proses belajar yang sudah ditempuh tidak sesuai dengan karakteristik murid yang bersangkutan.

Jenis dan tingkat kesulitan yang dialami oleh siswa tidak sama karena secara konseptual berbeda dalam memahami bahan yang dipelajari secara menyeluruh. Perbedaan tingkat kesulitan ini bisa disebabkan tingkat

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

pengusaan bahan sangat rendah, konsep dasar tidak dikuasai, bahkan tidak hanya bagian yang sulit tidak dipahami, mungkin juga bagian yang sedang dan mudah tidak dapat dukuasai dengan baik.

Beberapa gejala sebagai indicator adanya kesulitan belajar anak didik dapat dilihat dari petunjuk-petunjuk berikut.

a) Menunjukkan prestasi belajar yang rendah, di bawah rata-rata kelas.
b) Hasil belajar yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan
c) Anak didik selalu lambat dalam mengerjakan tugas-tugas belajar
d) Anak didik menunjukan sikap yang tidak wajar seperti acuh tak acuh, pura-pura, berdusta dan sebagainya.
e) Anak didik menunjukkan tingkah laku yang tidak seperti biasanya ditunjukkan kepada orang lain
f) Anak didik yang tergolong memiliki IQ tinggi, yang secara potensial mereka seharusnya meraih prestasi yang tinggi, tetapi kenyataannya mereka mendapat prestasi belajar yang rendah.
g) Anak didik yang selalu menunjukkan prestasi belajar yang tinggi untuk sebagian besar mata pelajaran, tetapi dilain waktu prestasi belajarnya menurun drastic.[44]

[44] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 247

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

6. Diagnosis kesulitan belajar

Setelah mengetahui gejala atau indicator siswa yang memiliki masalah belajar, tidak serta merta seorang guru dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh anak didik tersebut, namun sebelumnya harus didiagnosis terlebih dahulu sehingga akan ditemukan pemecahan masalah yang pas bagi peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar.

Banyak langkah-langkah diagnostik yang bisa ditempuh oleh guru, antara lain yang terkenal adalah prosedur Weener dan senf, sebagai berikut:

a. Melakukan observasi kelas untuk melihat perilaku menyimpang siswa ketika mengikuti pelajaran.
b. Memeriksa penglihatan dan pendengaran siswa, khususnya yang diduga mengalami kesulitan belajar.
c. Mewawancarai orang tua atau wali siswa untuk mengetahui hal ikhwal keluarga yang mungkin menimbulkan kesulitan belajar.
d. Memberikan tes diagnostic bidang kecakapan tertentu untuk mengetahui hakikat kesulitan belajar yang dialami siswa.
e. Memberikan tes kemampuan intelegensi (IQ) khususnya kepada siswa yang diduga mengalami kesulitan belajar.[45]

Ross dan Stanley (1956:332-341) menggariskan tahapan-tahapan diagnosis *(the levels of diagnosis)* itu sebagai berikut:[46]

[45] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), 168

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

1. Siapa-siapa siswa yang mengalami gangguan?
2. Dimanakah kelemahan-kelemahan itu dapat dilokalisasikan?
3. Mengapa kelemahan-kelemahan itu terjadi?
4. Penyembuhan-penyembuhan apa yang disarankan?
5. Bagaimana kelemahan itu dapat dicegah?

7. Cara Mengatasi Kesulitan Belajar

Secara garis besar, langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam rangka usaha mengatasi kesulitan belajar anak didik, dapat dilakukan dengan enam tahap, yaitu:

a) Pengumpulan data

Dalam menemukan sumber penyebab kesulitan belajar, dilakukan dengan mengumpulkan data yang bisa ditempuh dengan cara; observasi, interviu dan dokumentasi. Selain itu bisa melalui kegiatan seperti: kunjungan rumah, case study, case history, daftar pribadi, meneliti pekerjaan anak, menetili tugas kelompok dan melakukan tes baik tes IQ maupun tes prestasi.

b) Pengolahan data

Langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam rangka pengolahan data adalah sebagai berikut.

---

[46] Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan (Perangkat Sistem Pengajaran Modul)*,309

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

1. Identifikasi kasus
2. Membandingkan antar kasus
3. Membandingkan dengan hasil tes.
4. Menarik kesimpulan[47]

c) Diagnosis

Diagnosis adalah keputusan (penentuan) mengenai hasil dari pengolahan data dan setelah dilakukan analisis terhadap data yang telah diolah. Diagnosis dapat berupa hal-hal sebagai berikut:

1. Keputusan mengenai jenis kesulitan belajar anak didik yaitu berat dan ringannya tingkat kesulitan yang dirasakan anak didik.
2. Keputusan mengenai factor-faktor yang ikut menjadi sumber penyebab kesulitan belajar anak didik
3. Keputusan mengenai factor utama yang menjadi sumber penyebab kesulitan belajar anak didik.

d) Prognosis

Dalam prognosis dilakukan kegiatan penyusunan program dan penetapan ramalan mengenai bantuan yang harus diberikan kepada anak untuk membantunya keluar dari kesulitan belajar.

[47] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 217

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

Dalam penyusunan program bantuan terhadap anak didik yang berkesulitan belajar dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan rumus 5W + 1H.

1. Who : *Siapakah* yang memberikan bantuan kepada anak? *Siapakah* yang harus mendapat bantuan
2. What : Materi *apa* yang diperlukan? Alat Bantu *apa* yang harus dipersiapkan? Pendekatan dan metode *apa* yang digunakan dalam memberikan bantuan kepada anak?
3. When : *Kapan* pemberian bantuan itu diberikan kepada anak? Bulan yang ke berapa? Minggu yang ken berapa?
4. Where : *Di mana* pemberian itu dilaksanakan
5. Whice : Anak didik *yang mana* diprioritaskan mendapat bantuan lebih dahulu.
6. how : *Bagaimana* pemberian bantuan itu dilaksanakan? Dengan cara pendekatan individual ataukah pendekatan kelompok? Bantuan treatment yang bagaimana yang mungkin diberikan kepada anak.

e) Treatment

Treatment adalah perlakuan. Perlakuan di sini dimaksudkan adalah pemberian bantuan kepada anak didik yang mengalami kesulitan belajar sesuai dengan program yang telah disusun pada tahap prognosis. Bentuk treatment yang mungkin dapat diberikan adalah:

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

1. Melalui bimbingan belajar individual
2. Melalui bimbingan belajar kelompok
3. Melalui remedial teaching untuk mata pelajaran tertentu
4. Melalui bimbingan orang tua di rumah
5. Pemberian bimbingan pribadi untuk mengatasi masalah-masalah psikologis
6. Pemberian bimbingan mengenai cara belajar yang baik secara umum.
7. Pemberian bimbingan mengenai cara belajar yang baik sesuai dengan karakteristik setiap mata pelajaran.

f) Evaluasi

Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah treatment yang telah diberikan berhasil dengan baik. Artinya ada kemajuan, yaitu anak dapat dibantu keluar dari lingkaran masalah kesulitan belajar, atau gagal sama sekali. Kemungkianan gagal atau berhasilnya suatu treatment yang telah diberikan kepada anak, dapat diketahui sampai sejauh mana kebenaran jawaban anak terhadap item-item soal yang yang diberikan dalam jumlah tertentu dan materi tertentu melalui alat evaluasi berupa tes prestasi belajar atau achievement test.

Jika mengalami kegagalan treatment berdasarkan evaluasi, maka perlu dilakukan pengecekan kembali, di mana hasil prestasi belajar anak didik masih rendah, di bawah standart. Dalam rangka pengecekan

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

kembala atas kegagalan treatment, secara teoritis langkah-langkah yang perlu ditempuh adalah sebagai berikut.

a. Re-ceking data
b. Re-prognosis
c. Re-treatment
d. Re-evaluasi.

C. PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR.

Setelah kita mengupas apa itu multimedia interaktif dan bagaimana kerja serta fungsinya dan bagaimana kesulitan belajar itu bisa terjadi, dalam pembahasan sub yang ketiga ini tentang peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar.

Dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, adalah kewajiban seorang guru untuk mengupayakan agar kesulitan belajar tidak terjadi dan siswa mampu menyerap pengetahuan dengan tuntas. Seperti dijelaskan di atas untuk mengatasi kesulitan tidak lah mudah, seorang guru sebelum memberikan jalan keluar harus melewati tahapan-tahapan pemecahan masalah yang di alami siswa, dari tahap pengumpulan data, pengolahan data, diagnosis, prognosis, treatment dan evaluasi. Jika langkah diagnosis telah dilakukan langkah selanjutnya adalah penentuan treatmen apa yang tepat untuk mengatasi kesulitan belajar siswa tentunya dengan memperhatikan tingkat berat ringannya kesulitan yang dialami.

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

Dalam langkah treatment atau secara luas dalam proses pembelajaran seorang guru penting memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar-mengajar. Secara fundamental Dollar and Miller menegaskan bahwa keefektivan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal:

1. adanya motivasi (drives), siswa harus menghendaki sesuatu (the learner must want something)
2. adanya perhatian dan mengetahui sasaran (cue), siswa harus memperhatikan sesuatu (the learner must notice something)
3. adanya usaha (response), siswa harus melakukan sesuatu (the learner must do something)
4. adanya evaluasi dan pemantapan hasil (reinforcement) siswa harus memperoleh sesuatu (the learner must get something)[48]

Keempat faktor di atas terdapat satu wadah dalam media pembelajaran yang berbentuk CD Multimedia Interaktif. Telah dijelaskan di atas fungsi dari multimedia interaktif adalah meningkatkan motivasi karena siswa dihadapkan pada sesuatu yang baru, dengan tampilan dan nafigasi yang menarik perhatian. Ini dapat digunakan untuk siswa yang kurang motivasi dalam belajar. Yang kedua siswa harus memperhatikan sesuatu atau mengetahui sasaran. Salah satu karakteristik Multimedia Interaktif bersifat mandiri dan siswa mampu mengukur kemampuannya sendiri secara mandiri. Dengan begitu siswa bisa mengulang dan

[48] Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Suatu Pengajaran Modul*, 164

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

memilih materi yang belum dipahaminya dan berusaha secara mandiri sampai mencapai ketuntasan.

Multimedia Interaktif memberikan stimulus yang berupa petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh software yang bisa direspon dengan mudah oleh siswa. Inilah keistimewaan yang utama dari multimedia interaktif, komponen-komponen yang terkandung di dalamnya salah satunya antara lain memberikan simulasi yang bisa diujicobakan oleh siswa dan akan mendapatkan ganjaran atau jawaban yang sesuai dengan ujicoba yang dilakukan oleh siswa, sampai siswa mampu menemukan jawaban yang pas dan tepat. Hal ini sesuai dengan teori belajar *clasical conditioning*nya Pavlov, dalam percobaannya pada seekor anjing dapat disimpulkan bahwa gerakan-gerakan refleks dapat dipelajari; dapat berubah karena sebuah pelatihan.[49] Tindakan ini menjadikan siswa memperoleh kekuatan memori dibanding dengan belajar yang hanya membaca atau mendengarkan, sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang dipelajari.

Evaluasi dan pemantapan hasil (reinforcement) merupakan hal penting dalam belajar, ini merupakan sebuah tolak ukur apakah siswa telah mendapatkan perubahan yang optimal. Salah satu komponen multimedia interaktif adalah evaluasi, sehingga siswa dapat mengukur kemampuannya secara mandiri tanpa bantuan guru, dan siswa bebas melakukan remedial secara mandiri, disesuaikan dengan kemampuan siswa itu sendiri.

[49] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, 90

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

Dalam pembelajaran guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam pembelajaran. *Pertama, student centered* (pembelajaran yang berpusat pada siswa) karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman dan cara belajar. Secara umum cara belajar siswa dpat dikategorikan ke dalam empat hal, yakni cara belajar *somatic, auditif, visual* dan *intelektual.* Multimedia interaktif dirancang untuk mengatasi keberagaman cara belajar siswa dalam kelas. Materi yang disajikan multimedia interaktif disajikan dalam bentuk teks yang dikenal dengan konsep dukungan dan animasi dan disertai dengan audio atau yang dikenal dengan konsep artikulasi. Dan siswa menjalankan perintah-perintah yang diberikan oleh software dengan menjalankan dan menggerakkan *mouse* sehingga siswa melakukan gerakan-gerakan sebagai wadah bagi anak yang model belajarnya *somatic*.

Kedua, belajar dengan melakukan, melakukan aktivitas adalah bentuk pernyataan diri siswa. Pada hakikatnya, siswa belajar sambil melakukan aktivitas. Karena itu, siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan dirinya, terutama untuk mencari dan menemukan sendiri. Belajar dengan melakukan perlu ditekankan karena setiap siswa hanya belajar 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan.[50] Multimedia interaktif disajikan dan diprogram

[50]Sutrisno, *Revousi Pendidikan di Indonesia,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2005), 66

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

dengan menggunakan pengalaman berbuat dan menemukan sendiri sehingga pembelajaran lebih optimal.

Ketiga, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, tolak ukur kepandaian siswa banyak ditentukan oeh kemampuannya untuk memecahkan masalah. Siswa diharapkan mampu memecahkan masalah yang disajikan oleh multimedia interaktif dalam bentuk simulasi dan game.

Dengan demikian upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar khususnya pelajaran atau materi-materi yang berupa tahapan-tahapan seperti pelaksanaan ibadah haji, perawatan jenazah, tajwid dan mawaris dapat menggunakan multimedia interaktif.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini berisikan atas kajian pustaka atau studi literatur dan kajian lapangan. Sedangkan pelaksanaannya dengan metode penelitian analitik-kuantitatif, sesuai namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.[51] Dan penelitian ini menggunakan pendekatan survey.

Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran PAI dengan pemanfaatkan multimedia interaktif, kesulitan belajar siswa, keadaan fisik Sekolah, lokasi struktur organisasi dan management pengelolaan.

Penelitian dilakukan menggunakan pola *linier* atau *cyrchical* maksudnya bahwa proses penelitian dilakukan pengulangan-pengulangan sesuai dengan keperluan. Pengulangan ini dimaksudkan untuk lebih mendalami, memahami dan mempertajam fokus permasalahan yang menjadi sasaran penelitian.

[51] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006),12

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

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini dibagi tiga tahap yaitu:

a. Penentuan masalah penelitian dalam tahap ini peneliti mengadakan studi pendahuluan

b. Pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mulai dengan menentukan sumber data yaitu buku-buku, yang relevan dengan permasalahan penelitian.

c. Analisis dan pengkajian data, yaitu menganalisis data yang masuk dan akhirnya ditarik suatu kesimpulan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Hermawan Warsito menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa- peristiwa sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.[52] Lebih jauh lagi yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.[53]

[52] Hermawan Warsito, *Pengantar Metode Penelitian* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995)h.47

[53] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h 130

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

Dalam penelitian ini mengambil populasi di SMA Al-Hikmah Surabaya.

2. Sampel

Dalam penelitian ini penulis dalam mengambil sample menggunakan teknik non random yang jenisnya *purposive sample* artinya pemilihan dengan sengaja sekelompok subyek di Sekolah Menengah Atas (SMA) atas ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Dengan teknik *purposive sample*, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas XI. Mengapa kelas XI, pertimbangan siswa kelas XI media pembelajaran PAI sudah berbasis multimedia, kelas XI tidak sedang melakukan UASBN jadi tidak mengganggu jalannya UASBN dan siswa kelas XI juga lebih lama berproses di SMA Al-Hikmah dibanding kelas X jadi sangat dimungkinkan siswa kelas XI telah mendapatkan pengalaman yang lebih sehingga memudahkan untuk diteliti.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu jenis data primer dan jenis data sekunder. Yang dimaksudkan dengan jenis data primer adalah jenis data tentang peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah meliputi proses pembelajaran, penggunaan

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

multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI untuk mrngatasi kesulitan belajar PAI. Sedangkan data sekunder adalah data Sekolah Pendidikan Menengah Islam al-Hikmah dari segi geografis dan historis, struktur organisasi dan kurikulum Departemen Agama dan TPA.

Bahan pustaka bisa termasuk kategori bahan primer juga bisa menjadi kategori data sekunder, data primer apabila bahan pustaka membahas tentang permasalahan multimedia interaktif dan kesulitan belajar beserta ruang lingkupnya dalam pembelajaran PAI. Sedangkan bahan pustaka sebagai data sekunder apabila bahan pustaka digunakan sebagai data penunjang/data pelengkap

2. Sumber Data

Sumber untuk memperoleh data yang diperlukan adalah Kepala Sekolah, Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah. Untuk keabsahan data; peneliti menggunakan telaah teknik Triangulasi: data yaitu penggunaan sumber data yang berbeda untuk mengumpulkan data sejenis. Sumber data dimaksud adalah Kepala Sekolah atau yang mewakili (wakasek Kurikulum, Wakasek Siswa), Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa. Sebagai sumber data penunjang adalah Kepala Tata Usaha dan Stafnya.

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

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Angket *(Quesioner)*

Adalah suatu alat pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan secara tertulis yang ditunjukkan kepada subyek dan responden penelitian. Dalam hal ini angket yang diberikan pada siswa yang menjadi sampel untuk mengetahui pemanfaatan multimedia interaktif dan kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah. Kuesioner yang penulis gunakan adalah *questioner* langsung, dimana daftar pertanyaan langsung kepada responden (siswa) untuk dijawab sebagaimana mestinya.

2. Metode Interview (wawancara)

Interview (wawancara) merupakan cara pengumpulan data dengan jalan Tanya jawab sefihak, yang dikerjakan dengan sistematik dan berdasarkan tujuan penelitian.[54]

Metode ini juga dapat digunakan untuk menguji kebenaran dan kemantapan suatu data yang diperoleh dengan cara lain, seperti observasi, tes kuesioner dan sebagainya.[55]

Wawancara guru PAI al-Hikmah untuk mendapatkan data tentang strategi pemanfatan multimedia interaktif dalam proses

[54] Sutrisno Hadi,, *Metodologi Research I,* (Yogyakarta: Andi Offset, 1996) h 193
[55] Ibid 193

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

pembelajaran PAI, dan kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran PAI serta tentang sejarah singkat berdirinya SMA Al-Hikmah Surabaya.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan-catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, legger dan lain sebaginya.[56]

Dengan metode dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang struktur organisasi sekolah, keadaan guru, karyawan dan siswa SMA Al-Hikmah Surabaya.

4. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan-pencatatan dengan system fenomena-fenomena yang diselidiki.

Dalam observasi diusahakan mengamati keadaan siswa secara wajar dan sebenarnya, tanpa usaha yang sengaja untuk mempengaruhi, mengatur, memanipulasi, dalam metode ini penulis menggunakan jenis observasi partisipan, di mana observer hanya berperan sebagai pengamat saja tanpa ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam pembinaannya. Penulis menggunakan metode ini dimaksudkan untuk mengamati dan mencatat secara langsung tentang focus dan obyek penelitian.

[56] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 231

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

a) Letak geografis SMA Al-Hikmah Surabaya
b) Sarana dan prasarana yang dimiliki
c) Kegiatan siswa sehari-hari dilingkungan sekolah
d) Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 2 SMA Al-Hikmah Surabaya.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan berbagai metode penggalian data diantaranya metode angket, metode interview, metode observasi da ode dekomen. Adapun instrument terlampir.

G. Analisis Data

Proses analisa data merupakan salah satu usaha untuk menemukan jawaban atas pertanyaan dari perihal rumusan dan hal-hal yang kita peroleh dari proyek penelitian.

Analisa data yang dimaksudkan untuk mengkaji hipotesis penelitian yang penulis rumuskan di atas, maka data yang berhasil dikumpulkan selama penelitian diseleksi, dikelompokkan, disajikan dan dianalisa sesuai bentuk dan jenis data.

Adapun dalam penelitian teknik analisa data kuantitatif ini menggunakan dua teknik analisa antara lain:

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

1) Teknik Analisa Prosentasi

Teknik analisa ini penulis gunakan untuk mengetahui data tentang pemanfaatan multimedia interaktif, serta kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Angka Prosentasi

F : Frekuensi yang sedang dicari prosentasinya

N : Number of cases atau banyaknya individu[57]

Setelah menjadi prosentasi lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif yakni:

a. 76 % -100% : baik
b. 56% - 75% : cukup
c. 40% - 55% : kurang
d. Kurang dai 40% : sangat kurang[58]

2) Teknik Analisa Product Moment

Teknik ini penulis gunakan untuk mengetahui ada tidaknya peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa

[57] Prof. Drs. Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003)h 40

[58] Opcit,

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

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan masalah yang penulis teliti.

Maka untuk menganalisa data dan menguji sesuai dengan masalah yang penulis teliti, maka untuk menganalisa data dan menguji hipotesis secara statistic, penulis menggunakan teknik koefisien korelasi product moment, menurut Suharsimi Arikunto, koefisien korelasi adalah suatu alat statistic yang dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini.[59]

Adapun rumus koefisien korelasi product noment dengan angka mentah adalah:

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

Keterangan :

r_{xy} : angka indeks korelasi "r" product moment

ΣXY : jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX^2 : hasil pengkuadratan variabel X

ΣY^2 : hasil pengkuadratan variabel Y[60]

Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan atau peran antara variabel X (multimedia interaktif/ variabel bebas) dan variabel Y (kesulitan belajar siswa/ variabel terikat) maka

[59] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
[60] [60] Prof. Drs. Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 193

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

langkah selanjutnya adalah mengukur sejauh mana hubungan antara dua variabel tersebut berdasarkan dari hasil perhitungan (proses komputasi), sedangkan untuk mengukur besar kecilnya hubungan pengaruh antara variabel X dan variabel Y, penulis menggunakan pedoman atau ancer-ancer sebagai berikut:

Tabel interpretasi Nilai r_{xy}

Besarnya "r" product moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Artinya variabel X dan variabel Y memang terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y)
0,20-0,40	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah/ rendah
0,40-0.70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang/ cukup
0.70-0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan tinggi
0,90-100	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat/ sangat tinggi

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

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian

1. Selayang Pandang SMA Al-Hikmah

SMA al-Hikmah merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan yayasan lembaga pendidikan al-Hikmah. Yayasan ini berdiri pada akhir dekade 80-an beralamat di Jalan Gayungsari IV/25 kecamatan Jambangan Surabaya Jawa Timur. Lembaga Pendidikan Islam al-Hikmah sendiri di dalamnya meliputi Play Group (PG), TK, SD, SMP, dan SMA. Sistem Pendidikan di al-Hikmah menerapkan *full day school* (pendidikan sepanjang hari). Berbeda dengan sekolah pada umumnya, SMA al-Hikmah menerapkan konsep *integrated actifity* dan *integrated curriculum*, artinya seluruh program dan aktivitas anak yang ada di sekolah mulai belajar, bermain, makan dan beribadah dikemas dalam satu sistem pendidikan.

Pendidikan dasar di Indonesia, mewajibkan setiap anak usia sekolah untuk menempuh pedidikan dasar 9 tahun. Dengan asumsi 6 tahun di bangku Sekolah Dasar (SD) dan 3 tahun di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tertantang untuk ikut mensukseskan pendidikan dasar 9 tahun, pengelola Lembaga al-Hikmah berkomitmen untuk membangun lembaga pendidkan yang terintegrasi dan berkelanjutan, Komitmen

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

Lembaga al-Hikmah ini semakin kuat dengan adanya tuntutan dari para wali murid SD al-Hikmah yang menginginkan anak mereka untuk dididik dilembaga yang sama (Lembaga al-Hikmah, red).

Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Al Hikmah yang sejak tahun 1989 mengelola KB, TK, SD, dan SMP telah meraih prestasi yang sangat menggembirakan baik prestasi akademik, maupun pendidikan akhlak bagi para siswa-siswinya.

Keberhasilan itu rupanya memicu keinginan kuat dari wali murid SMP agar Yayasan LPI Al Hikmah bisa juga menyempurnakannya dengan membuka pendidikan setingkat SMA untuk kelanjutan dan kesinambungan studi bagi anak-anak mereka. Tentu saja kesinambungan ini tidak hanya sekedar kelanjutan jenjangnya, yang lebih penting adalah kesinambungan visi, misi, dan jaminan kualitasnya.

Untuk menyikapi dukungan dan keinginan wali murid tersebut, Yayasan Lembaga Pendididkan Islam Al Hikmah pada tahun 2004 telah menetapkan dimulainya persiapan SMA Al Hikmah yang pada tahun ajaran 2005/2006, adalah tahun pertama berdirinya SMA Al Hikmah dan mulai membuka pendaftaran murid baru.[61]

Sekolah Menengah Atas merupakan tingkat pendidikan yang lebih menekankan pada penguatan siswa untuk bisa membangun peran. Beberapa program dalam rangka membangun peran di usia SMA itu adalah

[61] http://www.alhikmahsby.com/ind/?mod=stat&tp=6&id=50

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

bagaimana anak-anak yang tartil Al-Qurannya sudah bagus dikembangkan hingga bisa memgajarkannya pada orang lain.

Pada prinsipnya, Lembaga Pendidikan Islam al-Hikmah memiliki delapan kualitas pelayanan, yaitu *Performance* (amanah dan professional), *features* (selalu berdasarkan al-Qur'an dan sunnah Rasul), *Reability* (akhlak mulia dan prestasi akademis optimal), *durability* (perbaikan terus menerus dalam peningkatan sumber daya manusia), *service ability* (pendidikan dengan menjadikan sekolah al-Hikmah sebagai sekolah yang baik dan Islami), *Response* (cepat, tepat dan santun), *esthetic* (bersih, rapi, sehat dan indah), *reputasi* (menjadi sekolah yang layak dicontoh).

2. Profil SMA Al Hkmah Surabaya

SMA al-Hikmah berdiri di atas tanah dengan luas 32.000 M^2 yang belokasi di jalan Kebonsari Elveka V kecamatan Jambangan Surabaya telp. (031) 8289097, di atasnya didirikan bangunan seluas 29.550 M^2 terdiri dari 3 dan 4 lantai terdiri dari halaman, taman, lapangan olah raga. Bangunan tersebut terdiri dari 30 kelas dengan kapasitas @30 siswa, selain itu dilengkapi dengan ruang laboratorium fisika, kimia, biologi, ips, computer, dan ketrampilan elektronik, ruang diklat guru, kantin dan lapangan sepak bola. Selain itu SMA al-Hikmah juga memiliki beberapa fasilitas yang ikut menunjang proses belajar mengajar agar lebih baik dan mampu mencetak *out put* yang berkualitas. Fasilitas penunjang tersebut adalah ruang kelas

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

yang luas, ber AC, nyaman dan bersih. Masjid yang luas, Ruang Tata boga, kolam renang *indoor* dan *sport centre*, lapangan olah raga yang memadai, ruang konsultasi pendidikan anak, pusat sumber belajar, UKS dengan perawat dan 2 dokter umum dan dokter gigi, jaringan internet, galeri seni lukis, kantin dan toko sekolah, serta gedung serba guna.

a. Orientasi, tujuan dan target pendidikan dan pengajaran

Orientasi pendidikan al-Hikmah memiliki 3 orientasi yakni:

1) Orientasi Islami

Keluhuran ajaran Islam harus melandasi seluruh program pendidikan. Sehingga diharapkan lulusan SMA al-Hikmah memiliki kepribadian muslim yang utuh: kuat imannya, bagus akhlaknya dan selalu berpegang pada Qur'an dan sunnah Rasul.

2) Orientasi Kebangsaan

Siswa al-Hikmah dididik menjadi warga Negara Indonesia yang berkualitas, yang tidak saja bangga menjadi warga Negara Indonesia, mencintai adapt istiadatnya, juga memberikan peran aktif memajukan bangsanya.

3) Orientasi Global

Berbekal ajaran Islam yang universal dan kecintaan pada tanah air, siswa SMA al-Hikmah mesti menyadari bahwa dia adalah bagian dari warga Negara dunia. Mereka ditantang untuk siap

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

menembus batas wilayah, dan memberikan kontribusi terbaik ntuk semesta, dengan prinsip utama *rahmatan lil'alamin*.

Tujuan dan target pendidikan al-Hikmah sebagaimana terangkum dalam beberapa poin berikut ini:

1) Mencerdaskan kehidupan umat, menumbuhkan nilai-nilai Islami dalam setiap aktivitas sehingga menjadi umat yang berguna bagi bangsa dan agama.
2) Mendidik dan mengembangkan siswa untuk mampu dan siap hidup menghadapi jamannya serta mengajarkan bagaimana beragama dan berupaya menerapkannya dalam kehidupan sehari-hai sehingga menjadi karakter seorang mukmin.
3) Menjadi lembaga pendidikan Islam yang merupakan sumber pengembangan sekolah Islam di Indonesia dan pemimpin bangsa yang berakhlakul karimah.
4) Menjadi pelopor dan percontohan dalam pengembangan lembaga pendidikan yang bercirikan Islam.
5) Mencapai keunggulan kompetitif dalam membangun dan mengelola sumber daya dengan perbaikan secara terus menerus *(continous improvement).*
6) Memberikan kontribusi yang nyata terhadap lingkungannya dalam pengembangan kehidupan bermasyarakat melalui sekolah yang dapat dijadikan sebagai percontohan.

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

b. Implementasi program SMA Al-Hikmah

1. Program Matrikulasi

   a. Terbentuknya school culture yang Islami (ibadah dan akhlaq)

   b. Siswa memiliki kemandirian, kedisiplinan dan motivasi belajar yang tinggi

   c. Siswa memiliki keterampilan dan perencanaan belajar yang baik

   d. Siswa memiliki keterampilan dasar Matematika, Fisika, dan Bahasa yang relatif sama dan standar

   e. Siswa memiliki dasar-dasar komunikasi lisan bahasa Inggris

   f. Siswa memiliki dasar-dasar konsep karya ilmiah

2. Program Kurikuler

   a. Bertujuan agar lulusan sekolah dapat diterima di perguruan tinggi terbaik dalam maupun luar negeri

   b. Menggunakan program kurikulum DIKNAS dan kurikulum khas Al Hikmah (Al Qur'an dan IT)

3. Program Ekstrakulikuler

   Bertujuan untuk:

   a. Menyalurkan bakat dan minat siswa seperti olah raga basket, sepak bola, jurnalistik, robotika, dan lain-lain yang sesuai dengan visi sekolah

   b. Menumbuhkan jiwa kepemimpinan seperti kegiatan OSIS dan social skill

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

c. Melatih kemandirian dan percaya diri seperti kegiatan bela diri, life skill, tata boga dan tata busana

c. Kurikulum SMA AL-Hikmah

SMA Al-Hikmah mengembangkan sebuah kurikulum yang merupakan paduan antara kurikulum Departemen Pendidikan Nasional, kurikulum khas al-Hikmah dan kurikulum matrikulasi.

1. Kurikulum Diknas telah mengalami modifikasi dan pengayaan sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kompetensi sesuai *quality assurance* dengan standart nasional.
2. Kurikulum khas Al-Hikmah diperkaya untuk memperkuat sentuhan pembinaan kepribadian muslim terbaik, yang antara lain meliputi: aqidah, akhlaq, amaliah ibadah, shirah nabawiyah, tafsir Al-qur'an, program ekstrakurikuler, karya ilmiyah, dan pengembangan ketrampilan hidup (*life skill)*
3. Kurikulum martikulasi yang baerisi antara lain: visi misi sekolah, *school culture, quantum learning*, konsep dasar mata pelajaran, konsep berpikir ilmiyah, bahasa inggris dan baca tulis Al-Quran.

d. Prinsip dan strategi pembelajaran serta standard mutu lulusan

Prinsip dan strategi pembelajaran dimaksud agar terjadi optmalisasi proses dan hasl pendidikan dan pengajaran pada siswa, yang meliputi:

1. Disiplin dan kepribadian dibentuk di kelas
2. Belajar berpusat pada siswa

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

3. Belajar secara mandiri

4. Menekankan “Learn how to learn

5. Learning is easy and fun

6. All can and will learn

7. Continuous Progress

Dengan penerapan strategi pembelajaran dan kegiatan penunjang itu semua, SMA al-Hikmah mematok standard mutu lulusan sebagai berikut:

1) Beraqidah dengan benar
2) Mampu melakukan ibadah wajib dan sunnah dengan baik
3) Mencintai al-Qur’an, gemar membaca dan mau mengajarkannya.
4) Hafal dan bisa menerjemahkan al-Qur’an juz 2
5) Biasa mengamalkan do’a sehari-hari dan doa utama
6) Memahami shirah nabawiyah
7) Bersikap dan berprilaku secara baik.
8) Mampu hidup di tengah masyarakat.
9) Terampil berbahasa Indonesia
10) Mampu berbahasa Inggris dengan baik (TOEFL 500)
11) Terampil menggunakan computer.
12) Berbadan sehat, jauh dari obat-obatan terlarang
13) Diterima di perguruan tinggi terbaik di Indonesia[62]

[62] Al-Hikmah Berbudi dan Berprestasi, (Surabaya, YLPI Al-Hikmah), 63

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

3. Struktur Organisasi Pengurus SMA Al Hikmah Surabaya

SMA al-Hikmah merupakan sebuah sekolah yang menginginkan lulusan yang terbaik sesuai dengan standard mutu lulusan, sehingga diperlukan sebuah susunan organisasi dalam rangka memperlancar segala proses yang berhubungan dengan kegiatan di sekolah. Adapun susunan organisasi SMA al-Hikmah adalah sebagai berikut:

Kepala Sekolah	:	Drs. Edy Kuntjoro
Tata Usaha	:	Fatoni S. Kom
Bendahara	:	Fauzan, S. Sos
Waka Kurikulum	:	Andik Sugeng Wahyudi, S.T
Waka Kesiswaan	:	Dra. Hayatun Nufus
Waka Sarpra	:	Musyafa, S. Pd
Bimbingan Konseling	:	Mirna Ratna, S.Psi.

Adapun bagan dari struktur organisasi sebagai mana terlampir.

Dalam rangka meningkatkan kualitas SMA al-Hikmah, maka dibentuk juga Koordinator bidang yang bertanggung jawab penuh dengan bidang yang mereka pegang. Daftar nama kordinator bidang adalah sebagai berikut:

NO.	BIDANG	NAMA
1.	AL-QUR'AN	Muzamil, S.Ag
2.	BIMBINGAN KARIR	Ani Christina, S.Psi

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

3.	BIMBINGAN BELAJAR	Purwono, S.Si
4.	RESPONSI	Anwar Muzaki
5.	PROGRAM PENGEMBANGAN SISWA	Abu Said Qodri, S.Pd
6.	OLIMPIADE	Rizal Adhi Prabowo, S.Si
7.	PEMBINAAN OSIS	Ahmad Faiz, S.Si

Selain itu juga, sebagai penanggung jawab kelas di bentuk wali kelas, dengan daftar sebagai berikut:

NO.	KELAS	NAMA
1.	X-1	Ahmad Faiz, S.Si
2.	X-2	Abu Said Qhodri, S.Pd
3.	X-3	Ema Mardiana, S.Pd
4.	X-4	Musbihatul Hidayah, S.Si
5.	XI IPA-1	Isbudi Arianto, S.Pd
6.	XI IPA-2	Mamlu'atus Sa'adah, S.Pd
7.	XI IPS-1	Riszal Ariffiyanto, S.Or
8.	XI IPS-2	Yuli Widayanti, S.Pd
9.	XII IPA-1	Chusnul Rozaqi, S.Si
10.	XII IPA-2	Deni Megawati
11.	XII IPS-1	Heru Kusumahadi, Lc
12.	XII IPS-2	Yuli Astuti

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

Tenaga kependidikan di SMA al-Hikmah memiliki panggilan khusus sebagaimana panggilan dalam bahasa arab, untuk guru putra dipanggil dengan sebutan ustadz dan guru putri dengan panggilan ustadzah. Para asatidz tersebut merupakan guru-guru terpilih yang telah melalui proses seleksi yang ketat agar dapat mengabdikan ilmu mereka di SMA al-Hikmah. Mereka berasal dari berbagai perguruan tinggi yakni IAIN Sunan Ampel Surabaya, IKIP, UGM, UNAIR, UNESA, UNIBRAW, dan al-Azhar Cairo mesir.

Di samping tenaga profsional di bidangnya, para guru juga dituntut untuk melakukan untuk selalu menganbangkan diri dan mengimplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk mewujudkan itu semua Lembaga Pendidikan Islam al-Hikmah secara continuitas memberikan informasi *house training* dan *out house training,* dengan tujuan agara guru-guru memiliki kompetensi dan komitmen yang tinggi.

Adapun profil lengkap SMA al-hikmah secara rinci terdapat di lampiran laporan penelitian ini.

B. DESKRIPSI RESPONDEN

Secara keseluruhan berdasarkan informasi yang diberikan oleh bagian administrasi Sekolah Menengah Atas AL-Hikmat pada tahun ajaran 2008/2009, jumlah siswa aktif berjumlah 200 siswa. Terdiri atas 95 siswa kelas X, 62 siswa kelas XI dan 43 siswa kelas XII. dari ketiga kelas tersebut 91 siswa perempuan

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

dan 109 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini para responden adalah para siswa SMA al-Hikmah Surabaya, adapun daftar nama responden seperti yang terlampir pada table IV.1 berikut ini.

Tabel IV.1

Daftar Nama Responden

No	NO INDUK	NAMA SISWA
1	0116	Adnan Faris Sadewo
2	0120	Elian Arta Hudaya
3	0124	Gema Achmad Firmansyah
4	0127	M. Altof Syahrizal
5	0129	Mohammad Herza Trico Medino
6	0130	Muhammad Nashirudin al-Haq
7	0132	Radtya Weka Sasmita
8	0135	Yogi Agung Prima Wardhana
9	0137	Abdul Hakim
10	0138	Achmad Rizky Faisol Amir
11	0139	Ammar Fuad
12	0140	Arief Rachman Ashar
13	0143	Fahmi A. Aziz
14	0146	Hafizha Muslim Prima ramadhan
15	0149	Muhammad Abdurrahman Baraja
16	0150	Muhammad Bintang Maulana
17	0187	Muhammad Adri Ramadhan
18	0188	Wira Dibya Ratno Pama

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

Para responden dalam penelitian ini dipilih secara acak dengan tetap mengacu pada informasi yang diberikan oleh pihak sekolah. Mekanisme pengisian dan pembagian angket sendiri dibantu oleh pihak sekolah, dengan cara angket yang disediakan oleh peneliti diserahkan kepada pihak sekolah. Pihak sekolah melalui guru pendidikan agama Islam mendistribusikan angket penelitian kepada siswa. Setelah pengisian angket selesai, angket tersebut kemudian diserahkan kembali kepada pihak sekolah dan pihak sekolah yang kemudian memberikan angket tersebut kepada peneliti.

Para responden seperti yang terlihat pada tabel IV.1 di anggap oleh pihak sekolah representasi dari siswa SMA al-Hikmah. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan peneliti jelaskan pengkategorian responden berdasarkan usia, jenis kelamin dan kelasnya.

1. Berdasarkan Usia

Berdasarkan usia sample penilitian ini berusia antara 16-17 tahun. Dilihat dari usia-nya, peneliti menganggap cukup representative untuk memberikan informasi tentang penggunaan media dan teknologi yang mereka gunakan dalam mengikuti Pendidikan Agama Islam yang terdapat di Sekolah Menengah Atas al-Hikmah Surabaya. Berdasarkan usianya sample penelitian dapat dilihat pada tabel IV.2 berikut.

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

Tabel IV.2

Sample Penelitian Berdasarkan Usia

No	Nama	Usia
1	Adnan Faris Sadewo	17 Tahun
2	Elian Arta Hudaya	17 Tahun
3	Gema Achmad Firmansyah	16 Tahun
4	M. Altof Syahrizal	16 Tahun
5	Mohamad Herza Trico Medino	17 Tahun
6	Muhammad Nashirudin al-Haq	17 Tahun
7	Radtya Weka Sasmita	17 Tahun
8	Yogi Agung Prima Wardhana	16 Tahun
9	Abdul Hakim	16 Tahun
10	Achmad Rizky Faisol Amir	17 Tahun
11	Ammar Fuad	17 Tahun
12	Arief Rachman Ashar	16 Tahun
13	Fahmi A. Aziz	16 Tahun
14	Hafizha Muslim Prima ramadhan	17 Tahun
15	Muhammad Abdurrahman Baraja	17 Tahun
16	Muhammad Bintang Maulana	16 Tahun
17	Muhammad Adri Ramadhan	17 Tahun
18	Wira Dibya Ratno Pama	17 Tahun

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

2. Berdasarkan Jenis Kelaminnya

Berdasarkan gendernya yang menjadi sample penelitian ini semuanya berjenis kelamin laki-laki. Dari pengamatan peneliti, mayoritas yang menjadi siswa di Sekolah Menengah Atas al-Hikmah anak laki-laki. Bukan berarti karena adanya perlakuan yang berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan. Untuk lebih jelas berikut akan disampaikan table IV.3 sample penelitian berdasarkan jenis kelaminnya.

Tabel IV.3

Sample Penelitian Berdasarkan Kenis Kelamin

No	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1	Adnan Faris Sadewo	✓	
2	Elian Arta Hudaya	✓	
3	Gema Achmad Firmansyah	✓	
4	M. Altof Syahrizal	✓	
5	Mohammad Herza Trico Medino	✓	
6	Muhammad Nashirudin al-Haq	✓	
7	Radtya Weka Sasmita	✓	
8	Yogi Agung Prima Wardhana	✓	
9	Abdul Hakim	✓	
10	Achmad Rizky Faisol Amir	✓	
11	Ammar Fuad	✓	

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

12	Arief Rachman Ashar	✓	
13	Fahmi A. Aziz	✓	
14	Hafizha Muslim Prima ramadhan	✓	
15	Muhammad Abdurrahman Baraja	✓	
16	Muhammad Bintang Maulana	✓	
17	Muhammad Adri Ramadhan	✓	
18	Wira Dibya Ratno Pama	✓	

3. Berdasarkan Kelas

Siswa yang menjadi sample penelitian di Sekolah Menengah Atas al-Hikmah Surabaya semuanya duduk dikelas XI. Sekolah Menengah Atas al-Hikmah Surabaya pada tahun ajaran 2008/2009 membuka formasi 4 lokal untuk kelas X, 4 lokal untuk kelas XI dan 4 lokal untuk kelas XII. Walaupun semua sample penelitian ini kelas XI dan dari local yang sama yakni local IPA-1. Untuk mengisi beberapa pertanyaan penelitian yang ada dalam angket berdasarkan pengamatan peneliti, para siswa tidak melakukan kerjasama sama sekali. Menurut asumsi peneliti walaupun ada kemungkinannya kecil. Jadi jawaban yang mereka berikan melalui angket yang disediakan oleh peneliti murni hasil jawaban mereka sendiri. Adapun daftar sample penelitian berdasarkan kelasnya dapat dilihat pada tabel IV.4 berikut ini.

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

Tabel IV.4

Sample Penelitian Berdasarkan Kelas

No	Nama	Kelas/Lokal
1	Adnan Faris Sadewo	XI IPA-1
2	Elian Arta Hudaya	XI IPA-1
3	Gema Achmad Firmansyah	XI IPA-1
4	M. Altof Syahrizal	XI IPA-1
5	Mohammad Herza Trico Medino	XI IPA-1
6	Muhammad Nashirudin al-Haq	XI IPA-1
7	Radtya Weka Sasmita	XI IPA-1
8	Yogi Agung Prima Wardhana	XI IPA-1
9	Abdul Hakim	XI IPA-1
10	Achmad Rizky Faisol Amir	XI IPA-1
11	Ammar Fuad	XI IPA-1
12	Arief Rachman Ashar	XI IPA-1
13	Fahmi A. Aziz	XI IPA-1
14	Hafizha Muslim Prima ramadhan	XI IPA-1
15	Muhammad Abdurrahman Baraja	XI IPA-1
16	Muhammad Bintang Maulana	XI IPA-1
17	Muhammad Adri Ramadhan	XI IPA-1
18	Wira Dibya Ratno Pama	XI IPA-1

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

C. ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Al-Hikmah Surabaya Tahun ajaran 2008/2009 yang berjumlah 200 dan 2 orang guru Mata Pelajaran PAI (al-Islam), karena yang menggunakan multimedia interaktif hanyalah siswa kelas XI IPA1 yang diampu oleh salah ustadz al-Islam jadi penelitian ini mengambil sampel bertujuan (porposive sapling) yang dikhususkan kepada kelas XI IPA1 yang berjumlah 18 kelas. Agar penelitian ini tidak meluas penulis khususkan (batasi) hanya pada aspek fiqih materi Perawatan Jenazah.

Dalam menyajikan data ini akan disajikan dua jenis data yaitu:

1. Data tentang penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI (Al-Islam)
2. Keadaan kesulitan belajar siswa SMA Al-Hikmah Surabaya

Adapun format penilaian untuk data-data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk data hasil observasi

   Penulis menggunakan nilai 1 sampai nilai 5 yang berarti:

   Nilai 5 yang berarti baik sekali

   Nilai 4 yang berarti baik

   Nilai 3 yang berarti cukup

   Nilai 2 yang berarti kurang

   Nilai 1 yang berarti kurang sekali

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

2. Untuk data hasil angket

   Penulis menggunakan standart pilihan sebagai berikut:

   Alternatif jawaban A bernilai 5

   Alternatif jawaban B bernilai 4

   Alternatif jawaban C bernilai 3

   Alternatif jawaban D bernilai 2

Berikut ini akan penulis sajikan data-data yang tersebut di atas sebagai berikut:

1. Data tentang penerapan Multimedia Interaktif

Prosedur Penelitian :

Adapun prosedur penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengobservasi penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI (Al-Islam) adalah sebagai berikut:

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

Tabel IV.5

Data Hasil Observasi

Tentang Penerapan Multimedia Interaktif

NO	Obyek Observasi													
	Materi yang disajikan				Kemampuan memberikan umpan balik			Bersifat mandiri		Mengacu jenis belajar siswa			Memudahkan control	Skor
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	Isi materi yang kompleks	Penyesuaian materi	Sajian materi	Kemudahan dalam memberikan respon kepada siswa	Memberikan kemudahan interaksi-interaksi soal/ simulasi	Memberikan kesempatan pada siswa dalam memberikan respon	Siswa mampu menjalankan tanpa bantuan guru	Siswa mampu mengukur laju kecepatan belajarnya sendiri	Kualitas suara	Kualitas tulisan/ sajian teks	Kualitas kendali	Guru sering mengontrol setiap siswa	Skor
1	5	4	5	5						5	5	4		27
1					4	5	3	5	4				4	25
2					5	5	4	5	3				5	27
3					3	4	4	4	3				4	22
4					5	5	3	5	4				5	29
5					3	3	2	4	3				3	13
6					3	4	3	4	4				4	22

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

7					5	4	3	4	3				4	23
8					4	4	3	4	3				3	21
9					4	5	2	5	4				4	24
10					5	4	3	4	2				4	22
11					3	3	3	4	4				5	22
12					5	5	4	5	5				5	29
13					4	4	4	4	4				5	25
14					5	4	3	5	4				4	25
15					4	5	4	4	4				4	25
16					5	4	4	5	4				5	27
17					4	4	3	5	5				4	25
18					4	3	2	4	4				3	20

Dari data observasi di atas, maka penulis akan memprosentasikan dari masing-masing sebagai berikut:

Tabel IV.6

Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1	1	100%
	(4) baik			-
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari data tabel di atas menunjukkan bahwa kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia interaktif 100% baik sekali.

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

Tabel IV.7

Isi materi yang lengkap dan kompleks

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1		-
	(4) baik		1	100%
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia interaktif lengkap dan kompleks adalah 100% baik.

Tabel IV.8

Kesesuaian Materi

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1	1	100%
	(4) baik			
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari tabel di atas multimedia interaktif dalam menyajikan sesuai dengan materi yang akan dicapai oleh siswa adalah 100% baik sekali.

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

Tabel IV.9

Sajian Materi

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1	1	100%
	(4) baik			-
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari tabel di atas sajian materi atau kemasan materi yang ditampilkan dalam multimedia interaktif adalah 100% baik sekali.

Dari tabel IV.6 - IV.9 dapat diambil kesimpulan bahwa yang mendapatkan frekuensi nilai 5 adalah 3 dari 4 item obyek observasi, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= \frac{3}{4} \text{ X } 100\%$$

$$= 75\%$$

Nilai 75% menurut Anas Sudjiono adalah cukup, jadi bisa disimpulkan kualitas materi yang disajikan multimedia interaktif di SMA Al-Hikmah Surabaya cukup baik.

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

Tabel IV.10

Kemudahan dalam memberikan respon kepada siswa

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	18	7	38,9%
	(4) baik		7	38,9%
	(3) cukup		4	22,2%
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**18**	**18**	**100%**

Dari data di atas kemudahan dalam memberikan respon kepada siswa adalah 38,9% baik sekali, 38,9% baik dan 22,2% cukup.

Tabel IV.11

Memberikan kemudahan interaksi-interaksi dalam saol-soal/simulasi

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	18	6	33,3%
	(4) baik		9	50%
	(3) cukup		3	16,7%
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**18**	**18**	**100%**

Dari data table di atas multimedia memberikan kemudahan interaksi-interaksi dalam bentuk soal atau simulasi adalah 33,3% baik sekali, 50% baik dan 16,7% cukup.

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

Table IV.12

Memberikan kesempatan siswa dalam memberikan respon

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	18		-
	(4) baik		6	33,3%
	(3) cukup		9	50%
	(2) kurang		3	16,7%
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**18**	**18**	**100%**

Dari table di atas multimedia interaktif memberikan kesempatan siswa dalam memberikan respon adalah 33,3% baik, 50% cukup dan 16,7% kurang.

Dari table IV.10- IV.12 dapat diambil kesimpulan bahwa yang mendapat frekuensi nilai 5 adalah 2 dari tiga item obyek observasi adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= \frac{2}{3} \text{ X } 100\%$$

$$= 66{,}7\%$$

Nilai 66,7% menurut Anas Sudjiono adalah cukup, jadi bisa disimpulkan bahwa kemampuan memberikan umpan balik yang diberikan oleh multimedia interaktif di SMA Al-Hikmah Surabaya cukup baik.

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

Table IV.13

Kemampuan siswa menjalankan tanpa bantuan guru

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	18	8	44,4%
	(4) baik		10	55,6%
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**18**	**18**	**100%**

Dari table di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjalankan multimedia interaktif tanpa bantuan guru adalah 44,4% baik sekali, 55,6% baik.

Table IV.14

Kemampuan siswa mengukur laju kecepatan belajarnya sendiri

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	18	2	11,1%
	(4) baik		10	55,6%
	(3) cukup		5	27,8%
	(2) kurang			
	(1) kurang sekali			
	Jumlah	**18**	**18**	**100%**

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengukur laju kecepatan belajarnya sendiri adalah 11,1% baik sekali, 55,6% baik dan 27,8% cukup.

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

Dari tabel IV.13 - IV.14 dapat diambil kesimpulan bahwa yang mendapatkan frekuensi nilai 5 adalah 2 dari 2 item obyek observasi, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= \frac{2}{2} \text{ X } 100\%$$

$$= 100\%$$

Nilai 100% menurut Anas Sudjiono adalah baik, jadi bisa disimpulkan multimedia interaktif digunakan untuk belajar mandiri di SMA Al-Hikmah Surabaya adalah baik.

Tabel IV.15

Kualitas Suara

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1	1	100%
	(4) baik			-
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kualitas suara yang disajikan oleh multimedia interaktif adalah 100% baik sekali.

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

Tabel IV.16

Kualitas teks atau simbol

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1	1	100%
	(4) baik			-
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari tabel di atas menunjukan bahwa kualitas teks yang digunakan untuk menyajikan materi dalam multimedia interaktif adalah 100% baik sekali.

Tabel IV.17

Kualitas Kendali

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	1		-
	(4) baik		1	100%
	(3) cukup			-
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**1**		**100%**

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kualitas kendali yang digunakan multimedia interaktif adalah 100% baik.

Dari tabel IV.15 - IV.17 dapat diambil kesimpulan bahwa yang mendapatkan frekuensi nilai 5 adalah 2 dari 3 item obyek observasi, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

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

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

$$= \frac{2}{3} X\ 100\%$$

$$= 66{,}7\%$$

Nilai 66,7% menurut Anas Sudjiono adalah cukup, jadi bisa disimpulkan multimedia interaktif mengacu pada gaya belajar siswa secara keseluruhan di SMA Al-Hikmah Surabaya cukup baik.

Tabel IV.18

Kualitas kontrol guru terhadap siswa

No	Skala Nilai	N	F	Prosentasi
	(5) baik sekali	18	6	33,3%
	(4) baik		9	50%
	(3) cukup		3	16,7%
	(2) kurang			-
	(1) kurang sekali			-
	Jumlah	**18**	**18**	**100%**

Dari tabel di atas kualitas kontrol guru terhadap siswa selama pembelajaran menggunakan multimedia interaktif adalah 33,3% baik sekali, 50% baik dan 16,7% cukup.

Dari tabel IV.18 dapat diambil kesimpulan bahwa yang mendapatkan frekuensi nilai 5 adalah 1 dari 1 item obyek observasi pertanyaan, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

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

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

$$= \frac{1}{1} X\ 100\%$$

$$= 100\%$$

Nilai 100% menurut Anas Sudjiono adalah baik, jadi bisa disimpulkan kualitas kontrol guru terhadap siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya baik.

2. Data tentang kesulitan belajar yang dialami oleh siswa SMA Al-Hikmah Surabaya

Tabel IV.19

Data Hasil Observasi

Keadaan Kesulitan Belajar Siswa SMA Al-Hikmah Surabaya

Untuk memperkuat hasil observasi di atas penulis menyebar angket kepada 18 siswa yang hasilnya termuat dalam tabel sebagai berikut:

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

NO Respden	Obyek Observasi															SKOR
	Faktor intern									Factor ekstern						
	Malas mengikuti pelajaran al-islam di sekolah	Kesulitan memahami pelajaran al-islam	Kurang percaya diri mengajukan pertanyaan	Gangguan pendengaran	Kesulitan menghafal	Kurang motivasi relajar al-islam	Tidak memahami penjelasan guru	Selalu mengulang-ulang untuk memahami	Malas relajar di rumah	Kurangnya sarana belajar	Guru pengampu yang membosankan	Control dari orang tua	Kurangnya sarana belajar di rumah	Durasi waktu relajar al-islam yang sempit	Terganggu kegiatan ekstra	
1	2	2	4	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	36
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	32
3	2	3	5	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	36
4	3	3	5	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	37
5	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	36
6	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	38
7	3	4	5	3	2	2	4	5	2	2	4	2	2	2	2	44
8	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	2	2	4	4	58
9	2	2	5	3	4	3	4	5	2	3	3	2	2	2	2	44
10	2	3	5	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	42
11	2	3	5	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	42
12	3	3	5	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	42
13	4	5	5	3	3	4	4	5	3	4	4	2	2	4	4	56
14	2	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	35
15	2	3	5	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	42
16	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	33
17	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	34
18	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	32

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

Dari data observasi di atas, maka penulis akan memprosentasikan dari masing-masing sebagai berikut:

Tabel IV. 20

Pertanyan penelitian apakah siswa merasa malas dalam mengikuti pelajaran Al-Islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
1	Apakah anda merasa malas dalam mengikuti pelajaran Al-Islam?	0%	11,1%	16,7%	72,2%

Dalam mengikuti pelajaran Al-Islam (PAI) siswa SMA Al-Hikmah tidak pernah merasa malas dengan kata lain berantusias dalam mengikuti pelajaran Al-Islam. Ini dapat dilihat dari data lapangan 72,2% responden menjawab tidak pernah malas, 16,7% menjawab jarang sekali, 11,1% menjawab kadang-kadang dan tidak ada yang menjawab selalu malas.

Tabel IV. 21

Pertanyan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Al-Islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
2	Apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Al-Islam?	11,1%	16,7%	38,9%	33,3%

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

Dalam memahami suatu materi/ pesan setiap siswa tidak sama, ada yang cepat menangkap dan memahami pesan ada yang lambat menangkap dan memahaminya. Dalam menyerap dan memahami materi Al-Islam apakah siswa mengalami kesulitan? 11,1% responden menjawab selalu, 16,7% responden menjawab kadang-kadang, 38,9% responden menjawab jarang sekali dan 33,3% menjawab tidak pernah.

Tabel IV. 22

Pertanyan penelitian apakah anda diam saja, jika guru kurang jelas dalam menyampaikan materi Al-Islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
3	Apakah anda diam saja, jika guru kurang jelas dalam menyampaikan materi Al-Islam?	0%	11,1%	11,1%	77,8%

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh tiga komponen, guru, siwa dan sarana. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran Al-Islam dan mengetahui apakah siswa mengalami masalah minder atau malu untuk bertanya. Maka lapangan menjawab 11,1% responden mengatakan kadang-kadang, 11,1% responden mengatakan jarang sekali dan 77,8% responden mengatakan tidak pernah. Artinya siswa SMA Al-Hikmah merupakan siswa yang memiliki keaktifan yang tinggi dan selalu menanyakan

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

jika belum memahami tentang Mata pelajaran PAI baik itu pada ustadznya atau kepada temannya.

Tabel IV. 23

Pertanyan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam mendengar penjelasan guru?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
4	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mendengar penjelasan guru?	-	11,1%	16,7%	72,2%

Salah satu penyebab kesulitan belajar adalah gangguan dalam pendengaran, ketika ditanya tentang apakah siswa mengalami kesulitan dalam mendengarkan penjelasan guru, lapangan menunjukkan 11,1% responden mengatakan kadang-kadang, 16,7% menjawab jarang sekali, 72,2% responden menjawab tidak pernah dan tidak ada yang menjawab selalu.

Tabel IV. 24

Pertanyan penelitian apakah anda mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi al-islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
5	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi al-islam?	0%	27,8%	33,3%	38,9%

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

Kesulitan menghafal merupakan salah satu jenis kesulitan belajar, data lapangan menunjukkan bahwa 27,% responden mengatakan kadang-kadang mengalami kesulitan menghafal, 33,3% responden jarang sekali mengalami kesulitan menghafal, 44,4% responden menjawab tidak pernah mengalami kesulitan menghafal. Artinya masih perlu penanggulangan kesulitan menghafal baikitu dengan media maupun metode yang bisa membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar

Tabel IV. 25

Pertanyaan penelitian apakah anda kurang termotivasi jika pembelajaran Al-Islam tidak menggunakan sarana atau media yang tepat?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
6	Apakah anda kurang termotivasi jika pembelajaran Al-Islam tidak menggunakan sarana atau media yang tepat?	22,2%	33,3%	33,3%	11,1%

Motivasi dalam belajar merupakan pilar dari keberhasilan belajar, anak yang kurang termotivasi dalam belajar ia akan mengalami hambatan dalam belajar. Untuk mengetahui apakah siswa selalu tidak termotivasi belajar Al-islam jika media yang digunakan kurang tepat. Setelah diadakannya tinjauan lapangan 22,2% responden menjawab selalu, 33,3% responden menjawab

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

kadang-kadang, 33,3% responden menjawab jarang sekali dan 11,1% menjawab tidak pernah.

Tabel IV. 26

Pertanyan penelitian Apakah anda kesulitan memahami penjelasan yang guru berikan dalam pelajaran al-islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
7	Apakah anda kesulitan memahami penjelasan yang guru berikan dalam pelajaran al-islam?	0%	5,6%	16,7%	77,8%

Keberhasilan proses belajar-mengajar terdiri dari tiga komponen, guru, siswa dan sarana. Untuk mengetahui apakah penjelasan guru dalam pelajaran al-islam sulit diterima ataukah tidak peneliti memperoleh hasil dari lapangan bahwa 5,6% responden mengatakan kadang-kadang kesulitan, 16,7% responden mengatakan jarang sekali mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan yang guru berikan, 77,8% responden mengatakan tidak pernah mengalami kesulitan memahami penjelasan guru.

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

Tabel IV. 27

Pertanyan penelitian Apakah anda selalu mengulang-ulang mempelajari materi Al-Islam untuk memperoleh suatu kepahaman?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
8	Apakah anda selalu mengulang-ulang mempelajari materi Al-Islam untuk memperoleh suatu kepahaman?	0%	16,7%	27,8%	55,6%

Kemampuan siswa dalam menyerap materi berbeda-beda baik dari kualitas waktu (panjang pendeknya waktu) maupun kuantitas waktu (perlu diulang-ulang) untuk mengetahui apakah siswa selalu mengulang-ulang untuk memperoleh suatu kepahaman? Data lapangan menunjukkan 16,7% responden menjawab kadang-kadang, 27,8% responden menjawab jarang sekali, 55,6% responden menjawab tidak pernah. Artinya responden cukup baik dalam menyerap pelajaran.

Tabel IV. 28

Pertanyan penelitian Apakah anda malas belajar Al-Islam di rumah?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
9	Apakah anda malas belajar Al-Islam di rumah?	0%	11,1%	11,1%	77,8%

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

Keterlambatan atau hambatan dari belajar salah satunya adalah karena malas, sebagai pengayaan siswa seharusnya selalu belajar di rumah. Untuk mengetahui apakah siswa malas atau tidak belajar di rumah peneliti memperoleh jawaban dari lapangan, 11,1% menjawab kadang-kadang, 11,1% menjawab jarang sekali dan 77,8% mengatakan tidak pernah malas sedangkan yang menjawab selalu malas tidak ada atau 0%. Ini menunjukkan bahwa responden kebanyakan antusias belajar di rumah.

Dari tabel IV.20 – IV.28 yang mendapat frekuensi nilai 5 atau alternatif jawaban A adalah 2 dari 9 item pertanyaan, adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= \frac{2}{9} \text{ X } 100\%$$

$$= 22{,}2\%$$

Menurut Anas Sudjiono 22,2% adalah sangat kurang, artinya kesulitan belajar di SMA Al-Hikmah dari segi factor intern siswa sangat kurang dengan kata lain kesulitan belajar sangat minim disebabkan oleh factor intern siswa.

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

Tabel IV. 29

Pertanyan penelitian menurut anda factor yang paling sering membuat anda terganggu dalam belajar al-islam adalah kurangnya sarana belajar?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
10	Menurut anda factor yang paling sering membuat anda terganggu dalam belajar Al-Islam adalah kurangnya sarana belajar?	5,6%	22,2%	16,7%	55,6%

Salah satu factor penyebab kesulitan belajar adalah kurangnya sarana belajar. Dalam pertanyaan apakah siswa merasa terganggu belajar Al-Islam disebabkan karena kurangnya sarana. ini responden mengatakan 5,6% selalu, 22,2% responden mengatakan kadang-kadang, 16,7% mengatakan jarang sekali dan 55,6% mengatakan tidak pernah. Artinya kelengkapan sarana cukup membantu dalam pembelajaran al-islam dan mengurangi gangguan dalam belajar.

Tabel IV. 30

Pertanyan penelitian apakah guru anda membosankan dalam menyampaikan materi Al-Islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
11	Apakah guru anda membosankan dalam menyampaikan materi Al-Islam?	0%	0%	44,4%	55,6%

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

Kesulitan belajat juga dipengaruhi oleh cara mengajar guru, apakah cara mengajar guru monoton dan membosankan ataukah menarik perhaian dan penuh inofasi. Pertanyaan tentang cara mengajar guru apakah membosankan dalam menyampaikan materi al-islam. 44,4% menjawab jarang sekali, 55,6% responden menjawab tidak pernah membosankan dan tidak ada yang menjawab selalu atau kadang-kadanf membosankan. Ini membuktikan ustadz pengajar al-islam disukai oleh siswa-siswa dan pembelajarannya selalu menarik perhatian.

Tabel IV. 31

Pertanyan penelitian Apakah orang tua anda selalu mengontrol belajar anda saat di rumah?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
12	Apakah orang tua anda selalu mengontrol belajar anda saat di rumah?	66,7%	16,7%	16,7%	0%

Keberhasilan anak didik tidak sepenuhnya digantungkan kepada guru atau pihak sekolah melainkan orang tua juga turut serta dalam mempengaruhi keberhasilan anak didik, yakni dengan selalu mengontrol kemajuan belajar anak dan mengawasi anak saat belajar di rumah. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol belajar siswa saat di rumah, data lapangan menunjukkan 66,7% responden mengatakan selalu dikontrol, 16,7% responden mengatakan kadag-kadang, 16.7% mengatakan jarang sekali dan tidak ada yang menjawab

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

tidak pernah. Ini menunjukkan orang tua siswa cukup memperhatikan belajar anaknya.

Tabel IV. 32

Pertanyan penelitian Apakah anda kesulitan belajar jika di rumah tidak tersedia sarana belajar yang memadai?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
13	Apakah anda kesulitan belajar jika di rumah tidak tersedia sarana belajar yang memadai?	61,1%	27,8%	11,1%	0%

Sarana merupakan salah satu pendukung kelancaran proses belajar, untuk mengetahui apakah siswa merasa terganggu atau terhambat dalam belajarnya jika tidak tersedia sarana yang memadai untuk belajar. Lapangan menunjukkan 61,1% menjawab selalu, 27,8% menjawab kadang-kadang, 11,1% menjawab jarang sekali dan tidak pernah 0%.

Tabel IV. 33

Pertanyan penelitian Apakah anda merasa kurang menguasai mata pelajaran al-islam karena durasi waktu pembelajaran di kelas yang sedikit?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
14	Apakah anda merasa kurang menguasai mata pelajaran al-islam karena durasi waktu pembelajaran di kelas yang sedikit?	0%	16,7	22,2%	61,1%

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

Penguasaan suatu materi juga ditentukan oleh durasi waktu, durasi waktu mata pelajaran al-islam hanya 2 jam mata pelajaran dalam satu minggu dengan waktu yang sangat sedikit ini apakah siswa kurang menguasai mata pelajaran al-islam? Responden yang menjawab kadang-kadang 16,7%, yang menjawab jarang sekali 22,2% responden, 61,1% responden menjawab tidak pernah. Artinya minimnya waktu kurang menjadi soal untuk menguasai materi al-islam.

Tabel IV. 34

Apakah anda lebih memilih ikut kegiatan diluar dari pada mengikuti pelajaran Al-Islam?

No	Pertanyaan Penelitian	Prosentase Jawaban			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali	Tidak pernah
15	Apakah anda lebih memilih ikut kegiatan diluar dari pada mengikuti pelajaran Al-Islam?	0%	11,1%	16,7%	72,2%

Untuk mengetahui apakah siswa lebih memilih ikut kegiatan di luar dari pada mengikuti pelajaran al-islam, 11,1% responden mengatakan kadang-kadang, 16,7% responden mengatakan jarang sekali dan 72,2% responden mengatakan tidak pernah sedangkan yang menjawab selalu tidak ada.

Dari tabel IV.29 – IV.33 di atas dapat disimpulkan responden yang menjawab alternative A atau yang memiliki nilai 5 adalah 3 dari 5 item pertanyaan, adapun perhitungannya sebagai berikut:

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

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

$$= \frac{3}{5} X\ 100\%$$

$$= 60\%$$

Menurut Anas Sudjiono 60% menunjukkan nilai cukup, artinya kesulitan belajar yang dialami siswa diakibatkan oleh faktor luar siswa.

Tabel IV.35

Data Hasil Angket

Tentang Multimedia Interaktif

No	ITEM PERTANYAAN															skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	72
2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	71
3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	70
4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72
5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	71
6	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	4	67
7	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	61
8	3	2	5	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	48
9	5	5	5	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	4	4	64
10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	70
11	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	71
12	5	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	54
13	3	3	4	4	3	3	3	3	5	4	2	4	2	3	4	50
14	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	68
15	4	3	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	64
16	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72
17	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	73
18	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	71
JUMLAH																1189

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

Tabel IV.36

Data Hasil Angket

Kesulitan Belajar Siswa

No	ITEM PERTANYAAN															skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	2	4	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	36
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	32
3	2	3	5	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	36
4	3	3	5	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	37
5	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	36
6	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	38
7	3	4	5	3	2	2	4	5	2	2	4	2	2	2	2	44
8	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	2	2	4	4	58
9	2	2	5	3	4	3	4	5	2	3	3	2	2	2	2	44
10	2	3	5	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	42
11	2	3	5	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	42
12	3	3	5	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	42
13	4	5	5	3	3	4	4	5	3	4	4	2	2	4	4	56
14	2	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	35
15	2	3	5	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	42
16	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	33
17	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	34
18	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	32
JUMLAH																**719**

D. ANALISIS DATA

Untuk menganalisa data-data yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menganalisis data tersebut dengan menggunakan dua teknik analisa data yaitu tehnik deskriptif kualitatif dengan prosentasi dan teknik analisis kuantitatif dengan rumus statistik product moment. Adapun analisisnya adalah sebagai berikut:

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

1. Analisis data mengenai rumusan masalah pertama yaitu tentang penerapan multimedia interaktif

Dalam data ini terdapat lima indikator yaitu materi yang disajikan, kemampuan memberikan umpan balik, bersifat mandiri, mengacu jenis belajar siswa dan memudahkan kontrol siswa secara mandiri. Untuk menganalisis ketiga data kualitatif tersebut penulis menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

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

Setelah menjadi prosentasi lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif yakni:

a. 76 % -100% : baik
b. 56% - 75% : cukup
c. 40% - 55% : kurang
d. Kurang dai 40% : sangat kurang

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh bahwa penerapan multimedia interaktif memiliki koalitas sajian materi 75%, kemampuan memberikan umpan balik 66,7%, bersifat mandiri 100%, mewakili semua gaya belajar siswa 66,7%, koalitas control 100%.

Dari data di atas diperoleh :

$$\frac{75\% + 66{,}7\% + 100\% + 66{,}7\% + 100\%}{5} = 81{,}68\%$$

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

Berdasarkan kriteria Anas Sudjiono, maka nilai 81,68% itu berada diantara 75% - 100% yang berarti baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif di SMA Al-Hikmah Surabaya adalah baik.

2. Analisa data mengenai rumusan masalah ke dua yaitu tentang kesulitan belajar.

   Dalam kesulitan belajar siswa ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan ekstern siswa.

   Dari penyajian data di atas diperoleh prosentase tentang faktor intern penyebab kesulitan belajar siswa 22,2% dan faktor ekstern yang menjadi penyebab siswa kesulitan dalam belajar 60%.

   Dari data di atas diperoleh: $\frac{22{,}2\% + 60\%}{2} = 41{,}1\%$

   Sesuai kriteria Anas Sudjiono 41,1% berada diantara 40% - 55% yang berarti kurang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar siswa SMA Al-Hikmah Surabaya bernilai kurang artinya kesulitan belajar tidak begitu melanda siswa SMA Al-Hikmah.

3. Analisis data mengenai rumusan masalah yang ke tiga yaitu tentang pean multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

   Untuk menganalisis rumusan masalah ini, penulis menggunakan analisa kualitatif dan data kuantitatif, adapun penjabarannya sebagai berikut:

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

a. Analisis data kualitatif dengan rumus prosentase

Dari hasil analisis rumusan masalah pertama di atas yaitu tentang penerapan multimedia interaktif dengan menggunakan rumus prosentase dapat diketahui bahwa penerapan multimedia interaktif di SMA Al-Hikmah Surabaya tergolong baik.

Sedangkan hasil dari analisis rumusan yang ke dua yaitu tentang kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya tergolong kurang.

Dari kedua uraian di atas dapat diketahui bahwa dengan adanya penerapan multimedia interaktif dengan baik maka kesulitan belajar akan terkurangi, sehingga bisa penulis simpulkan multimedia interaktif berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya.

b. Analisis data kuantitatif dengan rumus product moment

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka hasil langkah selanjutnya adalah menyusun data tersebut dalam bentuk perhitungan yaitu dengan menggunakan rumus product moment yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara multimedia interaktif dengan kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya, adapun penjabarannya sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

r_{xy} : angka indeks korelasi "r" product moment

N : Nomber of cases

ΣXY : jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX^2 : hasil pengkuadratan variabel X

ΣY^2 : hasil pengkuadratan variabel Y[63]

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam mencari korelasi atau hubungan antara variabel X (multimedia interaktif) dengan variabel Y (kesulitan belajar) adalah sebagaiberikut:

1) Menjumlahkan skor variabel X
2) Menjumlahkan skor variabel Y
3) Mencari Mean (rata-rata) nilai X dan Y dengan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Diket : $\sum x = 1189$ $\sum y = 719$

N = 18 N = 18

Maka $Mx = \frac{\sum x}{N}$ $My = \frac{\sum y}{N}$

$= \frac{1189}{18}$ $= \frac{719}{18}$

= 66,05 = 39,94

[63] Prof. Drs. Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 193

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

4) Mencari deviasi (penyimpangan) variabel X terhadap Mx dengan rumusnya yaitu x = X-Mx
5) Mengkuadratkan seluruh deviasi variabel x kemudian dijumlahkan.
6) Mencari deviasi (penyimpangan) variabel Y terhadap My dengan rumusnya y=Y-My
7) Mengkuadratkan seluruh deviasi variabel y dan kemudian dijumlahkan
8) Mengalikan deviasi variabel x dengan variabel y.
9) Memasukkan data ke dalam tabel, adapun tabelnya adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 37
Korelasi Multimedia Interaktif dengan Kesulitan Belajar Siswa

No	X	Y	x	y	x^2	y^2	xy
1	72	36	5,95	-3,94	35,4	15,52	-23,44
2	71	32	4,95	-7,94	24,5	63,04	-39,3
3	70	36	3,95	-3,94	15,6	15,52	-15,56
4	72	37	5,95	-2,94	35,4	8,64	-17,49
5	71	36	4,95	-3,94	24,5	15,52	-19,5
6	67	38	1,01	-1,94	1,02	3,76	-1,96
7	61	44	-5,05	4,06	25,5	16,48	-20,5
8	48	58	-18,05	18,06	325,8	326,16	-325,98
9	64	44	-2,05	4,06	4,2	16,48	-8,32
10	70	42	3,95	2,06	15,6	4,24	8,13
11	71	42	4,95	2,06	24,5	4,24	10,19
12	54	42	-12,05	2,06	145,2	4,24	-24,82
13	50	56	-16,05	16,06	257,6	257,92	-257,76
14	68	35	1,95	-4,94	3,8	24,4	-9,63
15	64	42	-2,05	2,06	4,2	4,24	-4,22
16	72	33	5,95	-6,94	35,4	48,16	-41,29
17	73	34	6,95	-5,94	48,3	35,28	-41,28
18	71	32	4,95	-7,94	24,5	63,04	-39,3
Jumlah	1189	719	-	-	1051,02	926,86	-872,03

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

10) Mencari koefisien korelasi yang menunjukkan hubungan antara variabel X dan variabel Y kuat atau lemahnya dengan menggunakan rumus product moment, yaitu:

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

$$= \frac{-872{,}03}{\sqrt{(1051{,}02)(926{,}86)}}$$

$$= \frac{-872{,}03}{986{,}99}$$

$$= -0{,}88$$

Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa nilai koefisien di atas diperoleh nilai negatif, hal ini menandakan adanya hubungan yang berlawanan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), artinya meningkatnya variabel bebas diikuti dengan menurunnya variabel terikat. Dalam penelitian ini dapat dipahami meningkatnya penerapan multimedia interaktif diikuti dengan menurunnya kesulitan belajar siswa.

11) Memberikan interpretasi terhadap rxy dengan menggunakan tabel nilai "r" product moment.

Interpretasi dengan menggunakan tabel nilai "r" digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis, yaitu dengan membandingkan

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

hasil perhitungan dari rxy dengan nilai "r" pada tabel koefisien "r" product moment.

Tabel IV.38

Tabel Nilai-nilai r "Product Moment"

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
1	0,997	0,999	26	0,388	0,496	55	0,266	0,345
2	0,950	0,990	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
3	0,878	0,959	28	0,374	0,476	65	0,244	0,317
4	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
5	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
6	0,811	0,917	31	0,355	0,456	80	0,220	0,288
7	0,754	0,874	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
8	0,707	0,834	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
9	0,666	0,798	34	0,339	0,436	96	0,202	0,263
10	0,632	0,766	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
11	0,602	0,735	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
12	0,576	0,708	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
13	0,553	0,684	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
14	0,532	0,661	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
15	0,514	0,641	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
16	0,497	0,623	41	0,308	0,398	400	0,098	0,128
17	0,482	0,606	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
18	0,468	0,590	43	0,301	0,389	600	0,084	0,107
19	0,458	0,575	44	0,297	0,384	700	0,080	0,105
20	0,444	0,551	45	0,294	0,380	800	0,074	0,097
21	0,433	0,549	46	0,291	0,376	900	0,070	0,091
22	0,423	0,537	47	0,288	0,372	1000	0,062	0,081
23	0,413	0,526	48	0,284	0,368			
24	0,404	0,515	49	0,281	0,364			
25	0,396	0,505	50	0,279	0,361			

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

Sebelum kita mencari nilai "r" maka terlebih dahulu kita mencari derajat bebasnya (db/df) yaitu dengan rumus df = N-Nr dimana N adalah jumlah responden yang berjumlah 18 dan Nr adalah banyaknya indicator/variabel yang berjumlah 2, sehingga diperoleh N-Nr= 18-2 = 16, setelah diketahui derajat bebasnya maka langkah selanjutnya melihat pada tabel nilai "r" product moment, dengan db/df sebesar 16, dan pada tabel "r" product moment dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai 0,497, sedangkan pada taraf signifikan1% diperoleh nilai 0,623.

Dari perhitungan statistik diperoleh rxy = -0,88, kemudian pada tabel "r" product moment pada taraf signifikan 5 % = 0,497 dan pada taraf 1% = 0,623. Tanpa memperhitungkan tanda *min* dari nilai rxy, dari sini dapat dilihat bahwa nilai rxy lebih besar daripada nilai taraf signifikan 5% dan 1%, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maksud diterima di sini adalah bahwa pada taraf signifikan 5% dan 1% terdapat korelasi yang signifikan antara multimedia interaktif terhadap kesulitan belajar dengan kata lain multimedia interaktif korelasi signifikan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya, mengingat kedua variabel memiliki hubungan berlawanan.

Adapun untuk mengetahui sejauh mana peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, maka nilai hasil perhitungan rxy=0,88

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

dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r yaitu berada pada 0,70-0,90 yang berarti terdapat peran dan perannya adalah kuat dan tinggi.

Jadi multimedia interaktif di SMA Al-Hikmah penerapannya tergolong baik, dan kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya tergolong kurang, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif berperan dalam mengatasi kesulitan relajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya.

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

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Bahwa penerapan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Al-Islam) di SMA Al-Hikmah tergolong baik, hal ini terbukti dari data yang sudah dianalisis dan hasilnya 81,68%. Jika angka tersebut dikonsultasikan dengan standard yang diberikan Anas Sudjiono berada diantara 75%-100% berarti baik.
2. Kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Al-Islam) terglong kurang atau rendah, terbukti hasil analisis menghasilkan 41,1%, yang letaknya diantara 40%-55% yang berarti kurang dengan kata lain lemah. Dengan demikian keadaan kesulitan belajar di SMA Al-Hikmah Surabaya tergolong kurang atau rendah.
3. Ada hubungan yang berlawanan antara multimedia interaktif dengan kesulitan belajar di SMA Al-Hikmah Surabaya. Ini berdasarkan perhitungan rxy yang bernilai negative. Dengan kata lain semakin tinggi multimedia interaktif maka semakin rendah kesulitan belajar siswa. Jadi multimedia ineteraktif berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMA Al-Hikmah Surabaya. Hasil perhitungan rxy = 0,88 jika diinterpretasikan dengan uji signifikansi 5% =

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

0,497 dan 1% = 0,623 nilai rxy lebih besar dari uji signifikansi sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternative diterima. Adapun sejauh mana peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, berdasarkan pada hasil "r" = 0,88 yang terletak antara 0,70-0,90 yang berarti memiliki peran yang kuat.

B. Saran-Saran

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

1. Bagi setiap guru khususnya guru PAI, agar senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan perkembangan teknologi demi kemajuan pendidikan di Indonesia. Mengasah kemampuan untuk senantiasa berinofasi dalam memberikan pengajaran baik itu dengan berbagai metode maupun media bisa juga dengan memanfaatkan multimedia interaktif.
2. Bagi setiap siswa hendaknya senantiasa meningkatkan belajar, baik itu di sekolah maupun di rumah. Dengan menganut prinsip-prinsip cara belajar yang baik. Dengan senantiasa meningkatkan belajar dan melakukan cara-cara belajar yang baik, insya Allah kesulitan belajar akan teratasi.

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

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar,*(Jakarta: Rineka Cipta)

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

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran,* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada)

Al-Hikmah Berbudi dan Berprestasi, (Surabaya, YLPI Al-Hikmah)

Darojat, Zakiyah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam,* (Jakarta: Bumi Aksara)

Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3,* (Balai Pustaka)

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

Hadi, Sutrisno. 1996. *Metodologi Research I,* (Yogyakarta: Andi Offset)

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan,* (Bandung : PT. Citra Aditya bakti)

Hartono. 1996. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Rineka Cipta)

Harini dan G. Kartasapoetra. 1992. *Kamus Sosiologi dan Kependudukan,* (Jakarta:

Bumi Aksara)

http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedi-pembelajaran-interaktif/

http//www.cari ilmu online borneo/memanfaatkan multimedia bagi pendidikan untuk semua, 9 Januari,2008

http://tpcommunity05.blogspot.com/2008/05/mengembangkan-media-pembelajaran-dengan-menggunakan-multimedia-interaktif.html

http.www.erlangga.co.id./indekx/php/option/htm

Makmun, Abin Syamsudin. 2007. *Psikologi Kependidikan (Perangkat Sistem Pengajaran Modul),* (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Mappiare A.T, Andi. 2006. *Kamus Istilah Konseling & Terapi,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)

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

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

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

Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya)

Nurdin, Syafrudin. 2005. *Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta:

PT Ciputat Press)

Partanto , Pius A dan M. Dahlan Al-Barri, *Kamus Ilmiyah*, (Surabaya: Arkola)

Purwanto, Ngalim. 1994. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis,* (Bandung: Remaja

Rosdakarya)

Sadiman, Arief S. Dkk. 2007. *Media Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo)

Slameto. 1995. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta)

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

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

Sutrisno. 2005. *Revousi Pendidikan di Indonesia,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media)

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing,* (Yogyakarta: Andi)

Suwatno. 2008. *Mengatasi Kesulitan Belajar Melalui Klinik Pembelajaran,* Makalah: Disampaikan pada Workshop Evaluasi dan Pengembangan Teaching Klinik bagi dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, Pada tanggal, 21 sd. 26 Januari 2008, (Padang: Fakultas Ekonomi Negeri Padang)

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

UUSPN dan Peraturan Pelaksanaannya , (Jakarta ; sinar Gozali, 1992)

Warsito, Hermawan. 1995. *Pengantar Metode Penelitian* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,)

www.alhikmahsby.com/index1.php?r=6&t=3

www.alhikmahsby.com/ind/?mod=stat&tp=6&id=50

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