

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PAI DI KELAS V SD NEGERI 21 BENGKULU TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd.)



**OLEH**

**EDO ANTONIO**  
**NIM 1611210036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Saudara/i Edo Antonio

NIM : 1611210036

Kepada,  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi

sdr :

Nama : Edo Antonio

NIM : 1611210036

Judul : "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah"

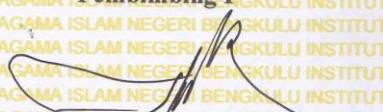
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas Perhatian diucapkan terima kasih.

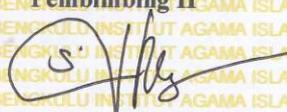
*Wassalamua'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Februari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Drs. Sukarno, M.Pd

  
Saepudin, S.Ag, M.Si

NIP. 1916102052000031002

NIP. 196802051997031002



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah”** yang disusun oleh Edo Antonio, NIM. 1611210036 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin tanggal 20 Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Sarjana Pendidikan Islam.

Ketua

**Dr. H. M. Nasron, HK.M.Pd.I.**  
NIP. 196107291995031001

Sekretaris

**M. Taufiqurrahman, M.Pd.**  
NIP. 199401152018011003

Penguji I

**Saepudin, S.Ag, M.Si.**  
NIP. 196802051997031002

Penguji II

**Heny Friantary, M.Pd.**  
NIP. 198508022015032002

Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.**  
NIP. 196903081996031005

## PERSEMBAHAN

### الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan senantiasa memuji Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, serta shalawat kepada Rasulullah SAW. skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak Muktar Effendi dan Narya yang telah memberikan kasih sayangnya, perhatian, serta pengorbanan dengan doa dan ikhtiar demi tercapainya cita-citaku.
2. Untuk saudara/i kandungku tercinta Robi Bonar dan Devi ArnetasarI, S.Pd yang selalu memberiku *support*, motivasi dan mendoakanku sepanjang waktu.
3. Guru-guruku SD, SMP, SMA yang telah mengajarkanku dan menjadi pondasi dalam mencapai cita-citaku.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah memberikanku ilmu pengetahuan, memotivasi dan membantu penulis dari awal kuliah hingga tamat.
5. Untuk sahabat-sahabatku Muhammad Fatrur Rozi, Pintiana, Sufitriyani, Nirmala Sari, dan Yayah Kartik. Teman-teman kelasku (B.PAI) Angkatan 2016 yang sudah memberiku *support* dan menjadi sahabatku.
6. Keluarga KKN Masjid tahun 2019 yang selalu memberi motivasi kepadaku.
7. Teman-teman seperjuangan, maupun kakak tingkat dan adik tingkat yang selalu memberi semangat kepadaku.
8. Agama, Bangsa dan Almamaterku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu tempat Penulis menuntut ilmu dalam memperoleh gelar Sarjana untuk menuju kesuksesan.

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

*Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudaha (Q.S Asy-Syarh ayat 5-6).*

*Mueak Kaka ne Ade, Beripit Kaka ne Coa*

(Gampang bagi mereka yang punya, sulit bagi yang tidakpunya)

Makna: Saling tolong-menolong antar sesama tanpa melihat besar kecil

jumlahnya (Ikhlas)

(Pribahasa Rejang Lebong)



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edo Antonio  
NIM : 1611210036  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah**

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Kecuali ada bagian-bagian yang diajukan sumbernya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat dan menjiplak terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di IAIN Bengkulu.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, Februari 2021  
Penulis



**Edo Antonio**  
**NIM 1611210036**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis mengucapkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat-Nya baik itu berupa kesehatan jasmani maupun rohani, rahmat iman dan ikhsan-Nya, sehingga penulis bisa menyusun proposal skripsi ini dengan tepat waktu. Sholawat beserta salam saya sampaikan kepada junjungan kita Baginda kita Muhammad Saw, keluarga beserta sahabat beliau yang telah membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam terang menderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah”**.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan baik dari segi ini ataupun cara penulisannya, semua itu karena keterbatasan kemampuan dan penelitian penulis. Oleh sebab itu, bimbingan kritik serta saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara moril atau materil. Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya penyusunan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag., M. H selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah menyediakan sarana dan prasarana dalam proses perkuliahan sehingga memudahkan Penulis untuk menuntuk ilmu dan menyelesaikan skripsi ini dalam proses pencapaian gelar sarjana.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang banyak memberikan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, yang selalu memotivasi penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr.Sukarno, M.Pd selaku pembimbing I Penulis yang telah banyak memberikan pengarahan, motivasi, bimbingan dan membantu menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Saepudin, M.Si selaku pembimbing II Penulis yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan dan membantu menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan dan membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta selalu memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah membantu penulis dalam penyusunan berkas skripsi ini.

9. Bapak/Ibu seluruh staf perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah membantu Penulis dalam memfasilitasi buku-buku yang menjadi referensi didalam penulisan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa banyak sekali kekurangan serta kelemahan baik secara materi maupun teknik penulisan skripsi ini, saran yang bersifat membangun sangat diperlukan demi skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis doakan semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam menyusun skripsi ini menjadi amal ibadah. Hal itu tidak dapat penulis balas kecuali Allah SWT yang akan membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda Aamiin.

Bengkulu, Februari 2021



**Edo Antonio**  
**NIM 1611210036**

## DAFTAR ISI

|                                  |             |
|----------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>       | <b>i</b>    |
| <b>LEMBARAN PENGESAHAN.....</b>  | <b>ii</b>   |
| <b>NOTA PEMBIMBING .....</b>     | <b>iii</b>  |
| <b>PERSEMBAHAN SKRIPSI.....</b>  | <b>iv</b>   |
| <b>MOTO.....</b>                 | <b>vi</b>   |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b> | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>      | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>           | <b>xiv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>             | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>         | <b>xvii</b> |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>         | <b>xix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>        | <b>xix</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>     | <b>xx</b>   |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| A. Latar Belakang .....       | 1 |
| B. Identifikasi Masalah ..... | 6 |
| C. Batasan Masalah.....       | 7 |
| D. Rumusan Masalah .....      | 7 |
| E. Tujuan Penelitian.....     | 7 |
| F. Manfaat Penelitian.....    | 7 |

### **BAB II LANDASAN TEORI**

|  |    |
|--|----|
| A. Media Pembelajaran.....                   | 9  |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran .....       | 9  |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran .....           | 10 |
| 3. Tujuan Media Pembelajaran.....            | 13 |
| 4. Manfaat Media Pembelajaran.....           | 15 |
| 5. Macam-macam Media Pembelajaran .....      | 17 |
| B. Multimedia Interaktif .....               | 19 |
| 1. Pengertian Multimedia Interaktif .....    | 20 |
| 2. Karakteristik Media dalam Multimedia..... | 21 |

|   |    |
|---|----|
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia ..... | 23 |
| C. Microsoft PowerPoint .....                           | 25 |
| 1. Pengertian Microsoft PowerPoint .....                | 25 |
| 2. Pembelajaran Multimedia Menggunakan PowerPoint ..... | 26 |
| D. Hasil Belajar .....                                  | 28 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar .....                       | 28 |
| 2. Klasifikasi Hasil Belajar .....                      | 30 |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....  | 30 |
| E. Pendidikan Agama Islam .....                         | 32 |
| 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....              | 30 |
| 2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam .....       | 33 |
| 3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam .....           | 35 |
| F. Kajian Penelitian Terdahulu .....                    | 38 |
| G. Kerangka Berpikir .....                              | 41 |
| H. Perumusan Hipotesis .....                            | 41 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....            | 43 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... | 45 |
| C. Prosedur Penelitian .....         | 46 |
| D. Subjek dan Objek Penelitian ..... | 46 |
| E. Operasional Variabel .....        | 49 |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....     | 50 |
| G. Instrumen Penelitian .....        | 52 |
| H. Uji Validitas Instrumen .....     | 61 |
| I. Teknik Analisis Data .....        | 62 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Deskripsi Wilayah dan Data Penelitian ..... | 68 |
| 1. Sejarah Singkat Lembaga Sekolah .....       | 68 |
| 2. Situasi dan Kondisi Sekolah .....           | 69 |
| 3. Visi dan Misi Sekolah .....                 | 70 |

|  |    |
|--|----|
| 4. Keadaan Guru dn Staf TU Sekolah.....      | 70 |
| 5. Kondisi Sarana dan Prasarana Sekolah..... | 71 |
| 6. Keadaan dan Jumlah Siswa.....             | 72 |
| 7. Karakter Sampel Yang Diteliti.....        | 73 |
| B. Hasil Penelitian.....                     | 74 |
| 1. Hasil Tes.....                            | 74 |
| a. Uji Prasyarat.....                        | 76 |
| 1) Uji Normalitas.....                       | 76 |
| 2) Uji Homogenitas.....                      | 77 |
| 3) Uji Kesukaran Tes.....                    | 78 |
| 4) Uji Daya Pembeda Soal.....                | 79 |
| b. Uji Hipotesis.....                        | 80 |
| 2. Hasil Non Tes.....                        | 82 |
| a. Aspek Afektif (Sikap).....                | 82 |
| b. Psikomotorik (Keterampilan).....          | 83 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian.....          | 85 |

## **BAB V PENUTUP**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 89 |
| B. Saran.....      | 89 |

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## ABSTRAK

Edo Antonio (NIM.1611210036), Oktober, 2020. “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*”. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

**Pembimbing 1 Drs. Sukarno, M.Pd dan Pembimbing 2 Saepudin, S.Ag, M.Si.**

**Kata Kunci :** Multimedia Interaktif, *PowerPoint*, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini diduga karena pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Metode penelitian yang penulis gunakan dengan pendekatan Kuantitatif, dan jenis penelitiannya *Pre Ekperimen Design* dengan rancangan *One Group Pretest Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *Total Sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel dengan jumlah 28 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik tes dan nontes, teknik observasi dan teknik dokumentasi. Pengolahan data yang penulis gunakan adalah uji ahli, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample test, dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Hasil penelitian ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah hal tersebut dapat dilihat dari data hasil analisis instrumen Butir soal dengan cara Uji Hipotesis (Uji paired sample test) maka diperoleh hasil  $t_{hitung} = 14,641 > t_{tabel} = 2,052$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan demikian hipotesis ( $H_a$ ) penelitian ini diterima  $H_0$  ditolak dengan hasil hipotesis adanya pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Dengan hasil nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari 62,43 menjadi 76,07.

## ABSTRACT

Edo Antonio (NIM.1611210036), October, 2020. "The Effect of Using Interactive PowerPoint Multimedia on Student Learning Outcomes in Islamic Education Subjects in Class V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah". Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris. Bengkulu State Islamic Institute (IAIN).

**Supervisor 1 Drs. Sukarno, M.Pd and Supervisor 2 Saepudin, S.Ag, M.Si.**

**Keywords:** Interactive Multimedia, PowerPoint, Islamic Religious Education Learning Outcomes.

This study discusses the effect of using Interactive Multimedia PowerPoint on Student Learning Outcomes in Islamic Education Subjects in Class V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. This research is motivated by the low student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects. This is suspected because The use of instructional media in schools is still not optimal. The purpose of this study is to determine the effect of using interactive multimedia PowerPoint on student learning outcomes in Islamic education subjects in Class V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. The research method that I use is a quantitative approach, and the type of research is Pre Experiment Design with a One Group Pretest Posttest design. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. The sampling technique in this study was the writer used the total sampling technique, in which the entire population was sampled with a total of 28 students. Collecting data in this study is the test and non-test techniques, observation techniques and documentation techniques. The data processing that the author uses are expert tests, normality tests, homogeneity tests, and paired sample tests, using the help of the SPSS version 16 application. The results of the study showed that there was an effect of using PowerPoint Interactive Multimedia on Student Learning Outcomes in Islamic Education Subjects in Class V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.  $14.641 > t_{table} = 2.052$  with a significant level  $\alpha = 0.05$ , thus the hypothesis ( $H_a$ ) of this study was accepted by  $H_0$  was rejected, with the hypothesis that the use of PowerPoint Interactive Multimedia had an effect on student learning outcomes in Islamic Education subjects in class V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. With the results of the average value before and after being treated has increased from 62.43 to 76.07.

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabel 1</b> Rumusan Hipotesis.....  | 42 |
| <b>Tabel 2</b> <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....   | 45 |
| <b>Tabel 3</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....   | 45 |
| <b>Tabel 4</b> Rincian Populasi.....   | 47 |
| <b>Tabel 5</b> Jumlah Anggota Sampel.....  | 48 |
| <b>Tabel 6</b> Operasional Variabel.....   | 49 |
| <b>Tabel 7</b> Kisi-kisi <i>Pretest Posttes</i> PAI dan Budi Pekerti semester 1 Tahun<br>Pelajaran 2020/2021 ..... | 52 |
| <b>Tabel 8</b> Lembaran Penilaian Sikap.....   | 57 |
| <b>Tabel 9</b> Rubik Penilaian Sikap.....  | 58 |
| <b>Tabel 10</b> Format Penilaian Aspek Psikomotorik.....   | 59 |
| <b>Tabel 11</b> Rubik Penilaian Keterampilan.....  | 60 |
| <b>Tabel 12</b> Nama Validator Instrumen Penelitian .....  | 62 |
| <b>Tabel 13</b> Indeks Tingkat Kesukaran.....  | 65 |
| <b>Tabel 14</b> Klasifikasi Uji Daya Pembeda .....   | 66 |
| <b>Tabel 15</b> Daftar Guru dan Staf SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.....   | 70 |
| <b>Tabel 16</b> Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.....  | 72 |
| <b>Tabel 17</b> Data Jumlah Siswa SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.....  | 73 |
| <b>Tabel 18</b> Penyusunan Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pretest</i> .....                                    | 74 |
| <b>Tabel 19</b> Penyusunan Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Posttest</i> .....                                   | 75 |
| <b>Tabel 20</b> Hasil Uji Statistik Deskriptif.....  | 75 |
| <b>Tabel 21</b> Hasil Uji Normalitas.....  | 76 |
| <b>Tabel 22</b> Uji Homogenitas.....   | 77 |
| <b>Tabel 23</b> Analisis Uji Kesukaran Tes .....   | 78 |
| <b>Tabel 24</b> Uji Daya Pembeda.....  | 79 |
| <b>Tabel 25</b> Hipotesis Penelitian.....  | 80 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabel 26</b> Hasil Uji Paired Sampel Test .....        | 81 |
| <b>Tabel 27</b> Hasil Nilai Afektif Siiswa .....          | 82 |
| <b>Tabel 28</b> Hasil Penelitian Psikomotorik Siswa ..... | 84 |

## DAFTAR BAGAN

|   |    |
|---|----|
| <b>Bagan 1.1</b> Kerangka Berpikir Penelitian ..... | 42 |
|---|----|

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1** Diagram Hasil Presentase Sampel Penelitian Berdasarkan Jenis  
Kelamin Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah ..... 73

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| <b>Lampiran 1</b> Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi .....              | 1  |
| <b>Lampiran 2</b> Surat Keterangan Komprehensif.....                     | 2  |
| <b>Lampiran 3</b> Surat Keterangan Revisi Judul.....                     | 3  |
| <b>Lampiran 4</b> Nota Penyeminar.....                                   | 4  |
| <b>Lampiran 5</b> Pengesahan Penyeminar .....                            | 5  |
| <b>Lampiran 6</b> Surat Permohonan Izin Penelitian .....                 | 6  |
| <b>Lampiran 7</b> Surat Izin Penelitian Penelitian.....                  | 7  |
| <b>Lampiran 8</b> Surat Keterangan Selesai Penelitian .....              | 8  |
| <b>Lampiran 9</b> Lembar Bimbingan .....                                 | 9  |
| <b>Lampiran 10</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....          | 18 |
| <b>Lampiran 11</b> Lembar Validasi Soal Tes.....                         | 33 |
| <b>Lampiran 12</b> Lembar Pengesahan Instrumen oleh Validator.....       | 34 |
| <b>Lampiran 13</b> Lembar Soal <i>Pr etest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 37 |
| <b>Lampiran 14</b> Analisis Hasil <i>Pretest Posttest</i> .....          | 39 |
| <b>Lampiran 15</b> Analisis Hasil Belajar Pada Aspek Afektif.....        | 40 |
| <b>Lampiran 16</b> Analisis Hasil Belajar Pada Aspek Psikomotorik.....   | 41 |
| <b>Lampiran 17</b> Daftar Hadir Siswa.....                               | 42 |
| <b>Lampiran 17</b> Daftar Nilai Ulangan Harian Materi Sebelumnya .....   | 43 |
| <b>Lampiran 18</b> Lembar Tabel t.....                                   | 44 |
| <b>Lampiran 19</b> Tabel Nilai Kritis Uji Kromogolov-Smirnov.....        | 45 |
| <b>Lampiran 20</b> Dokumentasi .....                                     | 46 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan<sup>1</sup>. Motimer J. Adler mendefinisikan pendidikan sebagai proses yang mana semua kemampuan manusia yang dapat dipengaruhi oleh adanya pembiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik melalui saran yang artistik dibuat dan dipakai oleh siapapun untuk membantu orang lain atau dirinya sendiri untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.<sup>2</sup>

Sedangkan menurut John S. Brubacher Pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.<sup>3</sup> Selaras dengan Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

---

<sup>1</sup> *KBBI Edisi Terbaru*. Tim Prima Pena. Gitamedia Press, h 226.

<sup>2</sup> Dayun Riadi, Dkk., *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), h. 4

<sup>3</sup> Wiji Suwarno. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. (Jogjakarta. Ar-Ruzz Media. 2017), h. 20

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”<sup>4</sup>

Pada hakikatnya pendidikan memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemajuan perkembangan suatu bangsa dan negara. Suatu negara dikatakan maju apabila kualitas sumber daya manusia baik, untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas tentunya ada beberapa hal yang perlu dilakukan salah satunya dengan meningkatkan taraf kualitas pendidikan itu sendiri. Indonesia adalah negara yang besar dengan keberagaman kultur dan budaya. Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduknya beragama Islam yang sangat menunjung tinggi ilmu pengetahuan dan bisa mengikuti arus perkembangan zaman. Perintah menuntut ilmu tersebut berdasarkan Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 : 51-60

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya :”*Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran qalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui.*”<sup>5</sup>

Kandungan dalam ayat tersebut adalah perintah Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW untuk membaca wahyu yang diturunkan kepada beliau atas nama Allah SWT (Tuhan yang telah menciptakan). Dalam makna

<sup>4</sup>Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan. (Jakarta.Direktorat Jendral Departemen Agama RI. 2006), h 5.

<sup>5</sup>Al-Qur'an Terjemah .Kementrian Agama RI. (Jakarta. Penerbit Sahifa. 2014), h 597.

yang lebih luas ayat pertama merupakan perintah untuk mencari ilmu baik yang menyangkut ayat-ayat *qauliyah* ( ayat Al-Qur'an) ataupun ayat-ayat *kauniyah* (yang terjadi di alam). Selain itu pada ayat ke-empat Allah SWT mengajarkan manusia dengan *qalam*(pena), dengan pena manusia dapat mencatat berbagai ilmu pengetahuan, menyatakan ide atau pendapat dan berbagi ilmu pengetahuan baru. Manusia adalah makhluk yang Allah ciptakan sangat sempurna dibandingkan dengan makhluk Allahlainnya, karena manusia diciptakan Allah dengan kelebihan yaitu memiliki akal dan pikiran. Menuntut ilmu adalah salah satu cara kita untuk memanfaatkan akal dan pikiran yang diberikan Allah untuk kita. Manusia yang memiliki ilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT. Hal ini Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا  
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.<sup>6</sup>

Ada berbagai macam cara yang bisa dilakukan individu untuk dalam menuntut ilmu diantaranya melalui pendidikan informal yaitu pendidikan yang biasanya didapat dari keluarga atau pun lingkungan sosial bersifat prkatis

<sup>6</sup>Al-Qur'an Terjemah . Kementrian Agama RI. (Jakarta. Penerbit Sahifa. 2014), h 13.

biasanya mengajarkan tentang moral dan etika yang menjadi kebutu. Selain itu, ada pendidikan yang menjadi salah satu kebutuhan individu saat ini yaitu pendidikan formal, yaitu pendidikan yang terstruktur dan berjenjang. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab VI pasal 14 jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.<sup>7</sup> Melalui beberapa jenjang pendidikan tersebut individu dituntut untuk mengemabangkan, mengasah dan menyalurkan potensi ada sesuai dengan apa yang menjadi tujuan penddikan itu sendiri.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu unsur yang penting dalaam membangun generasi yang beradab dan berakhlakul qarimah. Namun demikian, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajarannya mengingat ada beberapa materi Pendidikan Agama Islam yang tidak dapat diuraikan atau dijelaskan secara verbal sehingga seorang guru harus menggunakan alat atau media dalam pembelajarannya sehingga tidak menimbulkan definisi berbeda pada siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang digunakan oleh sorang guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran diantaranya, yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Salah satu yang contoh media yang efektif dalam pembelajaran yaitu Multimedia interaktif PowerPoint yang merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya visual, audio dan video. Selain itu media ini juga dapat merangsang sistem motorik siswa karena pada prakteknya

---

<sup>7</sup> *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan.* (Jakarta.Direktorat Jendral Departemen Agama RI. 2006), h 13.

siswa dituntut lebih aktif serta dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pada umumnya pembelajaran dengan menggunakan media lebih membekas kepada siswa sehingga tujuan dari hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya juga akan tercapai dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah pada tanggal 4 sampai tanggal 7 Maret 2020, penulis mengamati proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V masih menggunakan metode ceramah dan masih berpedoman dengan buku paket. Pada dasarnya, metode ceramah dan buku paket adalah unsur pokok dalam proses pembelajaran akan tetapi agar pembelajaran lebih bervariasi hendaknya dikombinasikan dengan media pembelajaran agar dapat merangsang daya pikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa mereka mengatakan bahwasannya guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran sehingga mereka tidak dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Selain wawancara dengan siswa penulis juga mengamati proses pembelajaran secara langsung, penulis menemukan masih banyak siswa yang sibuk sendiri, dan masih ada yang lesuh sehingga masih banyak yang tidak fokus memperhatikan penjelasan guru. Disamping itu, kurangnya media pembelajaran membuat proses pembelajaran terlihat membosankan dan siswa menjadi kurang aktif. Hal ini diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) ditinjau dari hasil belajar siswa pada materi sebelumnya dengan KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal) yaitu 70, pada kelas V yang berjumlah 28 siswa yang tuntas hanya 7 orang siswa dan siswa lainnya masih belum mencapai KKM.<sup>8</sup>

Dari beberapa permasalahan diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar, dan juga perlunya media tambahan lain yang dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswanya. Penulis akan menggunakan multimedia interaktif *PowerPoint* dalam penelitian ini sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar dan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul penelitian ini **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran (PowerPoint) masih belum optimal terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Pada saat proses pembelajaran siswa masih kurang aktif, ribut, sibuk sendiri, bosan dan masih ada yang mengantuk.
3. Hasil belajar siswa pada materi sebelumnya masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70

---

<sup>8</sup>Hasil Observasi Pada 4-7 Maret 2020

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, untuk menghindari luasnya permasalahan yang akan dikaji, maka penulis membatasi masalah yaitu pada Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah: Adakah Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V Sd Negeri 21 Bengkulu Tengah?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Mutimedia Interaktif PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nanti dapat menjadi bahan masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik yaitu sebagai alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan

menggunakan media pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pendidik dapat lebih kreatif dalam membuat media yang lebih bervariasi dan tepat untuk proses pembelajaran.

- b. Bagi peserta didik yaitu agar dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses dan dapat membantu siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang professional.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pada pengertian lain, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Menurut NEA (*National Education Association*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Dan hendaknya dapat dimanupulasi, dilihat, didengar dan dibaca<sup>9</sup>. Sedangkan menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas<sup>10</sup>. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektornik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap

---

<sup>9</sup> <sup>10</sup>Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.2018 hal 2

<sup>10</sup>Suryani, Nunuk *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.....* h 2

yang baru. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Sementara itu menurut Edgar Dale media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Sedangkan menurut Newby media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang<sup>11</sup>.

Media pendidikan adalah sumber belajar yang dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

---

<sup>11</sup>Wibawanto, Wandah. *Disain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Jawa Timur. Cerdas Ulet Kreatif.2017) h 5

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek yang sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>12</sup>

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantic, manipulatif, fiksatif, distributive, sosiokultural, dan psikologi.

#### 1. Fungsi Semantik

Fungsi Semantik artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami. Misalnya media gambar, diagram, foto video dan lain sebagainya.

#### 2. Fungsi Manipulatif

Fungsi Manipulatif artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisinya, situasi, tujuan, dan Sasarannya. Misalnya,

---

<sup>12</sup> Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*..... h 10

dalam pembelajaran geografi, guru dapat menjelaskan tentang tata surya menggunakan model susunan planet atau video.

### 3. Fungsi Fiksatif

Fungsi Fiksatif artinya fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Misalnya dalam pembelajaran sejarah, media video memiliki fungsi fiksatif dalam menampilkan kembali video Proklamasi Republik Indonesia kepada Siswa.

### 4. Fungsi Distributif

Fungsi Distributif artinya terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indera manusia. Misalnya, pembelajaran jarak jauh yang menggunakan akses internet (*video conference*) meskipun secara fisik tidak dapat bertemu secara langsung<sup>13</sup>.

### 5. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada diantara peserta didik. Misalnya pada mata pelajaran IPS, guru menjelaskan mengenai suku bangsa melalui media video sehingga lebih dapat mencakup banyak materi, siswa dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat dibandingkan dengan penjelasan dengan penjelasan verbal.

### 6. Fungsi Psikologi

---

<sup>13</sup>Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya...*, h 11

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

- a) Fungsi atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- b) Fungsi afektif : fungsi media pembelajaran dalam mengungkapkan perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif : fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pengalaman baru.
- d) Fungsi psikomotorik : fungsi media pembelajaran dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga.
- e) Fungsi imajinatif : fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya, film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini, dengan media tersebut, dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita, dongeng yang mengandung muatan positif.
- f) Fungsi motivasi : fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik

### **3. Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan beberapa tokoh lainnya ada beberapa tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai berikut

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Namun, secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Agar proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- b. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.
- c. Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.<sup>14</sup>
- d. Untuk mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.
- e. Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

---

<sup>14</sup> Nunuk Suryani & Leo Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta. Ombak. 2012), h 149

Jadi, media pembelajaran pada dasarnya adalah sarana atau alat bantu untuk siswa dalam memahami materi pelajaran yang terkadang tidak cukup dijelaskan secara verbal. Selain itu dengan adanya media pembelajaran akan membantu guru dalam mentransfer materi kepada siswa secara tepat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, serta suasana pembelajaran akan terasa menyenangkan dan murid tidak merasa jenuh atau bosan.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak dan peran sangat besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kat tertulis atau hanya kata lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, miaslanya :  
Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar film bingkai, film atau model.
3. Dengan menggunakan media dalam pembelajarn secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik.
4. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan latar belakang pada peserta didik atau media pembelajaran dapat memberikan rangsangan yang sama pada peserta didik .

Selain itu, beberapa pakar berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pembelajaran yang sulit.
- b) Mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- c) Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.<sup>15</sup>
- d) Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran serta.
- e) Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam bekerja.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar ditinjau dari efektifitas belajar terutama dalam hal waktu. Ketika media pembelajaran dibuat dengan baik dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, seperti pembelajaran mudah dipahami karena materi dikemas dengan berbagai komponen (gambar, video, animasi dan audio). Selain itu, dengan adanya media interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin secara menyeluruh secara tidak langsung merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Wibawanto, Wandah. *Disain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur. Cerdas Ulet Kreatif.2017, h 7

## 5. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk, jenis dan teknik pemakaiannya. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya diantaranya adalah sebagai berikut :

### 1. Media Auditif

Media pembelajaran yang hanya mengandalkan kemampuan suara (audio) dalam penggunaannya, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok bagi peserta didik yang memiliki kelainan pada pendengaran (tuli).

### 2. Media visual

Media pembelajaran yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar diam (film bingkai, film rangkai, foto, gambar, atau lukisan), dan ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak, seperti film bisu dan film kartun.

### 3. Media Audio Visual

Media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan gambar. Media ini mampu menyampaikan pesan dengan baik baik secara visual maupun audio. Adapun klasifikasi dari media audio visual sebagai berikut :

- a) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film bingkai suara, dan cetak suara.
- b) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-*

*cassette*. Media audiovisual gerak ini diklasifikasikan menjadi dua bagian :

- 1) Audiovisual Murni, yaitu baik unsure suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*, dan
- 2) Audiovisual Tidak Murni, yaitu yang unsure suara dan unsure gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slide* proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*. Contohnya lainnya adalah film *strip* suara dan cetak suara.<sup>16</sup>

Berdasarkan daya liputnya, media pembelajaran juga terbagi dalam tiga kelompok yaitu sebagai berikut :

a. Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh : Radio dan Televisi

b. Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus, seperti film, *sound slide*, film bingkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.

c. Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang siswa, seperti modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

---

<sup>16</sup> Bahri, Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta. PT Rineka Cipta. 2002), h.141.

Disamping klasifikasi media pembelajaran dilihat dari jenis dan daya liput media pembelajaran juga memiliki klasifikasi berdasarkan bahan pembuatannya, yaitu sebagai berikut:

a. Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b. Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit dalam pembuatannya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

## **B. Multimedia Interaktif**

Menurut Widada Multimedia merupakan kumpulan berbagai sarana yang dimiliki atau dibuat oleh computer, meliputi objek teks/angka, gambar, animasi, video dan audio. Menurut Ariyus multimedia berasal dari dua kata, multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi.

Menurut pengertian diatas multimedia adalah kumpulan berbagai sarana yang mengkombinasikan teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Menurut Kusrianto media interaktif adalah cara seseorang menyajikan penjelasan terhadap data, uraian proses, maupun pembelajaran baik disajikan dimuka audience dengan bantuan alat peraga berupa *slide show*, program

aplikasi yang menyajikan informasi interaktif yang dapat diakses secara personal, maupun presentasi dalam bentuk cetakan yang dibagikan kepada semua penerima informasi. Sedangkan menurut Susilana dan Riyana melalui penggunaan modul multimedia interaktif, memungkinkan peserta diklat (pengguna modul) untuk melakukan kegiatan interaktif dengan software, yang (merangsang) untuk menumbuhkan sifat keingintahuan peserta diklat (pengguna modul), melalui kegiatan mencoba beberapa kemungkinan yang dirancang sedemikian rupa, dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mempelajari modul lebih lanjut.<sup>17</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan penyajian informasi di muka *audience* dengan bantuan alat peraga yang menyajikan informasi interaktif yang dapat diakses secara personal maupun umum.

### **1. Karakteristik Media di dalam Multimedia**

Multimedia interaktif memuat beberapa komponen yaitu, teks, audio, animasi, grafis, animasi, simulasi, video. Komponen-komponen yang terdapat dalam multimedia interaktif tersebut mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan text di dalam penggunaannya di dalam multimedia pembelajaran :

- a. Text dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang padat (*condensed*).

---

<sup>17</sup>Zaid Romegar, *Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS). Juni 2017. Vol 4. No 1. h 21

- b. Text dapat digunakan untuk materi yang rumit dan kompleks seperti rumus- rumus matematika atau penjelasan suatu proses yang panjang.
- c. Teknologi untuk menampilkan text pada layar komputer relatif lebih sederhana dibandingkan teknologi untuk menampilkan media lain. Konsekuensinya media ini juga lebih murah bila dibandingkan media-media lain.
- d. Sangat cocok sebagai media input maupun umpan balik (*feedback*).

Kelemahan media text :

- a) Kurang kuat bila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi.
- b) Mata cepat lelah ketika harus menyerap materi melalui text yang panjang dan padat pada layar komputer.

Kelebihan audio di dalam multimedia pembelajaran :

- 1) sangat cocok bila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi
- 2) Untuk materi- materi tertentu suara sangat cocok karena mendekati keadaan asli dari materi (misal pelajaran mengenai mengenal suara-suara binatang)
- 3) Membantu pembelajar fokus pada materi yang dipelajari karena pembelajar cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi

Kelemahan audio :

- 1) memerlukan tempat penyimpanan yang besar di dalam komputer.
- 2) Memerlukan software dan hardware yang spesifik (dan mungkin

mahal) agar suara dapat disampaikan melalui komputer.

Kelebihan media gambar :

- a) lebih mudah dalam mengidentifikasi obyek-obyek.
- b) Lebih mudah dalam mengklasifikasikan obyek.
- c) Mampu menunjukkan hubungan spatial dari suatu obyek.
- d) Membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

Manfaat animasi :

1. Menunjukkan obyek dengan idea (misal efek gravitasi pada suatu obyek)
2. Menjelaskan konsep yang sulit (misal penyerapan makanan kedalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik)
3. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret (misal menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak).
4. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Kelebihan-kelebihan video di dalam multimedia adalah:

- a) Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian
- b) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
- c) Pengguna dapat melakukan *replay* pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Hal ini sulit diwujudkan

bila video disampaikan melalui media seperti televisi.

- d) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
- e) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
- f) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Kelemahan video :

- a) Video mungkin saja kehilangan detil dalam pemaparan materi karena siswa harus mampu mengingat detil dari *scene* ke *scene*
- b) Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia dalam Proses Pembelajaran**

Kelebihan yang dimiliki multimedia dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Membuat proses belajar menjadi efektif
2. Meningkatkan daya tarik terhadap isi atau materi pelajaran
3. Mudah digunakan
4. Menayangkan teks, gambar, audio, dan video dengan tingkat kejelasan yang tinggi

5. Berukuran ringkas dan portable
6. Dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa.

Henich dan molenda juga mengemukakan sejumlah keunggulan yang dimiliki oleh program multimedia jika digunakan dalam proses pembelajaran<sup>18</sup>. Adapun keunggulan program multimedia meliputi :

- 1) Membuat proses belajar lebih baik dalam meningkatkan daya ingat atau retensi
- 2) Memfasilitasi proses belajar pengguna program yang memiliki gaya belajar atau *learning style* berbeda
- 3) Membantu siswa dalam mencapai beragam tujuan pembelajaran secara efektif
- 4) Menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi
- 5) Meningkatkan motivasi belajar pengguna program
- 6) Memiliki sifat interaktif
- 7) Dapat digunakan untuk mendukung proses belajar baik individual maupun kelompok
- 8) Menampilkan isi atau materi secara konsisten
- 9) Memungkinkan pengguna untuk melakukan kendali terhadap proses belajar yang dilakukan

Disamping kelbihan yang dimiliki oleh multimedia interaktif diatas

---

<sup>18</sup> Chandra, Francisca. *Penerapan Teori Pembelajaran Multimedia Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Microsoft*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa. April 2012. No 1. h 25

multimedia juga memiliki kekurangan sebagai sarana untuk mendukung aktivitas belajar diantaranya sebagai berikut :

1. Pengadaan program relatif mahal
2. Memerlukan perangkat keras tertentu untuk menggunakannya
3. Tidak selalu cocok atau kompatibel dengan sistem computer yang ada.

## **C. Microsoft PowerPoint**

### **1. Pengertian Microsoft *PowerPoint***

*PowerPoint* adalah program presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *PowerPoint* merupakan bagian bagian dari sistem *Office Suite*. Software ini digunakan secara luas oleh kalangan bisnis, pengajar, pelajar. Pada mulanya *PowerPoint* dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austen yang dinamakan *Presenter* dari perusahaan *software house ForetHought*. *PowerPoint*, seperti program presentasi lainnya menampilkan objek sebagai *slide*, selanjutnya *slide* dapat dicetak, ditampilkan sesuai dengan keinginan presenter. *PowerPoint* menyediakan tiga jenis gerakan animasi yaitu, *entrance*, *emphasis* dan *exit* untuk tiap-tipa elemen dari *slide* yang dikontrol oleh *custom animations*, sedangkan gerakan atau perpindahan dari tiap *slide*, diatur oleh *transition*. Selain itu *PowerPoint* menyediakan kemudahan-kemudahan lainnya seperti *template*, *AutoWizard Content*, *bullet* dan semua fitur untuk pengolahan kata dari *software Microsoft* lainnya yaitu *Word*.

Pada awalnya sasaran dari *software PowerPoint* ini adalah untuk kalangan bisnis yaitu untuk membantu para pekerja didunia bisnis untuk

melakukan presentasi terutama dibidang penjualan. Namun karena kemudahannya baik dalam hal perolehan maupun penggunaannya, ternyata pengajar, dosen dalam proses pembelajaran. *PowerPoint* menyediakan banyak kemudahan dan variasi dalam pembuatan suatu presentasi, diantaranya adalah *template* dan *bullet*.

## **2. Pembelajaran Multimedia Menggunakan *PowerPoint***

Berikut ini adalah implementasi lima prinsip yang digunakan dalam mendisain pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* yaitu:

### a) *The Signaling Principle*

Pada umumnya dalam membuat presentasi dengan *PowerPoint*, presenter menggunakan *Title*, misalnya Latar Belakang. Penelitian membuktikan bahwa manusia lebih tertarik jika materi yang disajikan dalam bentuk *Outline* atau *Headline*.

### b) *The Segmentation Principle*

Dengan kemudahan dalam menggunakan *PowerPoint* ada kecenderungan untuk mengisi satu *slide* dengan informasi yang padat. Sedangkan dengan menggunakan *Normal View*, secara tidak terasa presenter membuat *slide* dalam jumlah banyak dan tidak runut. Sebaliknya dibuat sajian yang menganut *bite size segment*, selanjutnya gunakan *slide sorter* untuk melihat seberapa banyak *slide* yang sudah dibuat dan aliran informasi yang disajikan.

### c) *The Modality Principle*

Jika pendekatan pada *PowerPoint Slides* adalah pendekatan pengolahan kata, maka presenter cenderung menyajikan sejumlah besar kata-kata (teks) dilayar. Hal ini akan membebani *working memory*. Hasil penelitian membuktikan bahwa manusia lebih menyukai presentasi dalam bentuk gambar dengan penjelasan secara narasi, bukannya tercetak dilayar.

d) *The Multimedia Principle*

Seringkali ditemui presentasi *PowerPoint* tanpa adanya gambar atau citra, namun isinya hanya kata-kata dan *bullet*. Penelitian membuktikan bahwa manusia lebih mudah belajar melalui gambar dan kata-kata dari pada hanya kata-kata saja.

e) *The Coherence Principle*

Jika seseorang berharap bahwa dengan memasukkan semua yang diketahui kedalam presentasi, dengan harapan akan memudahkan pembelajar, maka hal ini sangat berlawanan, karena dengan beban yang berlebihan pembelajaran menjadi tidak berhasil. Jadi sebaiknya hanya memasukkan yang perlu saja dalam presentasi *PowerPoint*.<sup>19</sup>

Dari beberapa prinsip dalam penggunaan *PowerPoint* dapat kita ketahui bahwa penggunaan aplikasi *PowerPoint* dalam proses pembelajaran hendaknya diimbangi dengan kreativitas seorang pendidik agar materi pelajaran dapat disalurkan dengan baik dan peserta didikpun dapat memahami materi secara mudah. Selain gambar, teks dan animasi pada aplikasi *PowerPoint* juga dapat disisipkan video, ataupun audio sehingga dapat

---

<sup>19</sup> Chandra, Francisca. *Penerapan Teori Pembelajaran Multimedia Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Microsoft.....* h 27

membuat proses pembelajaran lebih berkesan dan lebih nyata terutama pada materi pelajaran tertentu seperti akhlak, adab makan dan minum serta praktek ibadah lainnya.

#### **D. Hasil Belajar**

##### **1. Pengetian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Yang menjadi pokok dalam belajar disini adalah bagaimana seseorang tersebut bisa mengerti terhadap apa yang dipelajarinya. Hasil belajar menurut Dimayati dan Mujiono mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dilihat dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar dan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar.

Hasil belajar untuk sebagian adalah terkait tidak guru, suatu pencapaian atau proses, cara, perbuatan mencapai tujuan pengajaran. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiringan. Hasil pengajaran tersebut adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapot dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, hal tersebut merupakan suatu transfer belajar.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Dimayati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Renika Cipta) 2002, h.3

Prestasi atau hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Dalam pencapaiannya prestasi dapat diketahui dengan adanya suatu evaluasi dari suatu kegiatan yang dilaksanakan. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran disekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>21</sup> Hasil belajar tersebut akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang slalu ingat mencapai hasil yang lebih baik lagi hingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu mengerjakan tugas tertentu yang biasanya dilakukan melalui penilaian dan umumnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka.

## **2. Klasifikasi Hasil Belajar**

---

<sup>21</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung. Bumi Aksara) 2006, h. 30

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang mendeskripsikan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan “*The taxonomy of education objectives*”. Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a. Domain kognitif ; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan kecapakan intelektual.;<sup>22</sup>
- b. Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai;
- c. Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa. Berikut ini yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut:

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi :

---

<sup>22</sup> Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, h 131.

- a. Faktor Intelektual terdiri atas :
  - 1. Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat
  - 2. Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi
- b. Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen keperibadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- c. Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal :

- 1. Faktor sosial yang terdiri atas :
  - a) Faktor lingkungan keluarga
  - b) Faktor lingkungan sekolah
  - c) Faktor lingkungan masyarakat
  - d) Faktor kelompok.
- 2. Faktor budaya seperti : adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.<sup>23</sup>

## **E. Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan berasal dari kata “didik” dan “mendidik” seacara bahasa mendidik berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, dan arahan), jadi pendidik secara etimologi berarti suatu proses perubahan

---

<sup>23</sup> Tim Pengembangan MKDP. *Kurikulum & Pembelajaran*. (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada,2011), h 140-141.

sikap, akhlak, dan tingkah laku seseorang melalui cara mendidik. Menurut Ahmad D. Marimba pendidikan adalah bimbingan atau didikan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan anak didik, baik, jasmani, maupun rohani, menuju keperibadian yang utama. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional juga memberika definisi tentang pendidikan yaitu sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>24</sup>

Agama adalah risalah yang disampaikan Tuhan kepada Nabi sebagai petunjuk bagi manusia dan hukum-hukum sempurna untuk dipergunakan manusia dalam menyelenggarakan tata cara hidup yang nyata serta mengatur hubungan dengan dan tanggung jawab kepada Allah, kepada masyarakat dan alam sekitarnya. Agama Islam adalah agama universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik duniawi maupun ukhrawi. Salah satu ajaran Islam adalah mewajibkan kepada umat Islam untuk melaksanakan pendidikan, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh bekal kehidupan yang baik dan terarah.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Hengki Satrisno, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta, Samudra Biru, 2018), h. 3-5

<sup>25</sup>Hurien 'Ien Mahmudah, *Bahan Ajar Mata Kuliah Filsafat Pendidikan Islam*, (Bengkulu: T.pn.,2016), h.12-13

Menurut Ramayulis pendidikan agama Islam adalah proses mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya (*Akhlak-nya*), teratur pikirannya, halus perasaannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya, baik dengan lisan maupun tulisan.

Marimba juga memberikan definisi Pendidikan Agama Islam sebagai bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju kepada terbentuknya keperibadian umat menurut ukuran Agama Islam. Dalam pengertian lain Zakiyah Daradjat mengatakan Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (*Kaffah*).<sup>26</sup>

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PAI adalah bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam ini sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat.

## **2. Fungsi dan Tujuan PAI**

### **a. Fungsi PAI**

---

<sup>26</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 201

- a) Penanaman nilai agama islam sebagai pedoman untuk mencapai kebahagiaan hidup didunia dan akhirat
- b) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia.
- c) Penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan social melalui PAI.
- d) Perbaikan kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan peserta didik.
- e) Pencegahan dari hal-hal negatife budaya asing dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Penyaluran siswa untuk memahami PAI ke lembaga yang lebih tinggi.

**b. Tujuan PAI**

- 1) Menumbuhkan kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman dan pembiasaan peserta didik tentang Agama Islam.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, adil, disiplin, toleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan social serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Dalam Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِّ لَهُم بِآلَتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. (QS. An-Nahl:125).*

Data disimpulkan bahwa tujuan PAI adalah mengajarkan, membina dan mendasari kehidupan anak didik dengan nilai-nilai agama islam dan membentuk anak didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT sehingga dia mampu menjalankan perintah-perintah Allah SWT dan menjauhi larangan-laranganNya.

### 3. Ruang Lingkup PAI

Dalam standar kompetensi dan kompetendi dasar tingkat SMP mata pelajaran PAI, ruang lingkupnya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

#### 1. Al-Qur'an dan Hadist

Al-Qur'an adalah sumber agama Islam pertama dan utama. Menurut keyakinan umat Islam yang diakui kebenaarannya oleh penelitian ilmiah, Al-Qur'an adalah kitab suci yang memua firman-firman (wahyu) Allah, sama benar dengan yang disampaikan oleh Malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad sebagai Rasul Allah sedikit demi sedikit selama 22 tahun 2 Medinah. Tujuannya, untuk menjadikan pedoman atau petunjuk bagi umat manusia dalam hidup dan kehidupannya mencapai kesejaterahaan di dunia ini dan kebahagiaan di akhirat kelak. Al-qur'an yang menjadi sumber nilai dan norma umat Islam itu terbagi ke dalam 30 juz, 114

surah, lebih dari 6000 ayat, 74.499 kata atau 325.345 huruf (atau lebih tepat dikatakan 325345 suku kata kalau dilihat dari sudut pandang bahasa Indonesia).

Hadist adalah sumber kedua agama dan ajaran Islam. Apa yang telah disebut dalam Al-Qur'an diatas, dijelaskan atau dirinci lebih lanjut oleh Rasulullah dengan sunnah beliau. Karena itu, sunnah Rasul yang terdapat dalam al-hadis merupakan penafsiran serta penjelasan otentik, (sah, dapat dioercaya sepenuh-nya) tentang Al-Qur'an.

## 2. Akidah

Secara etimologi akidah adalah ikatan dan sangkutan. Disebut demikian karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu.<sup>27</sup> Menurut Hasan Al-Banna akidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak tercampur sedikitpun dengan keraguan. Sementara menurut Abu Bakar Jabir Al-Jazairy akidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah.<sup>28</sup> Sedangkan dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Akidah Islam (*aqidah Islamiah*), karena itu, ditautkan dengan rukun iman yang menjadi asas seluruh ajaran Islam.

## 3. Akhlak

---

<sup>27</sup>Mohamma Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 199

<sup>28</sup>Yunarhan. *Kuliah Aqidah Islam*, (Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam, 2013), h.1-2

Akhlak atau dalam bahasa Arab *akhlaq*, bentuk jamak dari *khuluq* atau *al-khulq* yang secara etimologi berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabi'at. Sedangkan dalam kepustakaan diartikan juga sikap yang melahirkan perbuatan (perilaku, tingkah laku) mungkin baik, mungkin buruk. Ada beberapa kategori akhlak dalam Islam diantaranya sebagai berikut :

a) Akhlak terhadap manusia :

1) Akhlak terhadap diri sendiri

2) Akhlak terhadap orang lain (Rasulullah, orang tua, teman, tetangga, dan lain sebagainya)

b) Akhlak terhadap makhluk bukan manusia (flora, fauna dan lain sebagainya).

Dari beberapa penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa yang dimaksud dengan akhlak ialah sikap yang melahirkan perbuatan (baik dan buru) baru dalam diri seseorang baik terhadap dirinya sendiri, orang lain bahkan kepada seluruh makhluk.

#### 4. Fikih

Fikih adalah pemahaman tentang syari'at atau dalam kata lain pemahaman manusia yang memenuhi syarat tentang syari'at. Fikih bersifat instrumental ruang lingkupnya terbatas pada apa yang biasanya disebut perbuatan hukum. Fikih adalah karya manusia yang bisa berubah yang dapat berubah dari masa ke masa.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Mohamma Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam, ...*, h. 238-239

## F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wida Budiarti dengan Judul Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Mts Ma'arif Nu 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VIII. Hal ini lebih lanjut dapat dilihat dari perhitungan Chi Kuadrat antara perhitungan angket media audio visual dengan hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Ma'arif NU 7 Purbolinggo, berdasarkan perhitungan tersebut terlihat bahwa harga Chi kuadrat ( $\chi^2$ ) hitung lebih besar dari harga Chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% pada  $df = 4$  yaitu 13,73 sedangkan harga Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 9,488 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VIII MTs Ma'arif NU 7 Purbolinggo”. Persamaan dengan penelitian saudara Wida Budiarti adalah penggunaan media Audio visual terhadap hasil belajar siswa dan jenis penelitian. Perbedaan pada instrumen yang digunakan, tempat penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.
2. Putra Setiawan dengan judul Pengaruh *Metode Word Square* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas

Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *Metode Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar *Pretest* dan *Post test* berupa pilihan objektif berjumlah 10 butir soal per 1 materi pembelajaran. Berdasarkan analisis yang diperoleh, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian uji t yang dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = 7,27$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 60 (60-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,002. Dengan demikian  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $7,27 \geq 2,002$ ). Yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh metode *word square* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. Perbedaannya Jenis penelitiannya adalah *Quasi eksperimen (pre test dan pos test)* sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian *pre-ekspriment*. Persamaannya terletak pada instrumen, mata pelajaran, dan metode pengambilan data.

3. Nur Farida Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD Dharma Karya UT, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Dharma Karya UT. Penelitian

ini dilaksanakan di SD Dharma Karya UT Pondok Cabe pada bulan April 2016. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *design Non-Randomized Control Group Pretest and Posttest Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *randomize sampling*. Sampel penelitian kelas 4-3 (kelas eksperimen) sejumlah 31 siswa dan kelas 4-2 (kelas kontrol) sejumlah 31 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda dan lembar observasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov, uji homogenitas dengan menggunakan One Way Anova. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan T-test. Setelah semua pengujian dilakukan dapat diperoleh nilai posttest thitung sebesar 5,220, sedangkan ttabel 2,000. Dengan kata lain thitung > ttabel. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Dharma Karya UT Pondok Cabe. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media audio visual dan jenis penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah tempat penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti, serta tingkatan sekolah yang diteliti.

Ketiga penelitian relean diatas sama-sama membahas tentang media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian diatas menggnakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data menggunakan SPS. Namun, ada beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis

diantaranya dari instrumen penelitian, subjek penelitian serta jenis penelitian yang digunakan. Penelitian relevan diatas penulis jadikan acuan dalam penulisan skripsi ini baik dalam segi penulisan maupun yang lainnya.

### **G. Kerangka Berpikir**

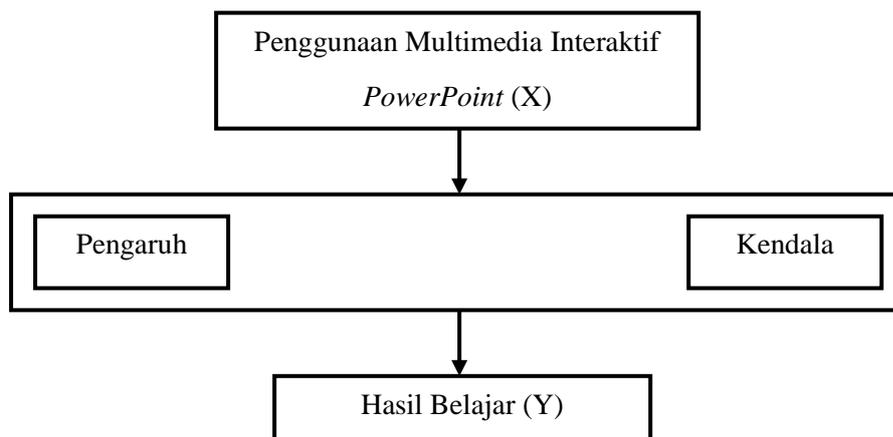
Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>30</sup> Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Menurut Suriasumnatri, kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa meyakinkan sesama ilmuan, adalah alur-alur pemikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berpikir yang membuahkan suatu kesimpulan yang berupa hipotesis.<sup>31</sup>

Dengan menggunakan Multimedia Interaktif PowerPoint ini diharapkan daya serap anak akan cepat dan tahan lama dalam mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga diharapkan nantinya hasil belajar siswa pun akan meningkat dibandingkan hasil belajar siswa sebelumnya. Untuk lebih jelas memahami penjelasan diatas, maka dapat dibentuk kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

---

<sup>30</sup>Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. (Bandung. Alfabeta. 2014), h 60

<sup>31</sup>Sudaryono, Dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013), h 27.



**Bagan 1.1** Kerangka Berpikir Penelitian

#### H. Perumusan Hipotesis

Sumardi mengemukakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Jadi hipotesis merupakan suatu anggapan yang mungkin besar atau salah dengan kata lain hipotesis merupakan dugaan yang masih lemah kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Table 1**  
**Rumusan Hipotesis**

|       |  |
|-------|--|
| $H_a$ | Adakah pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah    |
| $H_o$ | Tidak ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah |

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya yaitu penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk meneliti. Metode ini disebut sebagai metode *positivistik* karena berlandaskan pada filsafat *positivisme*. Metode ini sebagai metode ilmiah/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>32</sup> Dengan demikian metode penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>33</sup>

Penelitian berdasarkan tujuannya, dimana penulis menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Menurut Gay metode eksperimen dapat mewakili pendekatan yang paling sah dalam memecahkan masalah, baik secara praktik maupun secara teori. Dalam penelitian ini, paling sedikit dapat dilakukan dalam satu

---

<sup>32</sup>Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D...*, h 7.

<sup>33</sup>Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung. Alfabeta. 2018.), h 15.

kondisi yang dapat dimanipulasi, sementara kondisi lain dianggap konstan dan kemudian pengaruh perbedaan kondisi atau variabel tersebut dapat diukur.

Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan saling berhubungan sebab akibat dengan cara menggunakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, satu atau lebih kondisi perlakuan dari membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok yang tidak dikenai kondisi perlakuan. Dengan demikian penulis melakukan penelitian kepada siswa kelas V yang siswa dan memiliki bobot yang sama di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Penulis mengharapkan bisa mendapatkan hasil eksperimen yang baik dan bisa berguna untuk semuanya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *Pre- Experimental Design*. Emerzi mengemukakan bahwa penelitian ini merupakan dasar dari penelitian eksperimen, karena mengikuti langkah-langkah dasar penelitian eksperimen. *Pre-Experimental Design* tidak memasukan kelompok kontrol atau masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel defendant<sup>34</sup>. Bentuk *Pre- Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, desain penelitian ini melihat perbedaan hasil *pretest* maupun hasil *posttest* pada kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) dan pada penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol. Adapaun gambaran mengenai rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta. PT Bumi Aksara. 2015), h 52

**Tabel 2**  
***Nonequivalent Control Group Design***

| <i>Pre-test</i>      | <b>Perlakuan</b> | <i>Post-test</i>     |
|----------------------|------------------|----------------------|
| <b>O<sub>1</sub></b> | <b>X</b>         | <b>O<sub>2</sub></b> |

Sumber: Sugiyono (2016: 116)

Keterangan :

*O<sub>1</sub>* : Pretest (sebelum diberikan perlakuan / *treatment*)

*X* : Perlakuan yang digunakan berupa pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif *PowerPoint*

*O<sub>2</sub>* : Posttest (setelah perlakuan / *treatment*)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah yang beralamat di Jl. Raya Desa Pematang Tiga Kec. Pematang Tiga Kabupaten Bengkulu Tengah.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan penelitian:

**Tabel 3**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

|                  | <b>Kelas Eksperimen</b> |                 |
|------------------|-------------------------|-----------------|
|                  | <b>Hari/Tanggal</b>     | <b>Waktu</b>    |
| <i>Pre-test</i>  | Kamis/ 03-09-2020       | 08.00-09.00 WIB |
| Perlakuan 1      | Kamis/ 10-09-2020       | 08.00-09.00 WIB |
| Perlakuan 2      | Kamis/ 17-09-2020       | 08.00-09.00 WIB |
| Perlakuan 3      | Kamis/ 24-09-2020       | 08.00-09.00 WIB |
| Perlakuan 4      | Kamis/ 01-10-2020       | 08.00-09.00 WIB |
| <i>Post-test</i> | Kamis/ 08-10-2020       | 08.00-09.00 WIB |

### C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyaknya kelas, jumlah siswa, cara guru mengajar dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menentukan populasi dan sampel
3. Menyusun dan menempatkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
4. Menyusun perangkat pembelajaran
5. Membuat media pembelajaran sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan.<sup>35</sup>

### D. Subjek dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

##### a. Populasi

Menurut Margono, “populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Sedangkan menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudiann ditarik kesimpulan.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Arikunto,Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:rineka cipta,2013) h.124

<sup>36</sup>Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2013) h.80

Pada penelitian ini, populasi penelitian yang diambil merupakan seluruh siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.

**Tabel 4**  
**Rincian Populasi**

| Kelas    | Siswa |    | Jumlah |
|----------|-------|----|--------|
|          | LK    | PR |        |
| V (lima) | 16    | 12 | 28     |

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SD Negeri 21 Bengkulu Tengah (September, 2020)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa keseluruhan populasi berjumlah 28 dengan klasifikasi siswa laki-laki berjumlah 16 dan siswa perempuan berjumlah 12.

#### **b. Sampel**

Menurut Margono (didalam buku Sugiono), sampel adalah sebagian dari populasi sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.<sup>37</sup> Adapun teknik sampling dalam penelitian ini yang digunakan ialah *Total Sampling* atau jumlah seluruh populasi dijadikan sampel.<sup>38</sup>

Selanjutnya Suhaisimi Arikunto menyatakan bahwa teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel. Apabila subjek<sup>39</sup> kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya

<sup>37</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.....h.82

<sup>38</sup> Edwan, Pengaruh Metode Latihan *Plyometric* Terhadap Kemampuan *Jumping Samsh* Bola Voli Siswa Ekstrakurikuler SMP 1 Berman Ilir Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, Vol 1, No.1 Januari 2017 h.65

<sup>39</sup>Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. (Jakarta: Rineka, 2013) h.134.

merupakan populasi. Jika subjek besar atau lebih dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Berdasarkan pendapat diatas mengingat jumlah keseluruhan siswa kelas V berjumlah 28 siswa atau responden dan peneliti juga melakukan penelitian eksperimen maka penulis hanya meneliti dan megambil sampel pada kelas V jumlah siswanya 28 orang sehingga sampel penelitiannya berjumlah 28 siswa.

**Tabel 5**  
**Jumlah Anggota Sampel**

| Kelas | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|-------|-----------|-----------|--------|
| V     | 16        | 12        | 28     |

Sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini kelas V, dimana hari pertama belum mendapat perlakuan siswa hanya diberikan soal *pretest* dan hari berikutnya mendapat perlakuan yaitu menggunakan Multimedia Interaktif *PowerPoint* dan diakhir pembelajaran siswa kembali diuji dengan menggunakan soal *posttest* untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

## 2. Objek Penelitian

Peneliti menemukan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilihat dari hasil belajar pada materi sebelumnya dan hasil *pre tests* yang dilakukan sebelum diberikan

perlakuan (Terlampir). Sehingga peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran Multimedia Interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini berlangsung pada siswa kelas V tahun ajaran 2020-2021 di SD Negeri 21 Bengkulu tengah, Jl. Raya Desa Pematang Tiga Kec. Pematang Tiga Kab. Bengkulu Tengah, Bengkulu, 38370, Indonesia.

#### E. Operasionalisasi Variabel

Menurut Sugiyono, variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>40</sup> Selanjutnya Margono, mengemukakan variable dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Pada penelitian ini terdapat dua macam variable, yaitu:

**Tabel 6**  
**Operasionalisasi Variabel**

| Variabel                                | Konsep Variabel/Dimensi   |
|---|---|
| Variabel Terikat<br>Hasil belajar siswa | Nilai atau hasil yang diperoleh dari aspek kognitif melalui tes objektif berupa <i>pretest-postest</i> , aspek afektif dan psikomotor melalui lembar penilaian sikap dan penilaian kinerja. |

<sup>40</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.61

|  |  |
|--|--|
| Variabel Bebas Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> | Penggunaan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> ini merupakan pembelajaran dengan menggunakan media yang pengoperasiannya langsung oleh guru dan siswa dengan mengkombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, suara dan animasi yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. |
|--|--|

**X → O**

Keterangan :

X : Perlakuan atau treatment

O : Hasil observasi sesudah treatment

Menurut Kasinu menyatakan bahwa operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variable dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau property yang ditunjukan oleh konsep dan mengkatagorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur.<sup>41</sup> Untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam penafsiran variable yang diteliti, maka perlu adanya batasan atau definisi oprasional tentang variable yang akan diteliti. Definisi oprasional variable dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif dan Hasil Belajar.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Tes dan Non Tes**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara tes dan non-tes. Data utama yaitu tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* untuk penilaian aspek kognitif sedangkan non-tes untuk penilaian

---

<sup>41</sup> Kasinu, Metodologi Penelitian Social Konsep, Prosedur Dan Aplikasi, (Kediri: Jengjala Pustaka Utama),h. 179

aspek afektif, aspek psikomotor dan angket respon siswa. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 25 soal pilihan ganda, *pretest* diberikan kepada siswa sebelum siswa diberi perlakuan untuk memperoleh informasi pengetahuan awal siswa dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Penilaian aspek afektif dan aspek psikomotor dilakukan selama kegiatan pembelajaran.

## **2. Teknik Observasi**

Margono mengemukakan bahwa, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subjek penelitian. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis,<sup>42</sup>. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati pelaksanaan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran disekolah tersebut.

## **3. Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.<sup>43</sup>. Pada penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa, guru, sarana dan prasarana, sejarah sekolah dan perkembangannya dari masa ke masa.

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.....h.203

<sup>43</sup> Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta. Prenadamedia Group. 2016), h 90.

## G. Instrument penelitian

### 1. Instrument Tes

Instrumen tes yang digunakan untuk menilai kualitas hasil belajar siswa atau untuk mengukur aspek kognitif berupa tes dalam bentuk soal objektif. Penyusunan instrumen tes ini mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Soal-soal tes terdiri dari pertanyaan-pertanyaan pada pokok bahasan mengenal nama-nama Allah dan kitab-Nya tes ini terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Tes ini dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) terhadap setiap peserta didik yang dijadikan sampel penelitian. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang sama, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi. Instrumen *pretest* dan *posttest* tersebut telah disetujui oleh Guru PAI SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.

#### **KISI-KISI SOAL *PRE-TEST POST-TEST* PAI DAN BUDI PEKERTI SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

|                   |   |
|-------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : Sekolah Dasar (SD)                      |
| Mata Pelajaran    | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti |
| Kelas/ Semester   | : V (Lima)/ 1 (Satu)                      |
| Alokasi Waktu     | : 60 Menit                                |
| Bentuk Soal       | : Pilihan Ganda                           |
| Kurikulum         | : K13                                     |

**Tabel 7**

**Kisi-kisi Soal *Pre-test Post-test* PAI dan Budi Pekerti Semester 1 Tahun  
Pelajaran 2020/2021**

| No | KD  | Materi Soal             | Indikator Soal  | Level | Bentuk Soal | Nomor Soal |
|----|---|-------------------------|---|-------|-------------|------------|
| 1  | 3.2 Memahami Makna Al-Asmaul Husna: Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum dan Al-Ahad | Mengenal Nama Allah SWT | Disajikan rukun Iman yang pertama, siswa dapat menyebutkan rukun iman yang pertama dengan benar   | C1    | PG          | 1          |
|    |   |                         | Disajikan pengertian dari Al-Asmaul Husna, siswa dapat memperkirakan pengertian Al-Asmaul Husna dengan benar  | C2    | PG          | 2          |
|    |   |                         | Disajikan jumlah dari Al-Asmaul Husna, siswa dapat menyebutkan jumlah Al-Asmaul Husna dengan benar  | C1    | PG          | 3          |
|    |   |                         | Disajikan pengertian dari Al-Asmaul Husna (Al-Qayyum), siswa dapat memperkirakan pengertian Al-Asmaul Husna (Al-Qayyum) dengan benar  | C2    | PG          | 4          |
|    |   |                         | Disajikan dalil Al-Qur'an dari Al-Asmaul Husna (Al-Ahad), siswa dapat menyebutkan dalil Al-Qur'an Al-Asmaul Husna (Al-Ahad) dengan benar                                    | C1    | PG          | 5          |
|    |   |                         | Disajikan potongan ayat dari surah Al-Ikhlas, siswa mampu menjelaskan arti dari potongan ayat dari surah Al-Ikhlas dengan benar   | C2    | PG          | 6          |
|    |   |                         | Disajikan salah satu contoh sikap cerminan dari Al-Asmaul Husna (Al-Qayyum), siswa mampu menentukan contoh sikap yang mencerminkan Al-Asmaul Husna (Al-Qayyum) dengan benar | C3    | PG          | 7          |

|   |   |                       |  |    |    |    |
|---|---|-----------------------|--|----|----|----|
|   |   |                       | Disajikan pengertian dari Al-Asmaul Husna (Al-Ahad), siswa dapat menyesuaikan pengertian Al-Asmaul Husna (Al-Ahad) dengan benar  | C2 | PG | 8  |
|   |   |                       | Disajikan pengertian dari Al-Asmaul Husna (Al-Mumit), siswa dapat menentukan pengertian Al-Asmaul Husna (Al-Mumit) dengan benar  | C3 | PG | 9  |
|   |   |                       | Disajikan pengertian dari Al-Asmaul Husna (Al-Hayyu), siswa dapat menentukan pengertian Al-Asmaul Husna (Al-Hayyu) dengan benar  | C2 | PG | 10 |
| 2 | 3.4 Memahami makna diturunkannya kitab-kitab suci melalui rasul-rasul-Nya sebagai Implementasi rukun iman | Kitab-kitab Allah SWT | Disajikan rukun Iman yang ketiga, siswa dapat menyebutkan rukun iman yang ketiga dengan benar  | C1 | PG | 11 |
|   |   |                       | Disajikan perantara Allah (Malaikat) dalam menyampaikan wahyu kepada Rasul-Nya, siswa mampu memperkirakan perantara Allah (Malaikat) yang menyampaikan wahyu kepada rasul-rasul-Nya (Nabi Muhammad Saw) dengan benar | C2 | PG | 12 |
|   |   |                       | Disajikan kitab-kitab Allah yang wajib kita Imani, siswa mampu menyebutkan kitab Allah yang wajib di Imani oleh umat Islam dengan benar  | C1 | PG | 13 |
|   |   |                       | Disajikan dalil (Al-Qur'an) perintah beriman kepada kitab-kitab Allah, siswa mampu memperkirakan dalil (Al-Qur'an) perintah beriman kepada kitab-kitab Allah dengan benar  | C2 | PG | 14 |

|  |  |   |    |    |    |
|--|--|---|----|----|----|
|  |  | Disajikan kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw, siswa mampu menyebutkan kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw dengan benar | C1 | PG | 15 |
|  |  | Disajikan pengertian dari kitab Injil, siswa mampu menyebutkan pengertian dari kitab Injil dengan benar   | C1 | PG | 16 |
|  |  | Disajikan peristiwa <i>Nuzzul Qur'an</i> , siswa mampu menentukan pengertian dari <i>Nuzzul Qur'an</i> dengan benar                                       | C3 | PG | 17 |
|  |  | Disajikan bahasa yang digunakan dalam kitab Taurat, siswa mampu memperkirakan bahasa yang digunakan dalam kitab Taurat dengan benar                       | C2 | PG | 18 |
|  |  | Disajikan jumlah surah, juz dan ayat dalam Al-Qur'an, siswa mampu merincikan jumlah surah, juz dan ayat dalam Al-Qur'an dengan benar                      | C4 | PG | 19 |
|  |  | Disajikan jumlah waktu turunya Al-Qur'an, siswa mampu merincikan jumlah waktu turunya Al-Qur'an dengan benar  | C4 | PG | 20 |
|  |  | Disajikan kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi Isa a.s, siswa mampu menyebutkan kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi Isa a.s dengan benar           | C1 | PG | 21 |

|  |   |    |    |    |
|--|---|----|----|----|
|  | Disajikan bahasa yang digunakan dalam kitab Injil, siswa mampu menyebutkan bahasa yang digunakan dalam kitab Injil dengan benar | C1 | PG | 22 |
|  | Disajikan tujuan diturunkannya Al-Qur'an, siswa memperkirakan tujuan diturunkannya Al-Qur'an dengan benar                       | C2 | PG | 23 |
|  | Disajikan ajaran terpuji kepada hewan dan tumbuhan, siswa mampu mengaitkan ajaran terpuji pada soal cerita dengan benar         | C3 | PG | 24 |
|  | Disajikan ajaran terpuji terhadap Allah SWT, siswa mampu menyesuaikan gambar dengan benar                                       | C3 | PG | 25 |

## 2. Instrument Non Tes

Instrumen non-tes dalam penelitian ini digunakan untuk penilaian aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotor (keterampilan) yaitu dengan menggunakan lembar penilaian sikap siswa, lembar penilaian kinerja siswa. Lembar penilaian ini berfungsi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek afektif dan psikomotor yang terbentuk selama kegiatan pembelajaran. Pada instrument non-tes juga digunakan angket respon siswa berupa lembar tanggapan/respon siswa terhadap penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Uraian

dari setiap jenis instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

**a. Aspek Afektif (Sikap)**

Lembar penilaian aspek afektif merupakan lembar yang digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dari aspek afektif. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif *PowerPoint*. Pada penilaian aspek afektif terdapat lima aspek yang dinilai, yaitu rasa ingin tahu, tanggung jawab, tekun, disiplin dan berkomunikasi. Skor untuk masing- masing aspek berupa angka dari 1-4, pada tahap akhir skor akan dirata-ratakan.

**Tabel 8**  
**Lembar Penilaian Sikap**

| No | Nama Siswa | Aspek Yang Di Nilai |                |       |          |            | Jumlah Skor | Nilai |
|----|------------|---------------------|----------------|-------|----------|------------|-------------|-------|
|    |            | Rasa Ingin Tahu     | Tanggung Jawab | Tekun | Disiplin | Komunikasi |             |       |
| 1  |            |                     |                |       |          |            |             |       |
| 2  |            |                     |                |       |          |            |             |       |

Keterangan Skala Skor :

4 = Baik sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$Nilai = \frac{Total\ Skor \times 100}{20}$$

**Tabel 9**  
**Rubik Penilaian Sikap**

| No | Aspek yang Dinilai | Skor | Rubrik Sikap  |
|----|--------------------|------|---|
| 1  | Rasa ingin tahu    | 4    | Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias, aktif, dalam pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> . |
|    |                    | 3    | Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, namun tidak terlalu antusias, aktif, dalam pembelajaran menggunakan Multimedia            |
|    |                    | 2    | Kurang menunjukkan rasa ingin tahu, tidak terlalu antusias, dan baru terlibat aktif jika disuruh menggunakan Multimedia           |
|    |                    | 1    | Tidak menunjukkan antusias dalam pengamatan dan pembelajaran, sulit terlibat aktif walaupun telah didorong                        |
| 2  | Tanggung jawab     | 4    | Menyelesaikan tugas dengan hasil terbaik, dan tepatwaktu  |
|    |                    | 3    | Menyelesaikan tugas namun belum menunjukkan hasil yang tepat  |
|    |                    | 2    | Menyelesaikan tidak tepat waktu.  |
|    |                    | 1    | Tidak menyelesaikan tugas   |
| 3  | Tekun              | 4    | Banyak sekali mencari informasi dan memahami materi dengan menggunakan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> .                  |
|    |                    | 3    | Banyak mencari informasi dan memahami materi dengan menggunakan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> .                         |
|    |                    | 2    | Kurang banyak dalam mencari informasi dan memahami materi dengan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> .                        |
|    |                    | 1    | Tidak mencari informasi dan memahami materi dengan menggunakan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> .                          |
| 4  | Disiplin           | 4    | Mengerjakan tugas sesuai waktu yang ditetapkan dan mengumpulkan hasil pekerjaan tepat waktu.                                      |
|    |                    | 3    | Mengerjakan tugas sesuai waktu yang ditetapkan dan mengumpulkan hasil pekerjaan kurang tepat waktu.                               |
|    |                    | 2    | Mengerjakan tugas tidak sesuai waktu yang ditetapkan dan mengumpulkan hasil pekerjaan kurang tepat waktu.                         |
|    |                    | 1    | Tidak mengerjakan tugas dan tidak mengumpulkan tugas.   |

|   |               |   |   |
|---|---------------|---|---|
| 5 | Berkomunikasi | 4 | Aktif dalam Tanya jawab, dapat mengemukakan gagasan atau ide, menghargai pendapat siswa lain.                   |
|   |               | 3 | Aktif dalam Tanya jawab, dapat mengemukakan gagasan atau ide, kurang menghargai pendapat siswa lain             |
|   |               | 2 | Aktif dalam Tanya jawab, tidak ikut mengemukakan gagasan atau ide, menghargai pendapat siswa lain               |
|   |               | 1 | Kurang aktif dalam Tanya jawab, tidak ikut mengemukakan gagasan atau ide, kurang menghargai pendapat siswa lain |

### b. Aspek Psikomotorik

Lembar penilaian aspek Psikomotorik merupakan lembar yang digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dari aspek Psikomotorik. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif *PowerPoint*. Pada penilaian aspek afektif terdapat lima aspek yang dinilai, yaitu rasa ingin tahu, tanggung jawab, tekun, disiplin dan berkomunikasi. Skor untuk masing- masing aspek berupa angka dari 1-4, pada tahap akhir skor akan dirata-ratakan.

**Tabel 10**  
**Format Lembaran Penilaian Aspek Psikomotorik**

| No   | Aspek Yang Dinilai |                   |                               |                               |                        | Jumlah Skor | Nilai |
|------|--------------------|-------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------------|-------------|-------|
|      | Nama Siswa         | Membaca Al-Qur'an | Cara Siswa Menganalisa Materi | Kemampuan Menjawab Pertanyaan | Mencatat Hasil Diskusi |             |       |
| 1    |                    |                   |                               |                               |                        |             |       |
| 2    |                    |                   |                               |                               |                        |             |       |
| Dsb. |                    |                   |                               |                               |                        |             |       |

Keterangan Skor :

4 = Baik sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$Nilai = \frac{Total\ Skor \times 100}{16}$$

**Tabel 11**  
**Rubrik Penilaian Keterampilan**

| No | Aspek yang dinilai            | Skor | Rubrik Keterampilan  |
|----|-------------------------------|------|--|
| 1  | Membaca Al-Qur'an             | 4    | Siswa sudah lancar membaca Al-Quran sesuai dengan hukum Tajwidnya  |
|    |                               | 3    | Siswa sudah lancar membaca Al-Qur'an namun masih ada yang salah pada hukum tajwidnya   |
|    |                               | 2    | Siswa kurang Lancar Membaca Al-Qur'an  |
|    |                               | 1    | Siswa belum bisa membaca Al-qur'an   |
| 2  | Car menganalisis materi       | 4    | Siswa serius dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i>  |
|    |                               | 3    | Siswa kurang serius dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> namun masih memperhatikan                     |
|    |                               | 2    | Siswa kurang serius dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> namun tidak memperhatikan sama sekali (ribut) |
|    |                               | 1    | Siswa tidak serius dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> namun tidak memperhatikan sama sekali (ribut)  |
| 3  | Kemampuan menjawab Pertanyaan | 4    | Siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat.  |
|    |                               | 3    | Siswa menjawab pertanyaan dengan benar tetapi kurang tepat.  |
|    |                               | 2    | Siswa menjawab pertanyaan tetapi tidak benar.  |
|    |                               | 1    | Siswa sama sekali tidak menjawab pertanyaan.   |
| 4  | Membuat catatan hasil Diskusi | 4    | Siswa membuat catatan hasil analisis materi keseluruhan  |

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  |  | 3 | Siswa mencatat hasil analisis materi namun hanya |
|  |  | 2 | Siswa membuat catatan namun hanya sedikit        |
|  |  | 1 | Siswa tidak membuat catatan hasil analisis       |

## H. Uji Validitas Instrumen

### a. Validitas Rasional

Menurut Wahidmurni (dalam Sudaryono dkk) , validitas rasional adalah validitas yang diperoleh atas dasar hasil pemikiran, validitas yang diperoleh dengan berpikir secara logis.<sup>44</sup>

### b. Validitas isi

Validitas isi adalah uji validitas yang diperoleh setelah dilakukan penganalisisan, penelusuran atau pengujian terhadap isi yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut. Validitas isi adalah validitas yang dilihat dari segi isi tes itu sendiri sebagai alat pengukur hasil belajar yaitu sejauh mana tes hasil belajar sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik, isinya telah dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diteskan.

### c. Validitas Konstruk

Konstruk adalah sesuatu yang berhubungan dengan fenomena dan objek yang abstrak, tetapi gejalanya dapat diamati dan diukur.<sup>45</sup>

Dalam melakukan uji validasi rasional, isi dan konstruk, peneliti meminta bantuan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Validator menilai dan memberikan masukan menggunakan lembar validasi yang telah

<sup>44</sup>Sudaryono, Dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan...*, h 105.

<sup>45</sup>Sudaryono, Dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan...*, h 106.

disediakan terhadap keempat instrumen yang telah disusun. Sedangkan nama validator dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1.12 berikut ini :

**Tabel 12**  
**Nama Validator Instrumen Penelitian**

| No | Nama Validator | Keterangan |
|----|----------------|------------|
| 1. | Stendi, S.Pd.I | Guru (PAI) |

#### **d. Revisi berdasarkan masukan validator**

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

### **I. Teknik Analisis Data**

#### **1. Uji Prasyarat**

##### **1) Uji Normalitas**

Uji normalitas yaitu uji yang dilakukan sebagai syarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk

mengetahui data yang baik atau layak untuk membuktikan data tersebut normal atau tidak. Uji normalitas dilihat dari data hasil *Pre-tests* dan *Post-test*. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji normalitas dapat dilihat dengan menggunakan uji normal *kolmogorov-semirnov* dan *Shapiro Wilk*.<sup>46</sup> Pada penelitian ini hasil uji normalitasnya dapat dilihat pada bagian kolom *Shapiro Wilk*, karena sampel yang penulis gunakan kurang dari 50 sampel. Adapun diuji secara manual, maka dapat dihitung dengan rumus Chi Kuadrat (hitung), yaitu sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

$\chi^2$  : uji chi kuadrat

$F_0$  : data frekuensi yang diperoleh dari sampel x

$F_e$  : frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Kriteria Pengujian :

$X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ , Maka berdistribusi data normal, jika

$X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ , maka distribusi data tidak normal

Kemudian penulis akan mengolah data menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) versi 16. Dengan kriteria : Jika nilai signifikan lebih > dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih < dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

## 2) Uji Homogenitas

---

<sup>46</sup>V. wiratna Sujarweni. *SPSS untuk Penelitian*. (Yogyakarta. Pustaka Baru Press. 2015), h 52.

Uji homogenitas merupakan pengujian data dengan tujuan untuk mengetahui apakah nilai *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi homogen atau tidak pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan varians atau uji F dengan menggunakan rumus berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Keterangan :

F = Nilai F hitung  
 $S_1^2$  = Nilai varian terbesar  
 $S_2^2$  = Nilai varian terkecil

Kriteria pengujian :

Jika  $F_{hitung} \geq$  dari pada  $F_{tabel}$ , maka tidak homogen

Jika  $F_{hitung} \leq$  dari pada  $F_{tabel}$  maka homogen

Kemudian penulis juga mengolah data dengan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) versi 16.

Untuk menguji homogenitas data, dengan kriteria sebagai berikut :

Jika nilai Signifikan lebih > dari 0,05 maka data Homogen.

Jika nilai Signifikan lebih < dari 0,05 maka data tidak Homogen.

### 3) Uji Tingkat Kesukaran Tes

Menganalisis tingkat kesukaran soal artinya mengkaji soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar dengan kata lain tingkat kesukaran suatu item soal dapat dikatakan sedang. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha

memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Tingkat kesukaran suatu butir item soal dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut<sup>47</sup>:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

$P$  = Derajat kesukaran

$B$  = Banyak siswa yang menjawab benar pada butir soal tersebut

$JS$  = Jumlah seluruh siswa peserta tes

**Tabel 13**  
**Indeks Tingkat Kesukaran**

| Indeks Tingkat Kesukaran | Interpretasi |
|--------------------------|--------------|
| 0,00 – 0,30              | Sukar        |
| 0,31 – 0,70              | Sedang       |
| 0,71 – 1,00              | Mudah        |

#### 4) Uji Daya Beda Butir Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Bagi suatu soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda.

---

<sup>47</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2013), h. 389.

Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja. Indeks daya pembeda dapat diukur dengan menggunakan rumusan seperti dibawah ini:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

$D$  = Daya Beda

$JA$  = Jumlah teste kelompok atas

$JB$  = Jumlah teste kelompok bawah

$BA$  = Jumlah teste kelompok atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

$BB$  = Jumlah teste kelompok bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

**Tabel 14**  
**Klasifikasi Uji Daya Pembeda**

| Daya Beda (DP)           | Interprestasi Daya Beda |
|--------------------------|-------------------------|
| $DP < 0,20$              | Jelek                   |
| $0,21 \leq DP \leq 0,40$ | Cukup                   |
| $0,41 \leq DP \leq 0,70$ | Baik                    |
| $0,71 \leq DP \leq 1,00$ | Sangat Baik             |

## 2. Uji Hipotesis

*Dependen sample t-test* atau sering disebut dengan istilah *Paired Sample t-Test* adalah uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun

mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan teratmen. Pengolahan data menggunakan uji *Paired Sample t-Test* biasanya digunakan pada penelitian dengan disain *One Group Pre-test post-test..* Berikut ini adalah rumus uji *Paired Sample t-Test*.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

$s_1^2$  = Varians sampel 1

$s_2^2$  = Varians sampel 2

$r$  = Korelasi antara dua sampel

$\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel 2

$s_1$  = Simpangan baku sampel 1

$s_2$  = Simpangan baku sampel 2

Pada penleitian in penulis juga dibantu dengan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) versi 16 dengan kriterian pengujian data sebagai berikut jika nilai *Sig 2 tailed* lebih < dari 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. dan sebaliknya jika nilai *Sig 2 tailed* lebih > dari 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah dan Data Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Lembaga Sekolah**

SD Negeri 21 Bengkulu Tengah terletak diatas Tanah seluas 2741 m<sup>2</sup>. Sekolah tersebut terletak di Desa Pematang Tiga Kecamatan Pematang Tiga Kabupaten Bengkulu Tengah

SD Negeri 21 Bengkulu Tengah berdiri pada Tahun 1974 yang terdiri dari 6 ruang ruang kelas, 1 ruang kantor, dengan mengutamakan siswa tidak mampu, korban sosial dan Daerah Perkebunan. Kepala Sekolah pertama adalah Bapak Badius. Beliau menjabat sebagai kepala sekolah di SDN 01 Pematang Tiga (SD Negeri 21 Sekarang) dari tahun 1975-1977. Dilanjutkan Bapak Dahaman Tahun 1977 – 1990 dan Bapak Hartoyo dari tahun 1990 – 1995. Selanjutnya Bapak Selidin dan Suandiantara tahun 1995 -2011. Bapak Stendi, S.Pd.I menjabat dari tahun 2011- 2012. Pada Tahun 2012 sampai Tahun 2019 Kepala Sekolah Dedi Herneli,S.Pd

Terhitung 2020 SD Negeri 21 Bengkulu Tengah dipimpin oleh kepala sekolah yang baru yaitu Bapak Jastadin, S.Pd sampai sekarang. SD Negeri 21 Bengkulu Tengah berada di Pedesaan yang berjarak lebih kurang 200 Meter dari Kantor camat Kecamatan Pematang Tiga.

Lulusan SDN 21 Bengkulu Tengah telah melanjutkan sekolah ke berbagai daerah terutama di SMPN 28 Bengkulu Tengah Desa Pematang Tiga Kecamatan Pematang Tiga. Mengapa mereka memilih Sekolah tersebut karena sekolah tersebut adalah daerah terdekat dari SDN 21 Bengkulu Tengah yang transportasinya mudah dicapai daerah tersebut.

Jumlah Tenaga Kependidikan di SDN 21 Bengkulu Tengah ini berjumlah 10 orang yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 3 orang Guru PNS, dan lima Guru Honorer, Tata Usaha 1 orang merangkap Operator.

Disamping kegiatan belajar, siswa-siswi juga mengikuti Ekstrakurikuler diantaranya: Pramuka, Bola volly. Ekstrakurikuler ini dilaksanakan pada sore hari dari pukul 15.00 –16.30 WIB.

## **2. Situasi dan Kondisi Sekolah**

SD Negeri 21 Bengkulu Tengah terletak di kecamatan Pematang Tiga tepatnya di Desa Pematang Tiga Kec. Pematang Tiga Kab. Bengkulu Tengah. Kondisi SD Negeri 21 Bengkulu Tengah yakni:

- a. Posisi bagian depan SD Negeri 21 Bengkulu Tengah terdapat PAUD Melati dan juga jalan menuju Bengkulu Utara.
- b. Posisi bagian kanan Bangunan SD Negeri 21 Bengkulu Tengah terdapat perumahan warga.
- c. Posisi bagian samping kiri Bangunan SD Negeri 21 Bengkulu Tengah terdapat kounter dan kedai mie ayam bang Budi.

- d. Posisi bagian belakang Bangunan SD Negeri 21 Bengkulu Tengah terdapat perkebunan warga.

### 3. Visi dan Misi SD Negeri 21 Bengkulu Tengah

a. Visi SD Negeri 21 Bengkulu Tengah

“Terwujudnya peserta didik yang Beriman, Cerdas, Terampil, Mandiri, dan Berwawasan Global”.

b. Misi SD Negeri 21 Bengkulu Tengah

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman ajara agama
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarakan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
- 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- 5) Menjalin kerjasama yang harmonis atarwarga sekolah, dan lembaga lain yang terkait.

### 4. Keadaan Guru dan Staf TU Sekolah

**Tabel 15**

**Daftar Guru dan Staf SD Negeri 21 Bengkulu Tengah**

| No | Nama Guru            | Jabatan        |
|----|----------------------|----------------|
| 1  | Jastadin, S.Pd       | Kepala Sekolah |
| 2  | Stendi, S.Pd.I       | Pembina        |
| 3  | Martin Gustina, S.Pd | Penata Muda    |

|    |                        |             |
|----|------------------------|-------------|
| 4  | Rinto Hartono, S.Pd.SD | Penata Muda |
| 5  | Alhamdulillah, S.Pd    | Guru        |
| 6  | Santi Sanjayaa         | Guru        |
| 7  | Yahinayanti            | Guru        |
| 8  | Asama Nuraini          | Guru        |
| 9  | Dovi Sopiah            | Gupru       |
| 10 | Yeni Susanti           | Guru        |
| 11 | G. Sudirmantono        | Guru        |
| 12 | Neri Santi             | Guru        |

Sumber : Dokumen SD Negeri 21 Bengkulu Tengah (September, 2020)

Dari data yang diperoleh penulis SD Negeri 21 Bengkulu Tengah memiliki 12 tenaga pendidik yang terdiri 6 guru laki-laki dan 7 guru perempuan dengan klasifikasi guru PNS dan non PNS (honorar). SD Negeri 21 Bengkulu Tengah memiliki 4 tenaga pendidik PNS dan selebihnya masih berstatus tenaga honorar.

## 5. Kondisi Saran dan Prasarana Sekolah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis melalui pengamatan langsung dilapangan, dapat penulis simpulkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah sudah baik walaupun masih ada beberapa sarana yang belum dimiliki, seperti laboratorium dan ruang komputer. SD Negeri 21 Bengkulu Tengah memiliki Bangunan yang permanen dan kokoh. Berikut ini tabel data sarana dan prasarana SD Negeri 21 Bengkulu Tengah :

**Tabel 16**  
**Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 21 Bengkulu Tengah**

| No | Jenis Ruangan/Prasarana | Jumlah | Kondisi |
|----|-------------------------|--------|---------|
| 1  | Ruang Kepala Sekolah    | 1      | Baik    |
| 2  | Ruang Guru              | 1      | Baik    |
| 3  | Ruang TU                | 1      | Baik    |
| 4  | Perpustakaan            | 1      | Baik    |
| 5  | WC Guru                 | 2      | Baik    |
| 6  | Ruang UKS               | 1      | Baik    |
| 7  | Musholah                | 1      | Baik    |
| 8  | Perpustakaan            | 1      | Baik    |
| 9  | Ruang Kelas 1           | 1      | Baik    |
| 10 | Ruang Kelas 2           | 1      | Baik    |
| 11 | Ruang Kelas 3           | 1      | Baik    |
| 12 | Ruang Kelas 4           | 1      | Baik    |
| 13 | Ruang Kelas 5           | 1      | Baik    |
| 14 | Ruang Kelas 6           | 1      | Baik    |
| 15 | WC Siswa                | 2      | Baik    |
| 16 | Kantin                  | 1      | Baik    |

Sumber : Dokumen SD Negeri 21 Bengkulu Tengah (September, 2020)

## **6. Keadaan dan Jumlah Siswa**

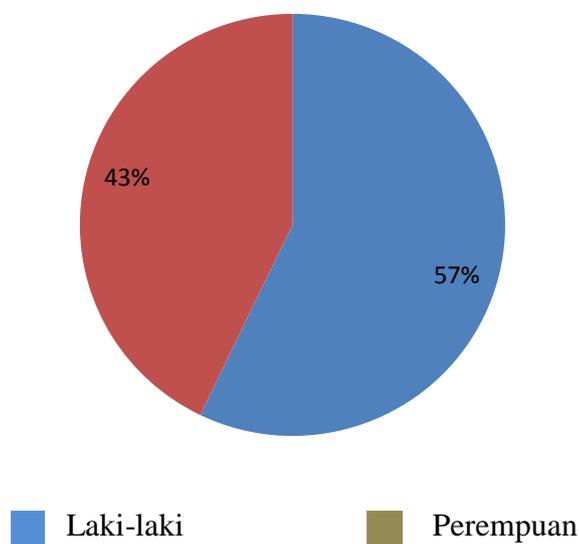
Berdasarkan data yang diperoleh penulis dari dokumnn SD Negeri 21 Bengkulu Tengah jumlah siwa dari kelas I sampai dengan kelas VI pada tahun ajaran 2020/2021 yaitu sebanyak 193 siswa. Kelas I berjumlah 33 orang, kelas II berjumlah 27, kelas III berjumlah 42, kelas IV berjumlah 31, kelas V berjumlah 28 dan kelas IV 32. Agar lebih jelas perhatikan tabel dibawah ini:

**Tabel 17**  
**Data Jumlah Siswa SD Negeri 21 Bengkulu Tengah**

| No           | Kelas      | Siswa |    | Jumlah |
|--------------|------------|-------|----|--------|
|              |            | LK    | PR |        |
| 1            | I (Satu)   | 16    | 17 | 33     |
| 2            | II (Dua)   | 10    | 17 | 27     |
| 3            | III (Tiga) | 20    | 22 | 42     |
| 4            | IV (Empat) | 17    | 14 | 31     |
| 5            | V (lima)   | 16    | 12 | 28     |
| 6            | VI (Enam)  | 16    | 16 | 32     |
| <b>Total</b> |            | 95    | 98 | 193    |

Sumber : Dokumen SD Negeri 21 Bengkulu Tengah (September, 2020)

## 7. Karakteristik Sampel yang di Teliti



**Gambar 1.1 Diagram Hasil Presentase Sampel Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah**

Dari hasil penetapan sampel, maka sampel yang diambil berjumlah 28 sampel yang menjadi fokus penelitian. Seperti yang digambarkan pada grafik diatas sebagian besar sampel terdiri dari jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 57% dan sebanyak 43% jenis kelamin perempuan. Dapat kita simpulkan bahwa pada penetapan sampel untuk data *pre test* dan *post test* didominasi oleh siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan. Dalam pengambilan sampel ini penulis menggunakan teknik *total sampling* yaitu keseluruhan populasi dijadikan sampel.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Hasil Tes

Pada penelitian ini penulis hanya melakukan dua kali tes yaitu *Pre-test* dan *Post-test* di kelas eksperimen ( kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah) dengan jumlah sampel 28 siswa. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi data nilai *Pretest* dan *Posttest*.

**Tabel 18**  
**Penyusunan Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-test***

| Kelas Interval | Frekuensi | Presentase |
|----------------|-----------|------------|
| 40-53,17       | 6         | 21,43%     |
| 53,17-71,5     | 12        | 42,86%     |
| 71,5-76        | 10        | 35,71%     |
| Total          | 28        | 100%       |

Dari daftar tersebut, kita dapat mengetahui bahwa siswa yang selang kelas nilai paling banyak diperoleh oleh siswa adalah sekitar 53,17 –71,5 yaitu ada 12 siswa, sekitar 71 – 76 yaitu ada 10 siswa, sekitar 71,5 – 76 ada 14 siswa.

**Tabel 19**  
**Penyusunan Distribusi Frekuensi Data Nilai *Posttest***

| Kelas Interval | Frekuensi | Presentase |
|----------------|-----------|------------|
| 60-70          | 2         | 7,14%      |
| 70-83          | 21        | 75,00%     |
| 83-88          | 5         | 17,85%     |
| Total          | 28        | 100%       |

Sedangkan dari hasil *posttest*, kita dapat mengetahui bahwa siswa yang selang kelas nilai paling banyak diperoleh oleh siswa adalah sekitar 70-83 yaitu ada 21 siswa, sekitar 60-70 yaitu ada 2 siswa, sekitar 83 –88 ada 14 siswa. Dari kedua data tersebut dapat kita simpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas interval dengan kategori sedang sebesar 32,14% . Selain itu, peningkatan juga terjadi penurunan pada kelas interval dengan kategori rendah sebesar 14,29% sedangkan pada kelas interval dengan kategori tinggi terjadi penurunan sebesar 17,86%. Jadi, berdasarkan bebera data diatas dapat kita simpulkan ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa pada kela interval dengan kategori sedang yaitu sebesar 32,14% .

**Tabel 20**  
**Hasil Uji Statsitik Deskriptif**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Nilai Pretest      | 28 | 40      | 76      | 62.36 | 9.190          |
| Nilai Posttest     | 28 | 60      | 88      | 76.43 | 6.652          |
| Valid N (listwise) | 28 |         |         |       |                |

**a. Uji Prasyarat**

**1) Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji t dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilihat dari data hasil *Pre-tests* dan *Post-test*. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji normalitas dapat dilihat dengan menggunakan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika nilai sig lebih > dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai sig lebih < dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Data berdistribusi normal juga dapat dilihat pada tabel *Most Extreme Differences (Absolute)* apabila nilai kurang dari  $\alpha = 0,250$  dengan  $N = 28$  maka data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 21**  
**Hasil Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

|                         |                | Nilai Pretest | Nilai Postest |
|-------------------------|----------------|---------------|---------------|
| N                       |                | 28            | 28            |
| Normal                  | Mean           | 62.36         | 76.43         |
| Parameters <sup>a</sup> | Std. Deviation | 9.190         | 6.652         |
| Most                    | Absolute       | .174          | .169          |
| Extreme                 | Positive       | .108          | .153          |
| Differences             | Negative       | -.174         | -.169         |
| Kolmogorov-Smirnov Z    |                | .923          | .892          |
| Asymp. Sig. (2-tailed)  |                | .362          | .404          |

Dari tabel diatas diperoleh nilai (sig) dari hasil belajar siswa kelas V dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diketahui nilai *Pre-tets* sebesar 0,362 dan nilai *Post-test* sebesar 0,404 yang nilai dari hasil kedua test tersebut lebih > dari 0,05 dengan demikian data pada tabel tersebut berdistribusi normal. Kemudian pada tabel *Most Extreme Differences (Absolute)* dapat kita lihat nilai *Pretest* 0,174 dan nilai *Posttest* 0,169 <  $\alpha = 0,250$  dengan N = 28 berdasarkan tabel Nilai kritis Uji *Kolmogorov-Smirnov* maka data tersebut berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data bersifat homogen atau tidak. Dengan taraf signifikansi 0,05 dan dengan kriteria jika sig lebih > dari 0,05 maka data bersifat homogen, dan jika sig lebih < dari 0,05 maka data tidak homogen.

**Tabel 22**

### **Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances**

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 2.115            | 5   | 21  | .104 |

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas bahwa nilai hasil *Pre-test* dan *Post-test* diketahui nilai signifikansi sebesar 0,104. Dengan demikian data menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari

kriteria yang digunakan yaitu lebih besar dari 0,05, jadi dari uji yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa nilai dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi homogen (Sama).

### 3) Uji Tingkat Kesukaran Tes

**Tabel 23**  
**Analisis Uji Kesukaran Tes**

| No | Tingkat Kesukaran | Keterangan |
|----|-------------------|------------|
| 1  | 0,81              | Mudah      |
| 2  | 0,63              | Sedang     |
| 3  | 0,81              | Mudah      |
| 4  | 0,75              | Mudah      |
| 5  | 0,81              | Mudah      |
| 6  | 0,75              | Mudah      |
| 7  | 0,88              | Mudah      |
| 8  | 0,69              | Sedang     |
| 9  | 0,81              | Mudah      |
| 10 | 0,81              | Mudah      |
| 11 | 0,63              | Sedang     |
| 12 | 0,75              | Mudah      |
| 13 | 0,75              | Mudah      |
| 14 | 0,69              | Sedang     |
| 15 | 0,94              | Mudah      |
| 16 | 0,81              | Mudah      |
| 17 | 0,81              | Mudah      |
| 18 | 0,69              | Sedang     |
| 19 | 0,63              | Sedang     |
| 20 | 0,88              | Mudah      |
| 21 | 0,69              | Sedang     |
| 22 | 0,75              | Mudah      |
| 23 | 0,75              | Mudah      |
| 24 | 0,69              | Sedang     |
| 25 | 0,44              | Sedang     |

Hasil perhitungan tingkat kesukaran item soal tes yang telah diuji cobakan dengan jumlah 25 item soal, diperoleh soal dengan kriteria sedang, dan 16 soal dengan kriteria mudah.

Butir soal yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tingkat kesukaran yang memiliki kriteria sedang yaitu dengan taraf kesukaran antara 0,30 sampai dengan 0,70 dan kriteria mudah yaitu dengan taraf kesukaran lebih dari 0,70.

#### 4) Uji Daya Pembeda Soal

Butir soal tersebut selanjutnya uji daya beda. Adapun hasil analisis daya beda butir soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 24**  
**Uji Daya Pembeda**

| No | Daya Pembeda | Keterangan |
|----|--------------|------------|
| 1  | 0,13         | Jelek      |
| 2  | -0,25        | Jelek      |
| 3  | 0,38         | Cukup      |
| 4  | 0,13         | Jelek      |
| 5  | 0,13         | Jelek      |
| 6  | 0,38         | Cukup      |
| 7  | -0,13        | Jelek      |
| 8  | 0,13         | Jelek      |
| 9  | -0,13        | Jelek      |
| 10 | 0,25         | Cukup      |
| 11 | 0,25         | Cukup      |
| 12 | 0,13         | Jelek      |
| 13 | 0,38         | Cukup      |
| 14 | 0,00         | Jelek      |
| 15 | 0,25         | Cukup      |
| 16 | 0,25         | Cukup      |

|    |       |       |
|----|-------|-------|
| 17 | 0,13  | Jelek |
| 18 | 0,25  | Cukup |
| 19 | -0,25 | Jelek |
| 20 | 0,13  | Jelek |
| 21 | 0,25  | Cukup |
| 22 | 0,13  | Jelek |
| 23 | 0,25  | Cukup |
| 24 | 0,13  | Jelek |
| 25 | 0,25  | Cukup |

Berdasarkan perhitungan daya pembeda 25 butir soal tersebut maka diperoleh 11 soal dengan kriteria cukup dan 14 soal dengan kriteria jelek.

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Sebelum melakukan uji hipotesis tahap awal yang dilakukan penulis adalah merumuskan hipotesis. Berikut ini adalah hipotesis dalam penelitian ini :

**Tabel 25**  
**Hipotesis Penelitian**

|       |   |
|-------|---|
| $H_a$ | Ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah       |
| $H_o$ | Tidak ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah |

Analisis yang digunakan penulis dalam menguji hipotesis ini adalah dengan menggunakan uji Paired sampel tes. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka data selanjutnya akan diuji dengan melakukan uji Paired Sampel tes. Pada uji Paired sampel tes penulis menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Berikut ini adalah tabel hasil uji Paired sampel tes.

**Tabel 26**  
**Hasil Uji Paired Sampel Tes Paired Samples Test**

|  | Paired Differences |                |                 |   |         | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|--|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
|  | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |         |    |                 |
|  |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |         |    |                 |
| Pair 1<br>Nilai Pretest<br>-<br>Nilai Posttest | -14.071            | 4.791          | .905            | -15.929                                   | -12.214 | -15.540 | 27 | .000            |

Pada tabel diatas bagian *Mean* menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah *Pre-test* dan *Pos-test* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah sebesar 14.071. Perbedaan ini ada dalam internal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah -15.929 dan tertinggi -12.214, sedangkan hasil analisis *Paired Samples Test* hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penggunaan multimedia interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran PAI) menunjukkan nilai *sig (2 tailed) = 0,00 < 0,05* sesuai dengan kriteria uji t tes jika *sig (2 tailed)* lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian sudah kita ketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif *PowerPoint*

dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah.

Selain membandingkan dengan nilai signifikansi penulis juga menguji dengan nilai  $t$  pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  dalam penelitian ini adalah sebesar 15,540 dengan  $n = 28$  sedangkan nilai  $t_{tabel}$  untuk  $n = 28$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  sebesar 2,052. Dengan demikian nilai  $t_{hitung} = 15,540 > t_{tabel} = 2,052$ . Dari data penelitian di atas bahwa dapat diketahui  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

## 2. Hasil Non Tes

### a. Aspek Afektif (Sikap)

Berikut ini adalah tabel hasil dari nilai pada aspek Afektif siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah berdasarkan pengamatan penulis selama proses belajar atau selama pemberian perlakuan.

**Tabel 27**  
**Hasil Nilai Afektif Siswa**

| No | Nama Siswa          | Aspek Yang Di Nilai |                |       |          |            | Jumlah Skor | Nilai |
|----|---------------------|---------------------|----------------|-------|----------|------------|-------------|-------|
|    |                     | Rasa Ingin Tahu     | Tanggung Jawab | Tekun | Disiplin | Komunikasi |             |       |
| 1  | Agung               | 3                   | 4              | 2     | 4        | 3          | 16          | 80    |
| 2  | Andeka              | 4                   | 3              | 3     | 3        | 3          | 16          | 80    |
| 3  | Andra               | 3                   | 4              | 2     | 2        | 3          | 14          | 70    |
| 4  | Alisa               | 4                   | 3              | 3     | 3        | 4          | 17          | 85    |
| 5  | Bro Santoso         | 4                   | 3              | 3     | 2        | 4          | 16          | 80    |
| 6  | Bunga Citra Lestari | 3                   | 2              | 3     | 3        | 4          | 15          | 75    |
| 7  | Delpa               | 4                   | 3              | 2     | 3        | 3          | 15          | 75    |
| 8  | Deswita             | 3                   | 4              | 3     | 2        | 4          | 16          | 80    |
| 9  | Dianti              | 4                   | 3              | 3     | 3        | 3          | 16          | 80    |
| 10 | Epan Hali           | 3                   | 4              | 3     | 3        | 3          | 16          | 80    |
| 11 | Epan Yolanda        | 4                   | 3              | 3     | 3        | 2          | 15          | 75    |

|    |                |   |   |   |   |   |    |    |
|----|----------------|---|---|---|---|---|----|----|
| 12 | Gian Lanang    | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 16 | 80 |
| 13 | Harpian        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 16 | 80 |
| 14 | Hesti          | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 17 | 85 |
| 15 | Kesya Palindra | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 16 | 80 |
| 16 | Lola           | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 15 | 75 |
| 17 | M. Abi         | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 17 | 85 |
| 18 | M. Fadil       | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 15 | 75 |
| 19 | Mareska        | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 14 | 70 |
| 20 | Nova           | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 17 | 85 |
| 21 | R. Farhan      | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 14 | 70 |
| 22 | Rama Ali       | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 16 | 80 |
| 23 | Ulandari       | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 17 | 85 |
| 24 | Verina         | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 15 | 75 |
| 25 | Icha Utami     | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 17 | 85 |
| 26 | Yogi Den       | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 16 | 80 |
| 27 | Yogi Okta      | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 15 | 75 |
| 28 | Zadion         | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 17 | 85 |

Dari tabel diatas dapat kita disimpulkan hampir seluruh siswa memenuhi kriteria penilaian dengan kata lain ada pengaruh yang cukup signifikan terhadap aspek afektif siswa setelah diberi perlakuan (penggunaan Multimedia Interakti *PowerPoint* dalam proses pembelajaran PAI) dengan rata-rata skor siswa sebsar 15,78 sehingga diakumulasikan rata-rata nilai siswa sebesar 78,93. Data tersebut menunjukkkn adanya peengaruh pada aspek afektif siswa sebelum diberi perlakuan.

#### **b. Psikomotorik (Keterampilan)**

Berikut ini adalah tabel hasil dari nilai pada aspek Psikomotorik atau keterampilan siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah berdasarkan pengamatan penulis selama proses belajar atau selama pemberian perlakuan.

**Tabel 28**  
**Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa**

| No | Aspek Yang Dinilai  |                   |                               |                               |                        | Jumlah Skor | Nilai |
|----|---------------------|-------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------------|-------------|-------|
|    | Nama Siswa          | Membaca Al-Qur'an | Cara Siswa Menganalisa Materi | Kemampuan Menjawab Pertanyaan | Mencatat Hasil Diskusi |             |       |
| 1  | Agung Pratama       | 4                 | 3                             | 3                             | 3                      | 13          | 81,25 |
| 2  | Andeka Saputra      | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 3  | Andra               | 3                 | 3                             | 3                             | 4                      | 13          | 81,25 |
| 4  | Alisa               | 3                 | 3                             | 3                             | 4                      | 13          | 81,25 |
| 5  | Bro Santoso         | 4                 | 3                             | 3                             | 3                      | 13          | 81,25 |
| 6  | Bunga Citra Lestari | 3                 | 3                             | 3                             | 4                      | 13          | 81,25 |
| 7  | Delpa               | 3                 | 3                             | 3                             | 4                      | 13          | 81,25 |
| 8  | Deswita Nasya       | 4                 | 3                             | 3                             | 3                      | 13          | 81,25 |
| 9  | Diyanti             | 4                 | 2                             | 3                             | 4                      | 13          | 81,25 |
| 10 | Efan Julianda       | 4                 | 3                             | 3                             | 2                      | 12          | 75    |
| 11 | Epan Hajili         | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 12 | Gian Lanang         | 4                 | 3                             | 3                             | 3                      | 13          | 81,25 |
| 13 | Harpian Santori     | 3                 | 2                             | 3                             | 4                      | 12          | 75    |
| 14 | Hesti               | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 15 | Kesha Falentha      | 3                 | 3                             | 3                             | 4                      | 13          | 81,25 |
| 16 | Lola Aristania      | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 17 | M. Abi              | 4                 | 2                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 18 | M. Fadil            | 4                 | 3                             | 4                             | 3                      | 14          | 87,5  |
| 19 | Mariska Anggraini   | 4                 | 4                             | 3                             | 3                      | 14          | 87,5  |
| 20 | Nova                | 3                 | 2                             | 3                             | 4                      | 12          | 75    |
| 21 | R. Farhan           | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 22 | Rama Ali            | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 23 | Ulandari            | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |
| 24 | Verina Minerva      | 4                 | 3                             | 3                             | 3                      | 13          | 81,25 |
| 25 | Icha Utami          | 3                 | 3                             | 3                             | 3                      | 12          | 75    |

|    |                  |   |   |   |   |    |       |
|----|------------------|---|---|---|---|----|-------|
| 26 | Yogi Den Pranata | 4 | 3 | 3 | 3 | 13 | 81,25 |
| 27 | Yogi Okta        | 2 | 3 | 3 | 4 | 12 | 75    |
| 28 | Zadion           | 4 | 2 | 3 | 3 | 12 | 75    |

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Multimedia Interakti *PowerPoint* dalam proses pembelajaran PAI pada siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah memberikan dampak yang cukup signifikan pada aspek Psikomotorik siswa dibandingkan sebelum penulis melakukan penelitian (observasi) dengan rata-rata skor siswa sebesar 14 sehingga diakumulasikan rata-rata nilai siswa sebesar 87,5.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Multimedia Interaktif merupakan penyajian informasi didepan audience dengan bantuan alat peraga yang menyajikan informasi interaktif yang dapat diakses secara personal maupun umum contohnya adalah *PowerPoint*. *PowerPoint* merupakan bagian-bagian dari sistem *Office Suite*. *Software* ini digunakan secara luas oleh kalangan bisnis, pengajar, pelajar. *PowerPoint*, seperti program presentasi lainnya menampilkan objek sebagai slide, selanjutnya slide dapat dicetak, ditampilkan sesuai dengan keinginan presenter. *PowerPoint* menyediakan tiga jenis gerakan animasi yaitu, *entrance*, *emphasis dan exit* untuk tiap-tiap elemen dari slide yang dikontrol oleh *custom animations*, sedangkan gerakan atau perpindahan dari tiap slide, diatur oleh *transition*. Selain itu, *PowerPoint* menyediakan kemudahan-kemudahan lainnya seperti *template*, *AutioWizard Content*, *bullet* dan semua fitur untuk pengolahan kata dari *software Microsoft* lainnya yaitu *Word*. Proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif *PowerPoint* dapat

mendorong pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan atau materi yang disampaikan oleh guru, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Materi yang disajikan dalam Multimedia Interaktif *PowerPoint* dikemas dengan berbagai elemen seperti animasi, audio, gambar, video dan game sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir efektif dan kreatif dalam mendorong dan penguatan terhadap materi pembelajaran.

Dari beberapa data yang telah dianalisis, sehingga dapat diketahui bahwa penulis berperan langsung menjadi guru pendidikan agama Islam dikelas V pada materi pembelajaran tentang mengenal nama Allah dan kitab-Nya. Objek penelitian yaitu kelas V dengan jumlah 28 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif *PowerPoint*.

Tahap awal sebelum diberi perlakuan penulis mengadakan *Pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan diberikan. Pada saat mengerjakan *pre test* siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuannya. Adapun hasil tes yang diperoleh siswa dengan rata-rata nilai *pre test* siswa kelas V yaitu 62,36. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 76 dan nilai terendah 40.

Setelah diketahui hasil *pre test* siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *power point* pada kelas V. Pada pembelajaran pertama dengan materi mengenal Allah Swt melalui as-Asma'ul al-Husna. Pada pembelajaran ini penulis menyajikan

pembelajaran materi dalam bentuk audio, animasi dan video. Proses pembelajaran dikemas dengan suasana yang aktif dan menyenangkan dengan membentuk siswa dalam beberapa kelompok dengan tujuan melatih interaksi siswa dengan siswa lain serta memberi rangsangan psikomotorik siswa pembelajaran dilakukan dengan durasi waktu 1 jam. Selanjutnya pada pertemuan kedua penulis memberikan perlakuan yang sama dengan materi aku ingin terpuji di hadapan Allah Swt. Pada proses pemberian perlakuan yang kedua ini siswa dibagi lagi dalam beberapa kelompok agar siswa lebih komunikatif penulis membuat sistem roling pada pembagian kelompok pada proses pemberian perlakuan yang kedua ini penulis banyak melibatkan elemen animasi dalam penyampaian materi. Kemudian pada pertemuan ketiga dengan materi nama-nama kitab Allah Swt penulis seperti biasa selalu membagi siswa dalam beberapa kelompok pada, pada fase ini penulis menyajikan data dalam bentuk bagan dikombinasikan dengan animasi dan *slide show* dan diakhir pembelajaran penulis mengadakan games atau permainan guna merangsang ingatan siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pada materi terakhir yaitu kitab Allah membawa ajaran terpuji penulis memberikan perlakuan seperti biasa namun pada perlakuan terakhir ini penulis banyak melibatkan efek gambar, *slide show*, dan video dengan tujuan merangsang daya pikir siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pada setiap proses pembelajaran penulis selalu mengawali dengan mengaji/tadarus bersama guna meningkatkan hafalan Al-Qur'an siswa.

Setelah mengetahui hasil *pre test* dan memberikan perlakuan kepada siswa selanjutnya penulis melakukan *post test* sehingga diperoleh hasil rata-rata 76,43 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 60.

Berdasarkan hasil hitungan statistik parametric yang sudah dilakukan penulis, maka diketahui nilai  $t_{hitung} = 15,540 > t_{tabel} = 2,052$  yang berarti hipotesis ( $H_a$ ) penelitian ini diterima, yaitu ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Selain pada Aspek kognitif penulis juga mengamati perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa sebagai penunjang hasil penelitian penulis. Adapun hasil pengamatan penulis terhadap perkembangan pada aspek afektif rata-rata skor siswa sebesar 15,78 sehingga diakumulasikan rata-rata nilai siswa sebesar 78,93 dan pada aspek psikomotorik dengan rata-rata skor siswa sebesar 14 sehingga diakumulasikan rata-rata nilai siswa sebesar 87,5. Setelah adanya penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif *powerpoint* dengan berbagai kelebihannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu tentang **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah**, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan Multimedia Interaktif *PowerPoint* terhadap hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil analisis uji t-test (*Paired Sample t-Test*) dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai  $t_{hitung} = 15,540 > t_{tabel} = 2,052$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

#### B. Saran

Dari hasil penelitian yang di peroleh maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut ini :

##### 1. Bagi Guru

Multimedia Interaktif *PowerPoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan. Jadi saya sebagai penulis ingin memberi saran kepada para guru agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran ada yang bersifat, praktis ekonomis, efektif dan efisien salah satunya Multimedia Interkatif *PowerPoint* untuk mencapai tujuan pendidikan.

## 2. Bagi siswa

Untuk para siswa Penulis berpesan agar selalu membudayakan kegiatan belajar sesuai dengan cara siswa masing-masing sehingga kegiatan belajar tidak terkesan kaku dan tentunya menyenangkan. Kemudian pesan s penulis hormatilah gurumu, cintailah temanmu dan hargailah apa yang kamu miliki sesungguhnya ketika hal tersebut diterapkan maka tidak ada beban yang kamu miliki ketika mengejar cita-citamu.

## 3. Bagi penulis

Penelitian ini adalah salah satu referensi bagi Penulis dalam mengembangkan pembelajaran terutama pada media pendidikan. Dari penelitian ini penulis belajar bagaimana mendidik peserta didik yang memiliki karekter yang berbeda dan menyatukannya dalam proses pembelajaran dengan bantuan Multimedia Interaktif *PowerPoint* dengan harapan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan kesan tersendiri bagi siswa tidak hanya pencapaian tujuan pendidikan melainkan memberikan pengalaman kepada siswa agar materi pelajaran lebih membekas dibenak siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Terjemahan*. 2014. Kementerian Agama RI. Jakarta. Penerbit Sahifa
- Ali, Mohamma Daud. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Edwan, 2017. Pengaruh Metode Latihan *Plyometric* Terhadap Kemampuan *Jumping Smash* Bola Voli Siswa Ekstrakurikuler SMP 1 Berman Ilir Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, Vol 1, No.1 Januari h.65
- Francisca, Chandra. 2012. *Penerapan Teori Pembelajaran Multimedia Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Microsoft*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa. April. No 1. h 27.
- Gunawan, Heri. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung. Alfabeta.
- Hamalik, Oema. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Bumi Aksara.
- Kasnu. *Metodologi Penelitian Social Konsep, Prosedur Dan Aplikasi*. Kediri. Jenggala Pustaka Utama.
- KBBI Edisi Terbaru*. Tim Prima Pena. Gitamedia Press.
- Mahmudah, Hurien 'Ien. 2016. *Bahan Ajar Mata Kuliah Filsafat Pendidikan Islam*. Bengkulu.
- Mujiono, Dimayati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Renika Cipta.
- Narbuko, Cholid & Abu Achmadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Riadi, Dayun, Dkk., 2017. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Romegar, Zaid. 2017. *Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS). Vol 4.
- Sudaryono, Dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana

- Satrisno,Hengki. 2018. *Fislafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta. Samudra Biru.
- Sudijono, Anas, 2013 *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta. Raja GrafindoPersada.
- Sugiyono. 2016 *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta. Rineka.
- Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Baru Press.
- Suryani, Nunuk & Leo Agung. 2012 *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Penerbit Ombak.
- Suryani, Nunuk, Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Suwarno,Wiji. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Syaiful, Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Tim Pengembangan MKDP. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. 2006. Jakarta. Direktorat Jenderal Departemen Agama RI.
- Wandah, Wibawanto,. 2017. *Disain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur. Cerdas Ulet Kreatif.
- Yunarhan. 2013. *Kuliah Aqidah Islam*. Yogyakarta. Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam.