



**PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MA
MUHAMMADIYAH TENGAH LEMBANG
KEC. SINJAI BARAT KAB. SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)

Oleh :
MASWANDI
NIM. 160101086

Pembimbing:
1. Dr. Syamsir, M.Pd.I
2. Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2019/2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maswandi
Nim : 160101086
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
(PAI)

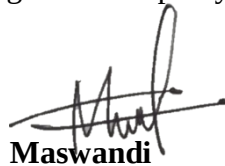
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan duplikasi atau plagiasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 23 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



Maswandi

NIM: 160101086

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai yang ditulis oleh Maswandi Nomor Induk Mahasiswa 160101086, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari , Jumat tanggal 11 September 2020 M bertepatan dengan 23 Muharram 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Muh Anis, M.Hum.	Penguji I	(.....)
Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Syamsir, M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)



Mengetahui,
Dekan FTIK IAIN Sinjai

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM/1213495

ABSTRAK

M A S W A N D I NIM. 160101086: Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Alquran Hadits MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai. **Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat, Kab. Sinjai.

Penelitian ini merupakan penelitian *Expost Facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI A. Adapun metode pengumpulan data yaitu dengan angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai. Hal ini berdasarkan ketiga hasil analisis pada pembahasan hipotesis dimana nilai koefisien uji regresi linear sederhana sebesar $1.521 > 0.70$ sehingga termasuk pada kategori koefisien yang bernilai positif sangat kuat, hasil

analisis pada tabel Anova menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 38.240$
 $\geq F_{tabel} = 4.210$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil
analisis pada tabel model *summary* sebesar 0.595 atau 59,5%
yang berada pada kategori pengaruh tinggi.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif; Hasil Belajar

ABSTRACT

M A S W A N D I. NIM. 160101086: The Effect of Interactive Multimedia Utilization on Student Learning Outcomes in Al-Qur'an Hadith Subjects at MA Muhammadiyah Tengah Lembang, West Sinjai District, Sinjai Regency. Thesis. Sinjai: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai 2020.

This study aims to determine the effect of using interactive multimedia on student learning outcomes in al-Qur'an hadith subjects at MA Muhammadiyah Tengah Lembang, West Sinjai District, Sinjai Regency.

This research is an ex post facto research using a quantitative approach. The subjects of this study were students of class XI A. The data collection methods were questionnaires and documentation. While the data analysis used descriptive statistics and inferential statistics.

The results showed that the use of interactive multimedia had an effect on student learning outcomes in al-Qur'an hadith subjects at MA Muhammadiyah Tengah Lembang West Sinjai District, Sinjai Regency. This is based on the three results of the analysis in the discussion of the hypothesis where the coefficient of the simple linear regression test is $1.521 > 0.70$ so it is included in the category of the coefficient which has a very strong positive value, the results of the analysis in the Anova table show that $F_{count} = 38.240$ $F_{table} = 4.210$ so H_0 is

rejected and H_a is accepted and the results of the analysis in the model summary table are 0.595 or 59.5% which are in the high influence category.

Keywords: Interactive Multimedia; Learning outcomes

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas petunjuk dan inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi sebagai sayarat untuk memperoleh gelar S1. Kemudian shalawat dan salam penulis curahkan kepada baginda Muhammad SAW sebagai suri tauladan yang baik dan sekaligus menjadi pencerah bagi kehidupan manusia.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan saya;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan institut agama islam muhammadiyah sinjai;
3. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan selaku pimpinan pada tingkat fakultas;

5. Dr. Syamsir, M.Pd.I. selaku pembimbing 1 dan Nurhasanah, S.Pd.I.,M.Pd selaku pembimbing II;
6. Jamaluddin, S.Pd.I.,M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam;
7. Seluruh dosen yang membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staf Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
10. Kepala Madrasah MA Muhammadiyah Tengah Lembang, dan para staf yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman Mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah memberikan dukungan serta membantu saya di dalam penulisan hingga selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak mendapatkan pahala yang terlibat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 06 Oktober 2019



Maswandi

NIM: 160101086

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Tinjauan Tentang Multimedia Interaktif	12
a. Pengertian Multimedia Interaktif	12
b. Karakteristik multimedia Interaktif	15
c. Keunggulan Multimedia Interaktif	19
d. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	21
e. Software Pembuatan Multimedia Interaktif	24
f. Software Microsoft PowerPoint.....	26

2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Peserta Didik	29
a. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik	29
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik.....	32
c. Indikator Hasil Belajar Peserta Didik.....	34
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	41
C. Hipotesis.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	50
B. Definisi Variabel.....	53
C. Tempat dan Waktu penelitian	55
D. Populasi dan Sampel.....	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Instrumen Penelitian.....	58
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN	63
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian	67
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Format Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)	22
Tabel 1.2 Rincian Jumlah Peserta Didik	56
Tabel 1.3 Rincian Skor Jawaban	61
Tabel 1.4 Indikator Hasil Belajar Peserta Didik	69
Tabel 1.5 Identitas Responden	73
Tabel 1.6 Rincian Jawaban Responden tentang Pemanfaatan Multimedia Interaktif	76
Tabel 1.7 Rincian Jawaban Responden tentang Hasil belajar peserta didik	78
Tabel 1.8 Rangkuman Data Multimedia Interaktif Dan Hasil Belajar Peserta Didik Ma Muhammadiyah T. Lembang	79
Tabel 1.9 Frekuensi & Persentase Dari Alternatif Jawaban Responden Tentang Pemanfaatan Multimedia Interaktif	80
Tabel 2.0 Frekuensi & Persentase Dari Alternatif Jawaban Responden Tentang Hasil Belajar Peserta Didik	81
Tabel 2.1 <i>Descriptive statistics</i>	82
Tabel 2.2 <i>Coefficients</i>	83
Tabel 2.3 Nilai Koefisien	84
Tabel 2.4 Model <i>Summary</i> ^b	86
Tabel 2.5 Kategorisasi Pengujian	86
Tabel 2.6 Anova	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Flowchart	23
Gambar 1.2 Grafik Histogram	94
Gambar 1.3 Grafik P-plot.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan dirinya serta menjadi manusia yang beriman dan berakhlak mulia yang mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perbaikan dalam sistem pendidikan harus dilakukan, mengingat jenjang pendidikan tingkat lanjut merupakan suatu yang mendasar bagi setiap warga negara untuk dapat meraih kehidupan yang lebih baik.¹

Reformasi pendidikan yang diawali dengan kebijakan otonomisasi pada satuan pendidikan, dan berujung pada perluasan kewenangan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang digerakkan sejak akhir abad ke-20 telah berpenetrasi pada semua aspek pendidikan, bahkan PP No. 19 tahun 2005 pasal 2 ayat 1,

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 19; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. v

tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), menyebutkan bahwa:

“Lingkup standar nasional pendidikan meliputi: standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.”²

Reformasi komprehensif dan holistik tersebut telah membawa perubahan paradigmatis dalam semua aspek, termasuk dalam proses pembelajaran, yang semula pedagogi Indonesia sangat kokoh dengan *paradigm transformative learning* berbasis teori *behaviorism*, kini secara radikal beralih pada *active learning* berbasis teori *konstruktivisme* yang ditawarkan oleh Jeang Piaget dan Vigotsky. Sebagaimana juga dalam kurikulum 2013 konsep belajar di sebut sebagai *Student Center* yang menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, pembelajaran harus di kemas sedemikian rupa agar peserta didik memahami betul materi yang dipelajarinya.

² Peraturan Presiden No. 19 Tahun 2005 Pasal 2 ayat 1, Tentang Standar Nasional Pendidikan

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana di luar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar peserta didik. Di antara hal tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk bahan cetakan atau bahan digital yang disediakan dalam komputer. Dengan demikian, belajar aktif yang kini dikembangkan dalam *paradigm constructivism* memerlukan dukungan sumber belajar yang lebih lengkap, tidak saja buku-buku teks yang mereka baca, tapi juga berbagai bahan yang disediakan oleh guru sebagai sumber belajar mereka. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media yang dapat menghantarkan percepatan peserta didik terhadap bahan ajar yang mereka pelajari.³

Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan secara jelas bagaimana media pembelajaran mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Ade kola, Ode, Gonzales dan Young menemukan bahwa terdapat

^{3 3} Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran....*, h. v

hubungan signifikan antara penggunaan media dengan peningkatan hasil belajar. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar, komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif dan menyenangkan. Di samping itu juga salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru harusnya memiliki keterampilan ketrampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik.⁴

Salah satu hal yang menarik dari media pembelajaran adalah adanya terobosan multimedia pembelajaran dalam hal ini multimedia interaktif yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif menjadi alternatif solusi dalam menjawab/mengatasi beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran seperti peserta didik

⁴ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 12-13

jenuh, mengantuk, acuh tak acuh, melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran dan berbagai contoh lain yang serupa dengan permasalahan diatas. Multimedia interaktif merupakan efek dari perkembangan teknologi yang semakin canggih, yang di dalamnya menggunakan program aplikasi komputer untuk mendesain format materi pelajaran yang kemudian disalurkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataannya berdasarkan pengamatan penulis, kondisi yang terjadi khususnya dalam proses pembelajaran al-Qur'an hadits di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat, Kab. Sinjai, masih terkesan monoton, multimedia interaktif dalam pembelajaran masih jarang di manfaatkan . Pengemasan materi pelajaran dalam bentuk ceramah dan diskusi maupun budaya dikte menjadikan pembelajaran terasa kurang menarik dan menyenangkan. Banyak kemudian dari mereka (peserta didik) yang mengantuk, bolos, jenuh/bosan atau bahkan sebagian dari mereka berkeliaran pada saat jam pelajaran berlangsung. Tidak sedikit pula dari mereka yang hanya tinggal nongkrong di sekitar sekolah saat pembelajaran al-qur'an hadits berlangsung. Akibatnya sebagian hasil belajar dari mereka

tidak sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Padahal mata pelajaran al-Qur'an hadits di Madrasah bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman keislaman terlebih pada al-Qur'an dan hadits sebagai landasan maupun pedoman hidup umat Islam.

Menurut Wina Sanjaya, salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Kondisi yang terjadi adalah pembelajaran kurang bermakna di akibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi atau bahkan guru jarang dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga minat belajar dan hasil belajar peserta didik rendah. Pola belajarnya juga cenderung menghafal, akibatnya peserta didik merasa pembelajaran guru kurang menarik, membosankan dan mudah terlupakan. Hal ini dikarenakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak berdasarkan pengalaman belajar.⁵

⁵Hanniy, *Guru dan siswa dalam proses pembelajaran*, Artikel, Online, <http://hanniyypurple.blogspot.com/2013/03/guru-dan-siswa-dalam-proses-pembelajaran.html?m=1> (Di Akses Pada Tanggal 19 Desember 2019, Pukul 15.02)

Ketika permasalahan seperti ini terjadi secara berkesinambungan khususnya dalam proses pembelajaran al-Qur'an hadits di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai, maka hal tersebut akan mengakibatkan terjadinya kesimpangsiuran dalam pembelajaran yang tentu akan berpengaruh besar terhadap semakin rendahnya hasil belajar peserta didik. Tingkat ketidakhadiran dan budaya bolos pada saat jam pelajaran akan semakin sering terjadi di kalangan peserta didik. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak sedikit dari mereka melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti: saling melempar satu sama lain, ribut, main *game*, *facebook* dan hal-hal yang tidak penting dalam proses pembelajaran. Adapun dari mereka yang sangat kesulitan dalam memahami materi pelajaran, sehingga membutuhkan pengulangan kembali. Hal ini biasanya terjadi ketika guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan lantas masih banyak dari peserta didik yang sangat kesulitan dalam menjawab pertanyaan itu, bahkan ada dari mereka yang tidak mampu menjawab sama-sekali.

Salah satu jenis media pembelajaran yang diharapkan mampu menjawab permasalahan-permasalahan

seperti di atas adalah multimedia interaktif yang tentunya menjadi inovasi dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan konsentrasi siswa dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penyajian materi secara interaktif memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disajikan. Semangat, minat, dan konsentrasi yang tinggi yang dimiliki oleh peserta didik tentu akan berefek positif terhadap hasil belajarnya berupa adanya peningkatan hasil belajar. Disisi lain dengan pemanfaatan multimedia interaktif ini, juga diharapkan peserta didik mampu memahami betul materi pelajaran yang diberikan sehingga mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya agar peserta didik betul-betul mendapatkan ibrah dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penulis mencoba menggali/menemukan ada tidaknya pengaruh multimedia interaktif dalam proses pembelajaran al-Qur'an hadits terhadap hasil belajar peserta didik di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengemukakan pokok masalah dalam pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits dalam hal ini, objek penelitian di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai. Adapun rumusan masalahnya yaitu: “Apakah pemanfaatan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan “Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat, Kab. Sinjai.”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, antara lain:

1. Secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama dalam menyusun hasil penelitian.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi bagi pengembangan pembelajaran al-Qur'an hadits dengan memanfaatkan multimedia interaktif

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam pembentukan menjadi guru yang profesional serta menambah wawasan sebagai calon pendidik terkait pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif.
- b. Bagi peserta didik, membangkitkan rasa semangat peserta didik dan keterampilan sosial dalam pembelajaran al-Qur'an hadits . Selain itu, kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kemandirian, melatih berbicara serta mengeluarkan pendapat.
- c. Bagi guru, merupakan salah satu referensi model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang

dihadapi serta menambah wawasan dan keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam peningkatan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran al-Qur'an hadits.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah program atau aplikasi yang khusus diperuntukkan memberikan informasi kepada masyarakat yang dapat dikemas ke dalam format *Compact Disc* (CD). Multimedia interaktif dipakai sebagai sarana penyampaian informasi populer yang bersifat *instant* atau siap saji yang di dalamnya terdapat berbagai gabungan tampilan yang terdiri dari:

- 1) Teks
- 2) Gambar
- 3) Narasi suara
- 4) Video
- 5) Animasi 2D atau 3D
- 6) *Sound FX*

7) Atau penggabungan keseluruhan komponen di atas.⁶

Adapun yang dikatakan oleh Rubison yang dikutip oleh Susana bahwa multimedia interaktif adalah presentasi yang mengombinasikan teks, grafis, video maupun audio yang dapat menyediakan interaktivitas.⁷ Disisi lain multimedia interaktif adalah suatu presentasi menggunakan program aplikasi dalam komputer yang menggabungkan media *visual* dan *audio* ke dalamnya, serta dikontrol secara interaktif dengan sebuah aplikasi kontrol untuk memberi kemudahan penggunaanya dalam memproses atau mencari informasi yang diperlukan secara beruntun maupun secara acak melalui sistem navigasi logika interaktif.

Multimedia interaktif memiliki kemampuan dalam menampilkan informasi secara audio visual seperti layaknya televisi namun lebih interaktif dengan pemberian informasi yang lebih fleksibel

⁶ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*, (Cet.;Yogyakarta:Deepublish, 2018), h.12-13

⁷ Afria Susana, *Pembelajaran Menggunakan Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif* (Cet. I; Bandung: Tata Akbar, 2019) h. 26

sesuai dengan keinginan pengguna sehingga di dalamnya terdapat komunikasi secara dua arah.⁸

Menurut Teori *e-learning* yang dikembangkan oleh J. Sweller mengatakan bahwa pemilihan modalitas multimedia yang sesuai secara bersamaan dapat meningkatkan pembelajaran. sehingga dapatlah diketahui bahwa multimedia interaktif merupakan hal yang sangat sesuai dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena menitikberatkan pada proses pembelajaran yang bersifat interaktif.⁹

Lebih lanjut Waryanto yang dikutip oleh Susana mengatakan bahwa multimedia interaktif dapat menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga tercapai hasil yang maksimal sebab sajian audio visual multimedia interaktif menjadikan visualisasi jadi lebih menarik dan menyenangkan.¹⁰

⁸Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi...*, h.14-15

⁹Ambar, 8 *Teori Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*, Artikel, Online, Diakses Pada Tanggal 14 Januari 2020 Dari <https://pakarkomunikasi.com/teori-media-pembelajaran-menurut-para-ahli>.

¹⁰Africa Susana, *pembelajaran menggunakan discovery...*, h. 25

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Menghasilkan multimedia interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil belajar bagi penggunanya, maka dalam pengembangan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

1) Self instructional

Melalui modul tersebut seseorang atau peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Sesuai dengan tujuan modul adalah agar peserta didik mampu belajar mandiri.

2) Self Contained

Self Contained yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.

3) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Stand alone atau berdiri sendiri yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas tersebut.

4) Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat.¹¹

5) *Usae Friendly*

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah ‘*user friendly*’ atau bersahabat /akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan

¹¹Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Cet. 1; Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 127-128

bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons, mengakses sesuai dengan keinginan.

6) Representasi Isi

Pembelajaran interaktif berbasis web tidak sekedar memindahkan teks dalam buku, atau modul menjadi pembelajaran interaktif berbasis web, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif berbasis web.

7) Visualisasi dengan Multimedia (Video, Animasi, Suara, Teks, Gambar)

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, *sound* dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi, hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

8) Menggunakan Variasi yang Menarik dan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Tampilan berupa *template* dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *spec* sistem komputer. Tampilan menarik dengan memperbanyak *image* dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.¹²

9) Tipe-tipe Pembelajaran yang Bervariasi

Tipe pembelajaran sesuai dengan CBI (*Computer Based Instruction*) yakni 4 tipe pembelajaran:

- a) Tipe pembelajaran tutorial
- b) Tipe pembelajaran simulasi
- c) Tipe pembelajaran permainan/*games*
- d) Tipe pembelajaran latihan (*drills*)

Penggunaan tipe ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif di antara ketiganya, disesuaikan dengan tuntutan materi dan permintaan pembuatan.

10) Respons pembelajaran dan penguatan

¹²*Ibid* h. 128-129

Pembelajaran interaktif berbasis web memberikan respons terhadap stimulus yang diberikan oleh peserta didik pada saat mengoperasikan program. Komputer telah diprogram dengan menyediakan *data based* terhadap kemungkinan jawaban yang diberikan oleh peserta didik.

11) Dapat digunakan Secara Klasikal dan Individual

Pembelajaran interaktif berbasis web dapat digunakan oleh peserta didik secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak peserta didik. Dapat pula digunakan secara klasifikasikan dengan jumlah maksimal 50 orang di kelas/ruang komputer dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan narasi dari narator yang telah tersedia pada program.

c. Keunggulan Multimedia Interaktif

Proses pengembangan multimedia interaktif perlu dilakukan mengingat terdapat beberapa keunggulan dari media ini, dibandingkan dengan media yang lainnya. Di antaranya:

1) Daya Coba Tinggi dan Latihan

Melalui penggunaan media interaktif, memungkinkan peserta didik untuk melakukan kegiatan interaktif dengan *software*, yang merangsang untuk menumbuhkan sikap keingintahuan peserta didik melalui kegiatan mencoba beberapa kemungkinan yang dirancang sedemikian rupa, dan menumbuhkan rasa ingin untuk mempelajari modul lebih lanjut.

2) Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik

Rancangan isi dan desain modul multimedia interaktif, memberi peluang untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan-kegiatan belajar.

3) Visualisasi Informasi/Proses yang Bersifat Abstrak

Rancangan isi dan desain modul multimedia interaktif, merupakan visualisasi informasi/proses yang cenderung abstrak, jika ditampilkan melalui modul multimedia interaktif, akan memudahkan peserta memahaminya.

4) Mengatasi Keterbatasan Ruang Dan Waktu

5) Ada Stimulus – Respons

Rancangan isi dan desain modul multimedia interaktif (teks, grafis, animasi, dan audio) yang serasi, dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik

6) Kemasan Modul Multimedia Interaktif

Software modul dapat dikemas dalam bentuk CD, dimasukkan agar modul multimedia interaktif dapat digunakan disekolah dengan kemampuan komputer yang dimiliki.¹³

d. Prosedur Penggunaan/Pemanfaatan Multimedia Interaktif

Penggunaan/pemanfaatan media interaktif berbasis komputer dapat ditempuh dengan langkah-langkah yaitu:

1) Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)

Dalam kegiatan ini berisi identifikasi terhadap program. Melalui identifikasi program tersebut maka ditentukanlah: judul, sasaran, tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dituangkan dalam Multi-Media Interaktif (MMI) tersebut. Format GBPM yang dapat digunakan adalah:

¹³*Ibid* h. 129-131

(Tabel: 1.1)

Format GBPM

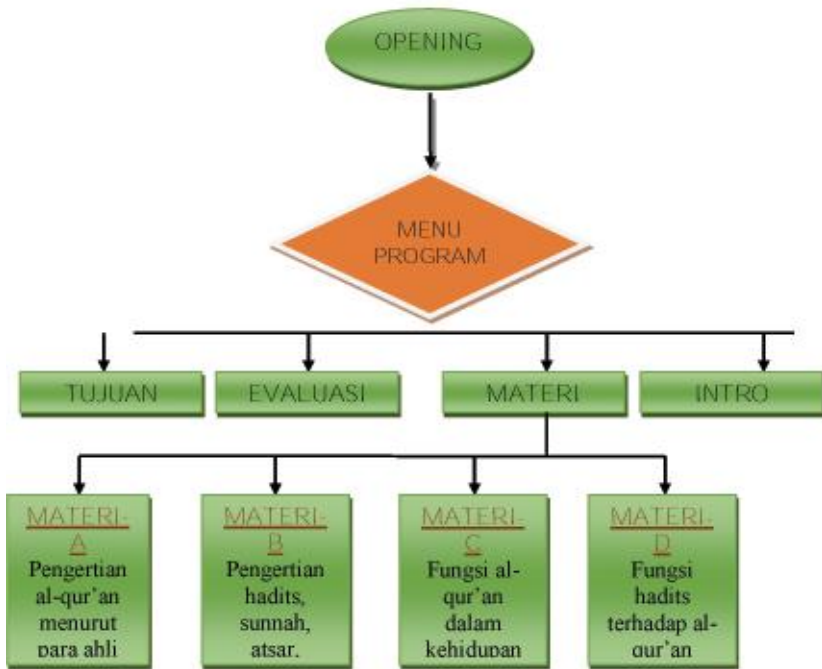
Aspek	Uraian
1. Nama Mata Pelajaran	
2. Topik	
3. Deskripsi Topik	
4. Standar Kompetensi	
5. Media	
6. Judul	
7. Penelaah Materi	
8. Penelaah Media	

2) Membuat *Flowchart*

Flowchart adalah alur program yang dibuat mulai dari pembuka (*start*), isi, sampai keluar program (*exit/quit*), skenario modul ini secara jelas tergambar pada *flowchart* ini. berikut contoh model *flowchart*:¹⁴

¹⁴*Ibid* h. 132-134

(Gambar 1.1)



3) Membuat *Storyboard*

Storyboard adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor. Dengan demikian, biasanya *storyboard* cukup banyak berlembar-lembar.

4) Mengumpulkan Bahan-bahan Yang Diperlukan Untuk Melengkapi Sajian MMI

Bahan-bahan yang perlu disiapkan di antaranya: video, rekaman, suara, animasi, dan gambar.

5) *Programming*

Yaitu merangkaikan semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah. Kegiatan ini berakhir dengan dihasilkannya sebuah MMI.

6) *Finishing*

Pada kegiatan ini dilakukan *review* dan uji keterbacaan program, sesuai dengan target audio yang diharapkan, uji coba dapat berupa uji sempit dan uji luas. Akhir dari kegiatan *finishing* adalah *packageing*, yaitu program dikemas dalam bentuk CD atau file presentasi.¹⁵

e. Software Pembuatan Multimedia Interaktif

Membuat program multimedia interaktif tidak terlepas dari keterlibatan *software* komputer. Perkembangan *software* komputer begitu pesat, perkembangan *software* baru atau versi terbaru dari

¹⁵*Ibid* h. 135-138

sebuah *software* tidak lagi hitungan tahun namun bisa hitungan bulan. Di antara *software* yang banyak digunakan untuk membuat program multimedia adalah *software* bahasa program dan *software* aplikasi.¹⁶

Beberapa *software* yang dapat digunakan untuk pembuatan pembelajaran multimedia interaktif di antaranya:

1) *Software* Pembuat Animasi

Software ini digunakan untuk membuat gerakan animasi-animasi dari teks atau gambar, baik gambar yang di desain sendiri, gambar yang diunduh dari internet ataupun gambar berupa foto-foto album. Gambar-gambar tersebut dapat diatur geraknya sedemikian rupa. *Software* yang termasuk dalam kategori ini yaitu Adobe Flash, SwishMax, Macromedia Flash, maupun Microsoft Powert Point.

2) *Software* Pembuat Video

Software-software pembuat video juga dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran, terutama pembelajaran yang

¹⁶*Ibid* h. 171

bersifat tutorial. *Software* pembuat video juga terbagi menjadi dua kelompok yaitu:

- a) *Video editing*, digunakan untuk mengedit video *camcoder* atau kamera video yang diambil dari dunia nyata. Termasuk dalam *video editing* adalah *Windows Movie Maker*, *Video Spin*, ataupun *AVS Video Editor*.
- b) *Video screencapture*, dikhususkan untuk membuat video dengan merekam aktivitas di layar monitor komputer. Di antara *screen capture software* yaitu: *Camtasia Studio*, *Camstudio Capture*, maupun *Screen Video Recorder*.¹⁷

f. Software Microsoft PowerPoint

Berdasarkan uraian *software* multimedia interaktif di atas, maka *software* yang biasa digunakan/dimanfaatkan oleh guru di MA Muhammadiyah Tengah Lembang dan akan diteliti oleh penulis adalah Microsoft PowerPoint.

¹⁷ Asnurul Isroqmi, Skripsi Mahasiswa, *Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif*, (Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2013), h.1322

1) Pengertian Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Acces, dan beberapa program lainnya. PowerPoint dioperasikan pada komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan pada sistem operasi Xenix.

Wirawan, menjelaskan bahwa Microsoft Office PowerPoint adalah salah satu program aplikasi Microsoft Office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi.

Microsoft PowerPoint juga menyediakan *template* untuk memperindah tampilan presentasi. Berbagai macam template PowerPoint juga bisa di download secara gratis.

2) Fungsi Microsoft PowerPoint

Beberapa kegunaan atau fungsi Microsoft PowerPoint adalah:

- a) membuat presentasi dalam bentuk slide-slide yang tak terbatas;
- b) menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup;
- c) mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide;
- d) membuat presentasi dalam bentuk softcopy Sehingga dalam dapat diakses melalui perangkat komputer;

3) Kelebihan Microsoft PowerPoint

Keunggulan dari Ms PowerPoint adalah:

- a) Mudah dioperasikan;
- b) Tersedia berbagai macam desain dan animasi;
- c) Tersedia berbagai macam *template* menarik;
- d) Menyediakan *presenter view* yang memudahkan penyaji melihat konsep pada saat membawakan materinya;
- e) Dapat memasukkan suara, foto/gambar, dan video;

- f) Dapat mengedit foto secara langsung.
 - g) Dapat dibuat dengan berbagai format.
 - h) File dapat diekspor menjadi file pdf, JPEG, video berformat HD dan lain-lain.¹⁸
- 4) Kelemahan Microsoft PowerPoint
- a) Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan PowerPoint
 - b) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer Microsoft PowerPoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
 - c) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.¹⁹

2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam mendefinisikan hasil belajar tentunya ada banyak interpretasi yang merujuk padanya,

¹⁸ Kadaruddin, Mahir *Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint...*, h. 1-3

¹⁹ Mustofa Kamil, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media PowerPoint dan Media Torso", *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. II. Nomor 3, 2018, h. 66

sehingga penulis mengambil beberapa pandangan, baik itu dari penulis-penulis buku, atau bahkan beberapa tokoh-tokoh yang terkenal.

Menurut Ahmad Susanto, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak atau peserta didik melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif mantap.²⁰

Suprijono yang dikutip oleh Thobroni juga memberikan penjelasan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.²¹

Dimiyanti dan Mudjiono yang dikutip oleh Zaiful Rosyid dkk, juga menambahkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai oleh

²⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. 4; Jakarta: Prenamedia Group, 2016), h. 5

²¹M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Cet. 2; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.20

peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.²²

Sedangkan Purwanto menguraikan, bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar peserta didik berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan

²²Moh. Zaiful Rosyid dkk, *Prestasi Belajar*, (Cet. 1; Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 12

perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.²³

Dari beberapa pandangan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu prestasi atau perolehan yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar dan melalui evaluasi pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan dari ketiga domain yakni; kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya.

²³Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Cet.7; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 44-45

Pendapat yang senada yang dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajarnya yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap

anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari itu akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.²⁴

Selanjutnya Wasliman yang dikutip oleh Ahmad Susanto kembali mengemukakan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik dan kualitas pengajaran disekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik.²⁵

c. Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kalau belajar menimbulkan perubahan perilaku, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya. Oleh karena perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan, maka perilaku kejiwaan meliputi tiga domain yaitu: domain kognitif, afektif, dan

²⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, h. 12-13

²⁵*Ibid* h, 13

psikomotorik sehingga hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁶

Sejalan dengan penjelasan yang ada di atas, Bloom yang dikutip oleh Thobroni, menambahkan bahwa hasil belajar itu mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁷ Hal tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1) Domain kognitif mencakup:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Ciri utama taraf ini adalah ingatan. Untuk memperoleh dan menguasai pengetahuan dengan baik, maka pelajar harus mampu mengingat dan menghafal.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman lebih tinggi satu tingkat dengan pengetahuan yang sekedar bersifat hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep. Misalnya, siswa mampu mendeskripsikan

²⁶Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, h. 48

²⁷M. Thobroni, *Belajar & Pemebelajaran...*, h. 21

maksud dari materi sejarah diturunkannya al-Qur'an.

c) Penerapan (*Aplication*)

Penerapan/aplikasi adalah kesanggupan menerapkan abstraksi dalam suatu situasi konkret. Misalnya adalah menerapkan dalil al-Qur'an tentang *birrul walidayn* (berbakti kepada kedua orang tua) dalam perbuatan konkret.

d) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kesanggupan mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti sehingga hierarkinya menjadi jelas.

e) Sintesis (*Sinthesis*)

Sintesis adalah lawan analisis. Kalau analisis menekankan kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi unsur-unsur yang bermakna maka sistesis menekankan kesanggupan menyatukan unsur-unsur menjadi satu integritas.

f) Menilai (*Evaluating*)

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar evaluasi/menilai merupakan tipe hasil belajar yang paling tinggi, tipe hasil belajar evaluasi menekankan pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik-buruknya, benar-salahnya, indah jeleknya, atau kuat lemahnya, dan sebagainya berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya pada persoalan makanan, peserta didik mampu menilai apakah halal atau haram untuk dimakan.

2) Domain afektif mencakup:

a) Memperhatikan (*Receiving/attending*)

Taraf pertama ini berkenaan dengan kepekaan pelajar terhadap rangsangan fenomena yang datang dari luar. Taraf ini dibagi dalam tiga kategori, yaitu kesadaran akan fenomena kesediaan menerima fenomena dan perhatian yang terkontrol atau terseleksi terhadap fenomena.

b) Merespons (*Responding*)

Pada taraf ini pelajar sudah lebih dari sekedar memperhatikan fenomena. Ia sudah memiliki motivasi yang cukup, sehingga tidak saja mau memperhatikan, tetapi juga bereaksi terhadap rangsangan.

c) Menghayati nilai (*Valuing*)

Pada taraf ini tampak bahwa pelajar sudah menghayati dan menerima nilai. perilakunya dalam situasi-situasi tertentu sudah cukup konsisten, sehingga sudah dipandang sebagai orang yang sudah menghayati nilai.

d) Mengorganisasi (*Organization*)

Pada taraf ini pelajar mengembangkan nilai-nilai ke dalam satu sistem organisasi, dan menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, sehingga menjadi satu sistem nilai.

e) Menginternalisasi nilai (*Internalize values*)

Pada taksonomi afektif tertinggi ini, nilai-nilai yang dimiliki pelajar telah mendarah daging serta mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Dengan demikian, ia

sudah dapat digolongkan sebagai orang yang memegang nilai.

3) Domain psikomotor mencakup:

a) Persepsi

Taraf pertama dalam melakukan kegiatan yang bersifat motorik ialah menyadari objek, sifat, atau hubungan-hubungan melalui alat indra. Taraf ini mencakup kemampuan menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, dan mendiskriminasikan rangsangan.

b) Kesiapan (Set)

Pada taraf ini terdapat kesiapan untuk melakukan suatu tindakan atau untuk bereaksi terhadap sesuatu kejadian menurut cara tertentu. Karenanya pada taraf ini terlihat tindakan seseorang bahwa ia sedang berkonsentrasi dan menyiapkan diri secara fisis maupun mental.

c) Gerakan terbimbing (Respons terbimbing)

Respons terbimbing adalah perbuatan individu yang dapat diamati, yang terjadi dengan bimbingan individu lain yang memberi

contoh. Umpamanya, anak ikut mengaji karena melihat orang tuanya sedang mengaji.

d) Gerakan terbiasa (Respons mekanistik)

Pada taraf ini pelajar sudah yakin akan kemampuannya dan sedikit banyak terampil melakukan suatu perbuatan. Di dalam dirinya sudah terbentuk kebiasaan untuk memberi respons sesuai dengan jenis-jenis perangsang dan situasi yang dihadapi. Jadi, pelajar sudah berpegang pada pola.

e) Gerakan (Respons) kompleks.

Pada taraf ini pelajar dapat melakukan perbuatan motoris yang kompleks, karena pola gerakan yang dituntut memang sudah kompleks. Perbuatan itu dapat dilakukan secara lancar, luwes, supel, gesit, atau lincah, dengan menggunakan tenaga dan waktu yang sesedikit mungkin.²⁸

Setiap peserta didik mempunyai potensi untuk dididik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan

²⁸Departemen Agama RI, *Metodologi pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2002), h. 58-64

nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan agar mewujudkan menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan, yakni kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan, yang mana ketiga domain perilaku kejiwaan itu ialah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁹

Dari ulasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa domain hasil belajar ialah suatu proses yang ditempuh sehingga terjadi perubahan perilaku/watak kejiwaan peserta didik yang ditandai dari tiga ranah yakni: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

B. Hasil Penelitian Relevan

Berdasarkan judul proposal skripsi yang penulis akan teliti, maka di bawah ini ada beberapa kajian yang

²⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, h. 49

telah diteliti oleh penulis lain yang relevan dengan kajian yang akan penulis teliti di antaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Hamid, dari Universitas Negeri Gorontalo yang berjudul “*Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan di SMK Negeri 1 Limboto*”, dalam skripsi tersebut Ahmad Hamid berkesimpulan:
 - a. Media pembelajaran multimedia interaktif mendapat respons baik saat proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui pengamatan penelitian aktivitas peserta didik pada siklus I nilai rata-rata mencapai 2,66 dengan kriteria cukup baik, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 3,27 dengan kriteria baik.
 - b. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Limboto. Hal tersebut dibuktikan dengan pemberian tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar

peserta didik 76,76 dan ketuntasan klasikal 68% dengan kriteria kurang tercapai, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 85 dan ketuntasan klasikal 100% dengan kriteria tercapai.³⁰

Dari skripsi di atas penulis menemukan beberapa titik perbedaan antara kajian yang diteliti oleh Ahmad Hamid dengan kajian yang penulis akan teliti. Dalam penelitian Ahmad Hamid menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif terlebih untuk menemukan adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Sedangkan fokus penelitian yang penulis akan lakukan adalah untuk menemukan ada-tidaknya pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Hamid dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, terletak pada materi pelajaran yang menjadi objek dari penggunaan/pemanfaatan multimedia interaktif tersebut. Ahmad Hamid

³⁰Ahmad Hamid, Skripsi Mahasiswa, *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan di SMK Negeri 1 Limboto*, (Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2017), h. 79

menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran sistem operasi jaringan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah memanfaatkan multimedia interaktif pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits

2. Jurnal yang ditulis oleh Sokhibul Anshor dari Universitas Lampung dengan judul: *"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi"*. Dalam jurnal tersebut Sokhibul Anshor berkesimpulan bahwa:
 - a. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik yang aktif pada kelas eksperimen lebih banyak dari pada kelas kontrol.
 - b. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar geografi peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan media berbasis video (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada hasil belajar

peserta didik yang tidak menggunakan media berbasis video (kelas kontrol).³¹

Dari jurnal yang ditulis oleh Sokhibul Anshor di atas, penulis melihat ada beberapa perbedaan antara penelitian yang penulis akan lakukan dengan penelitian tersebut di atas. Di antaranya, penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Dalam penelitiannya Sokhibul Anshor menggunakan media pembelajaran berbasis video dalam hal ini objeknya adalah peserta didik kelas XI IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Media pembelajaran berbasis video digunakan oleh Sokhibul Anshor untuk melihat adanya pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan penulis menggunakan multimedia interaktif untuk mengukur dan melihat ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada materi pelajaran yang menjadi objek dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Sokhibul Anshor menerapkan media pembelajaran berbasis video

³¹Sokhibul Anshor, Jurnal, Online, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi*, (Bandar lampung: Universitas Lampung, 2015), h. 9

pada mata pelajaran geografi sedangkan penulis menerapkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

3. Skripsi yang ditulis oleh Tusfiyatul Aimmah dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul: *“Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Ali Maksum Krapyak Bantul”*. Dalam skripsinya itu Tusfiyatul Aimmah berkesimpulan bahwa:

- a. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar biologi peserta didik kelas VII semester I SMP Ali Maksum pada materi sistem pernafasan manusia.
- b. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik kelas VII semester I SMP Ali Maksum pada materi sistem pernafasan manusia.³²

³²Tusfiyatul Aimmah, *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ali Maksum Krapyak Bantul*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), h. 81

Berdasarkan skripsi Tusfiyatul Aimmah di atas, maka penulis menemukan beberapa titik perbedaan. Skripsi yang ditulis oleh Tusfiyatul Aimmah mengambil dua sekaligus variabel terikat yakni “motivasi dan hasil belajar” yang dijadikan indikator untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, terfokus pada satu variabel terikat yakni “hasil belajar”. Dengannya penulis dapat melihat ada tidaknya pengaruh variabel X terhadap variabel Y setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran, serta dapat mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari ketiga penelitian relevan di atas, penulis menemukan titik relevansi dengan penelitian yang penulis teliti, bahwa media pembelajaran pada umumnya memiliki pengaruh yang sangat signifikan khususnya terhadap hasil belajar peserta didik. Terkhusus pada jenis media pembelajaran yaitu Multimedia interaktif, hal ini menjadi alternatif bagi guru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya di era teknologi saat ini. hal itulah yang menjadi alasan sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian di lapangan dalam rangka membuktikan ada

tidaknya pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di madrasah aliyah.

C. Hipotesis

Menurut Sugiono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.³³

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini yang masih membutuhkan jawaban yang lebih lanjut di lapangan. Hipotesis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA

³³Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Cet. I;Bandung: Alfabeta, 2019), h. 99-100

Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

2. Ha : Terdapat pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Expost facto*, yaitu penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Penelitian *expost facto* bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi.³⁴

Penelitian *expost facto* merupakan metode yang banyak dipakai dalam situasi yang dihadapi oleh banyak penelitian pendidikan. Penelitian ini tetap merupakan metode yang berguna yang dapat memberikan banyak informasi berharga bagi pengambilan keputusan di bidang pendidikan.

Penelitian *expost facto* dimulai dengan melukiskan keadaan sekarang yang dianggap sebagai akibat dari faktor-faktor yang terjadi sebelumnya,

³⁴ Widarto, Penelitian *Ex Post Facto*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), h. 3

kemudian mencoba menyelidiki ke belakang guna menetapkan faktor-faktor yang diduga sebagai penyebab dan sudah beroperasi masa lalu.

Penelitian *expost facto* mirip dengan penelitian eksperimen, hanya pada penelitian *expost facto* tidak ada pengontrolan variabel, variabel bebas tidak dimanipulasi, dan tidak ada perlakuan. Penelitian *expost facto* dapat dilakukan dengan baik bilamana menggunakan kelompok pembanding kelompok pembanding dipilih yang memiliki karakteristik yang sama tetapi mengalami kegiatan yang berbeda.³⁵

2. Pendekatan Penelitian

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, menurut Watson dalam bukunya Salim dan Haidir, pendekatan kuantitatif merupakan salah satu cara pencarian ilmiah (*scientific inquiry*) yang didasari oleh filsafat positivisme logikal (*logical positivism*) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika, kebenaran, hukum-hukum, dan prediksi.

³⁵ Baso Intang Sappaile, “Konsep Penelitian Ex-Post Facto”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. I. Nomor 2, 2010, h. 1-2

Fokus penelitian kuantitatif diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka. Penelitian ini dilaksanakan untuk menjelaskan, menguji hubungan antar variabel, menentukan kausalitas dari variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif (untuk meramalkan suatu gejala).³⁶

Pendekatan kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal, objektif, dan dapat diukur. Oleh karena itu, penggunaan penelitian kuantitatif dengan instrumen yang valid dan reliabel serta analisis statistik yang sesuai dan tepat menyebabkan hasil penelitian yang dicapai tidak menyimpang dari kondisi yang sesungguhnya hal itu ditopang oleh pemilihan masalah, identifikasi masalah pembatasan dan perumusan masalah yang akurat, serta dibarengi dengan penetapan populasi dan sampel yang benar.³⁷

³⁶Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan Dan Jenis*, (Cet.1; Jakarta: Kencana, 2019), h. 22-23

³⁷Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, (Cet.4; Jakarta: Kencana, 2017), h.58

B. Definisi Variabel

Untuk menghindari terjadinya kesimpangsiuran dan mendapatkan penafsiran yang benar dalam memahami judul proposal skripsi ini, maka kiranya perlu dipahami bahwa variabel dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.³⁸ Olehnya penulis perlu menjelaskan definisi dari variabel yang terkandung dalam judul “Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai” sebagai berikut:

1. Variabel X (variabel bebas) = Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif dapat diartikan sebagai suatu media pembelajaran yang mengombinasikan berbagai unsur di dalamnya seperti teks, gambar, audio,

³⁸Firdaus dkk, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun 2019*, (Cet. III; Sinjai: Latinulu, 2019), h. 53

animasi maupun video/film. Multimedia interaktif adalah suatu terobosan dari media pembelajaran yang cukup efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terlebih pada era teknologi yang semakin canggih dan berkembang tentunya multimedia interaktif akan menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

2. Variabel Y (variabel terikat) = Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Belajar Peserta Didik adalah suatu kondisi di mana peserta didik mampu memperlihatkan perolehan dari aktivitas belajarnya. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu ciri yang ditimbulkan oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Dengan kata lain hasil belajar adalah dari proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya ditandai dengan adanya perubahan dari aspek kognitif, afektif, maupun dari aspek psikomotorik.

Dari definisi kedua variabel di atas, maka maksud dari judul “Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai” adalah suatu

upaya untuk mengkaji dan mempelajari ada tidaknya suatu reaksi/perubahan yang di timbulkan oleh peserta didik setelah diberikan suatu perlakuan berupa pemanfaatan/penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran al-Qur'an hadits yang dilihat pada hasil belajarnya pada mata pelajaran al-Qur'an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

C. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai, di kelas XI A mata pelajaran al-Qur'an hadits mulai pada tanggal 05-08 Agustus 2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Wina Sanjaya, Populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian.³⁹ Sedangkan menurut Sugiono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas

³⁹Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: jenis, metode....* h. 228

dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁰

Dari kedua pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek yang ada dan memiliki karakteristik tertentu untuk diamati, dipelajari dan ditarik kesimpulannya berdasarkan permasalahan yang diteliti. Dalam kaitannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas XI A MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai. Dengan tabel sebagai berikut:

(Tabel 1.2)

Peserta didik	Jenis Kelamin		Jumlah
	Lk	Pr	
Kelas XI A	8	8	16
Kelas XI B	7	9	16
Total			32

2. Sampel

Menurut Sugiono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi

⁴⁰Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. 27; Bandung: Alfabeta, 2018), h. 117

tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁴¹

Jadi sampel adalah bagian dari seluruh elemen yang ada pada populasi yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diteliti, atau dengan kata lain sampel adalah representasi dari populasi.

Untuk mengambil sampel dari populasi yang ada maka perlu dilakukan teknik sampling, menurut Sugiono teknik sampling merupakan teknik dalam mengambil suatu sampel. Maka teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara mengukur sampel dengan teknik sampling tersebut adalah: peserta didik berjumlah 32 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Ketika populasi di atas

⁴¹*Ibid* h. 118

berjumlah 32 orang, dengan kesalahan 5% maka sampelnya adalah 28 orang.⁴²

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti, sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket), adalah instrumen penelitian berupa daftar pernyataan atau pertanyaan secara tertulis yang harus dijawab, diisi atau ditanggapi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Dibandingkan dengan instrumen yang lain angket sering digunakan oleh peneliti baik dalam penelitian yang membutuhkan data kuantitatif maupun data kualitatif.⁴³
2. Dokumentasi, merupakan pengumpulan data menggunakan bantuan alat atau catatan yang telah dipublikasikan atau disusun pihak lain⁴⁴ dalam hal ini sekolah/madrasah.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil

⁴²*Ibid* h. 118-130

⁴³*Ibid*, h. 255

⁴⁴Eko Prasetyo, *Ternyata Penelitian Itu Mudah (Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan)*, (Cet. I; Lumajang: EduNomi, 2015), h. 35

belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadits.

3. Dokumen

Dokumen digunakan untuk mengetahui data-data siswa. seperti Nama, Nis, Kelas, beserta jenis kelamin siswa di sekolah/madrasah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan metode-metode untuk menarik kesimpulan dari data-data yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.⁴⁵

⁴⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif...*, h. 207

Untuk mengetahui ada-tidaknya pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran al-Qur'an hadits serta menguji hipotesis apakah di terima atau di tolak, maka perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian *expost facto* kuantitatif ini analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 16. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Analisis pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian dengan cara memasukkan pengolahan data angket responden ke dalam data tabel distribusi frekuensi.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik yang menghitung nilai kualitas dan kuantitas dengan cara memberikan penilaian berdasarkan atas jawaban angket yang telah disebarkan kepada responden, di mana masing-masing item diberikan alternatif jawaban. Adapun kriteria dari masing-masing jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

(Tabel 1.3)

No.	Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
1.	Selalu	4
2.	Sering	3
3.	Kadang-kadang	2
4.	Tidak Pernah	1

2. Uji instrumen & Hipotesis Penelitian

a. Analisis Uji Regresi Linear Sederhana

Sesuai dengan tujuan penelitian dan rumusan hipotesis, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana sebagai analisa yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel tidak bebas (Y)⁴⁶. Adapun model persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat (dependen)

⁴⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2009) h. 270

a = Konstanta

b = Koefisien

X = Variabel bebas (independen)

b. nalisis Uji Koefisien Determinasi

Analisis uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X (bebas) terhadap variabel Y(terikat).

c. Anova

Anova digunakan untuk menguji apakah hipotesis di terima atau ditolak..

d. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk melihat pola pendistribusian data apakah dikatakan normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan histogram dan P-Plot.

3. Analisis Akhir

Analisis ini digunakan untuk membuat interpretasi lebih lanjut yaitu untuk mengetes signifikansi regresi Y dengan prediktor X.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah: MA MUHAMMADIYAH
TENGAH LEMBANG
- b. NPSN : 40319629
- c. NSS: 131273070092
- d. Akreditasi : Akreditasi C
- e. Alamat : Jl. Persatuan Raya No. 46
Bonto Salama
- f. Kode pos : 92653
- g. Nomor Telepon : 085299826546
- h. Nomor Faks : -
- i. [Email.masmuhammadiyahtengahlembang@gmail.](mailto:Email.masmuhammadiyahtengahlembang@gmail.com)
com
- j. jenjang : SMA
- k. Status : Swasta
- l. Situs : MA MUHAMMADIYAH TENGAH
LEMBANG
- m. Lintang : -5.081095393600696
- n. Bujur : 120.18768310546875

- o. Ketinggian : 30
 - p. Waktu Belajar : Sekolah Pagi
2. Rekapitulasi Sekolah
- a. Jumlah Siswa : 300
 - b. Jumlah Guru : 20
 - c. Jumlah Jurusan : 2
 - d. Jumlah Kelas : 6
 - e. Jumlah Pelajaran : 437
 - f. Jumlah Ekstrakurikuler : 9
3. Lokasi Sekolah
- a. Kota : Kab. Sinjai
 - b. Provinsi : Sulawesi Selatan
 - c. Kecamatan : Sinjai Barat
 - d. Kelurahan : Bonto Salama
4. Visi Misi MA Muhammadiyah Tengah Lembang

- a. Visi : Terwujudnya lulusan Madrasah yang terampil, berilmu,
 - b. Misi : berakhlak mulia berdasarkan iman dan takwa
 - 1) Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga tujuan kurikulum tercapai dan potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal.
 - 2) Menentukan kedisiplinan kepada seluruh komunitas Madrasah
 - 3) Menanamkan Nilai-nilai ajaran Islam yang murni dalam civitas Madrasah.
5. Sejarah Singkat MA Muhammadiyah Tengah Lembang
- Madrasah Aliyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai mulai berdiri di Desa Bonto Salama pada tahun 1991, yang diprakarsai oleh Masyarakat di Bawah pimpinan Bapak Abd. Aziz Jappa, S. Ag (almarhum) Madrasah Aliyah Tengah Lembang yang di singkat MAM T. Lembang ini, dahulunya merupakan

Madrasah Aliyah Balangnipa di bawah asuhan Bapak Muh. Judrah yang terkendala dengan kurangnya siswa, sehingga tidak dapat berlanjut. Maka dengan inisiatif bapak Abd. Aziz, S. Ag MA Muhammadiyah Balangnipa dipindahkan ke Tengah Lembang Desa Bonto Salama Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai dan menjadi MA Muhammadiyah Tengah Lembang.

Sejak berdirinya MA Muhammadiyah Tengah Lembang sampai sekarang tidak pernah berhenti mengalami tantangan dan kendala, di awal keberadaannya banyak tokoh masyarakat bahkan dari pemerintah setempat yang tidak mendukung keberadaannya. Namun demikian Bapak Abd. Aziz beserta dengan teman-teman pembina tetap dengan penuh kesabaran berjuang demi hidupnya Madrasah tersebut.

Selain hal tersebut, tantangan lain adalah tidak adanya perhatian dari pihak yayasan Muhammadiyah walaupun demikian pihak yayasan Madrasah tetap berharap agar pengelolaan yayasan tetap membina Madrasah demi meningkatnya kualitas dimasa yang akan datang.

Dari tantangan tersebut sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Terbukti dari sejak berdirinya proses pembelajaran selalu berpindah-pindah, seperti di mesjid, di MTs, di SD di bangunan-bangunan yang tidak terpakai oleh masyarakat. Bahkan harus di bawah kolom rumah dan atas bantuan dari PNPM Mandiri tahun 2008 barulah memiliki gedung yang tetap yang beralamat di dusun Carumbang.

Dari sejak lahirnya (1991) sampai sekarang, sudah 3 kali pergantian kepala Madrasah, yakni:

- a. Abd. Aziz, S. Ag (almarhum) 1991-2003
- b. Muh. Asmi KS, BA Tahun 2003-2004
- c. Syukur, S. Ag Tahun 2004 sampai sekarang.

B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Hipotesis Penelitian

1) Variabel X (Independen)

Variabel X (bebas) atau variabel independen adalah suatu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah multimedia interaktif, yakni media yang

bersifat interaktif yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Adapun prosedur penggunaan/pemanfaatan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a) Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)
- b) Membuat *flowchart*/alur program
- c) Membuat *storyboard*/uraian program
- d) Mengumpulkan Bahan-bahan Yang Diperlukan Untuk Melengkapi Sajian multimedia interaktif
- e) *Programming*
- f) *Finishing*

2) Variabel Y (Dependen)

Variabel dependen sering di sebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat

dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik. Penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu prestasi atau perolehan yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar melalui evaluasi pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan dari ketiga domain yakni; kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4

Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Indikator Hasil Belajar Peserta Didik	Taksonomi Hasil Belajar	Ciri-cirinya
1.	Kognitif	Pengetahuan	Kemampuan Mengingat/m enghafal
		Pemahaman	Kecakapan menangkap makna
		Penerapan	Kesanggupan menerapkan pengetahuan dalam perbuatan

			konkret
		Analisis	Kesanggupan mengurai pengetahuan
		Sintesis	Kesanggupan mengintegras ikan pengetahuan
		Menilai	Kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu
2.	Afektif	Memperhatikan	Kepekaan terhadap rangsangan
		Merespons	Bereaksi terhadap rangsangan
		Menghayati Nilai	Konsisten terhadap nilai

		Mengorganisasi	Kesanggupan mengembangkan nilai-nilai menjadi suatu sistem nilai
		Menginternalisasi Nilai	Nilai telah mendarah daging dan mempengaruhi tingkah lakunya
3.	Psikomotorik	Persepsi	Peka, menafsirkan, dan mendiskriminasi rangsangan
		Kesiapan	Siap melakukan suatu tindakan terhadap suatu

			fenomena dengan cara tertentu
		Gerakan terbimbing	Merespons sesuatu berdasarkan bimbingan individu yang memberi contoh
		Gerakan terbiasa	Terbiasa untuk memberi respons sesuai dengan jenis-jenis perangsang dan situasi yang dihadapi

		Gerakan kompleks	Mahir melakukan suatu perbuatan
--	--	------------------	---------------------------------

b. Deskripsi Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI A yang terdiri dari laki-laki 13 orang dan perempuan 15 orang sehingga jumlah keseluruhan responden adalah 28 orang untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.5
Identitas Responden

No.	Nama Responden	Nis	Kelas
1.	Arni	1217	XI A
2.	Andi Satriani	1215	XI A
3.	Firdaus	1222	XI A
4.	Risma	1239	XI A
5.	Sarina	1241	XI A
6.	Firli	1223	XI A
7.	Muhlis Ade Putra	1231	XI A
8.	Darwiah	1219	XI A
9.	Putriyani	1236	XI A

10.	Jusmiyati	1227	XI A
11.	Husnul Afiat	1225	XI A
12.	Rifaldi	1238	XI A
13.	Suci Cahaya Ningsih	1243	XI A
14.	St. Mawaddah Isnaeni Abu	1229	XI A
15.	Ratna Purwaningsih	1237	XI A
16.	Niar Ramdani	1233	XI A
17.	Akbar	1216	XI A
18.	Khaerul Afdal	1228	XI A
19.	Masri	1230	XI A
20.	Ilyas	1226	XI A
21.	Nurul Hikmah	1234	XI A
22.	Yopandri	1244	XI A
23.	M. Jabal Rahmat	1232	XI A
24.	A. uh. Asmar	1212	XI A
25.	Diki Wahyudi	1220	XI A
26.	Al-Ghazali	1214	XI A
27.	Syamsir	1242	XI A
28.	Nur Wahyuni M	1235	XI A

c. Deskripsi Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai, penulis menggunakan instrumen angket dan dokumen dengan jumlah sampel 28 orang peserta didik yang terdiri dari 24 pertanyaan dalam bentuk angket. 8 pertanyaan untuk Multimedia Interaktif (variabel X), 16 pertanyaan untuk hasil belajar peserta didik (variabel Y).

d. Deskripsi Hasil Angket dan Dokumen

1) Angket

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada 28 responden menggunakan skala likert bentuk pilihan ganda, dengan alternatif jawaban selalu diberi skor 4, sering diberi skor 3, kadang-kadang diberi skor 2 dan tidak pernah diberi skor 1.

Tabel 1.6
Rincian Jawaban Responden tentang
Pemanfaatan Multimedia Interaktif

Nomor Responden	Jawaban Responden Untuk Item Nomor :								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	2	2	1	4	4	2	1	19
2	4	4	3	2	4	3	2	3	25
3	4	4	2	2	4	4	3	4	27
4	2	3	2	2	3	4	3	3	22
5	4	3	4	2	4	4	4	3	28
6	2	4	3	4	3	4	4	2	26
7	4	2	2	2	4	3	2	2	21
8	4	4	4	3	4	3	3	4	29
9	2	2	2	2	4	3	3	2	20
10	2	2	2	2	4	3	2	2	19
11	4	3	3	3	4	4	3	4	28
12	4	2	2	3	4	3	3	4	25
13	2	2	1	1	4	3	2	2	17
14	4	2	2	2	3	2	3	3	21
15	2	2	2	2	2	2	2	2	16
16	3	2	2	1	2	2	2	2	16
17	4	4	4	4	4	4	4	4	32
18	2	2	2	2	2	2	2	2	16
19	3	4	4	3	4	4	3	2	27
20	4	4	3	3	4	3	3	1	25

21	3	4	3	3	4	4	4	4	29
22	4	3	2	2	4	4	3	4	26
23	4	2	3	3	4	4	3	3	26
24	4	3	2	2	4	4	4	3	26
25	2	3	2	2	3	2	3	2	19
26	2	3	3	3	4	3	2	3	23
27	4	3	3	2	2	2	2	2	20
28	3	3	3	2	2	2	2	2	19
Total	89	81	72	65	98	89	78	75	647

Tabel 1.7
Rincian Jawaban Responden Tentang
Hasil Belajar Peserta Didik

Nomor Responde n	Jawaban Responden Untuk Item Nomor :																Jumlah
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	55
2	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	1	4	4	2	4	3	46
3	3	3	2	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	54
4	4	3	3	3	2	2	4	2	2	3	1	2	4	4	3	3	45
5	3	4	3	4	3	2	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	52
6	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	54
7	2	2	2	2	1	1	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	35
8	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	58
9	2	2	2	2	1	2	3	3	3	1	3	3	1	3	2	1	34
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	35
11	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	56
12	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	49
13	3	2	3	1	1	1	4	1	4	2	3	3	3	4	2	2	39
14	3	4	3	2	1	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	47
15	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	34
16	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	4	42
17	4	4	4	2	2	1	4	4	4	4	1	3	4	4	2	4	51
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
19	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	2	42
20	1	3	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	1	1	49
21	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61
22	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	56
23	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	56
24	3	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	55
25	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	34
26	2	3	2	3	3	3	4	2	2	1	4	3	3	2	4	3	44
27	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34
28	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	41
Total	80	82	78	76	64	65	99	83	87	81	78	85	88	89	80	75	1290

Tabel 1.8
Rangkuman Data Multimedia Interaktif Dan Hasil Belajar
Peserta Didik Ma Muhammadiyah T. Lembang

No.	Multimedia Interaktif (X)	Hasil Belajar Peserta Didik (Y)	$(\bar{X}-X)$ (x)	$(\bar{Y}-Y)$ (y)	(x^2)	(y^2)	(xy)
1.	19	55	4	-9	16	81	-36
2.	25	46	-2	0	4	0	0
3.	27	54	-4	-8	16	64	32
4.	22	45	1	1	1	1	1
5.	28	52	-5	-6	25	36	30
6.	26	54	-3	-8	9	64	24
7.	21	35	2	11	4	121	22
8.	29	58	-6	-12	36	144	72
9.	20	34	3	12	9	144	36
10.	19	35	4	11	16	121	44
11.	28	56	-5	-10	25	100	50
12.	25	49	-2	-3	4	9	6
13.	17	39	6	7	36	49	42
14.	21	47	2	-1	4	1	-2
15.	16	34	7	12	49	144	84
16.	16	42	7	4	49	16	28
17.	32	51	-9	-5	81	25	45
18.	16	32	7	14	49	196	98
19.	27	42	-4	4	16	16	-16
20.	25	49	-2	-3	4	9	6
21.	29	61	-6	-15	36	225	90
22.	26	56	-3	-10	9	100	30

23.	26	56	-3	-10	9	100	30
24.	26	55	-3	-9	9	81	27
25.	19	34	4	12	16	144	48
26.	23	44	0	2	0	4	0
27.	20	34	3	12	9	144	36
28.	19	41	4	5	16	25	20
Jumlah Σ	647	1290	0	0	557	2164	847

$\bar{X} = 23 \quad (\Sigma x^2) = 557 \quad (\Sigma xy) = 847$

$\bar{Y} = 46 \quad (\Sigma y^2) = 2164$

2) Dokumen (terlampir)

Menggunakan dokumen terkait pembelajaran dengan multimedia interaktif berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Analisis Data

a. Analisis Pendahuluan

1) Multimedia Interaktif

Tabel 1.9
Frekuensi & Persentase Dari Alternatif Jawaban Responden Tentang Pemanfaatan Multimedia Interaktif

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	6	21%
2.	Sering	9	32%
3.	Kadang-	12	43%

	kadang		
4.	Tidak Pernah	1	4%
Jumlah		28	100%

*Sumber data: Hasil olah data pada
Microsoft Excel 2016*

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, 12 orang menjawab kadang-kadang dengan persentase 43%, 9 orang menjawab sering dengan persentase 32% dan 6 orang menjawab selalu dengan persentase 21%.

2) Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 2.0

**Frekuensi & Persentase Dari Alternatif
Jawaban Responden Tentang Hasil Belajar
Peserta Didik**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	9	32%
2.	Sering	11	39%
3.	Kadang- kadang	8	29%

4.	Tidak Pernah	0	0%
Jumlah		28	100%

*Sumber data: Hasil olah data pada
Microsoft Excel 2016*

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah responden yang menjawab tidak pernah adalah 0 dengan persentase 0%, 8 orang menjawab kadang-kadang dengan persentase 29%, 11 orang menjawab sering dengan persentase 39% dan 9 orang menjawab selalu dengan persentase 32%.

- b. Uji Instrumen Penelitian & Analisis Uji Hipotesis
- b. Statistik

Tabel 2.1

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
hasil belajar peserta didik	46.07	8.952	28
multimedia interaktif	23.11	4.541	28

Sumber Data: Hasil Output SPSS 16

Dari hasil *output* SPSS 16 tentang pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dari 28 responden, maka dapat diketahui gambaran *descriptive* data

masing-masing variabel yaitu nilai rata-rata (*mean*) variabel Multimedia Interaktif yaitu 23.11 dengan *standar deviation* 4.541 dan nilai rata-rata variabel hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang yaitu 46.07 dengan *standar deviation* 8.952.

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 2.2

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.922	5.789		1.887	.070
Multimedia Interaktif	1.521	.246	.772	6.184	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta

Didik

Sumber Data: Hasil Output SPSS

Tabel 2.3
Nilai Koefisien

Nilai Koefisien	Keterangan
+ 0.70 – keatas	Hubungan positif yang sangat kuat
+ 0.50 – + 0.69	Hubungan positif yang mantap
+ 0.30 – 0.49	Hubungan positif yang sedang
+ 0.10 – 0.29	Hubungan positif yang tidak berarti
0.0	Tidak ada hubungan
-0.01 – -0.09	Hubungan negative yang tidak berarti
-0.10 – -0.29	Hubungan negative yang rendah
-0.30 – -0.49	Hubungan negative yang sedang
-0.50 – -0.69	Hubungan negative yang mantap
-0.70 – -kebawah	Hubungan negative yang sangat kuat ⁴⁷

Dari tabel di atas, dapat diperoleh persamaan regresi linear sederhana, yaitu:

⁴⁷Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Ed.2, Cet. X, (Jakarta: Prenadamedia, 2005), h. 194.

$$Y = a + bX$$

$$Y = 10.922 + 1.521X$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat (dependen)

a = Konstanta

b = Koefisien

X = Variabel bebas (independen)

Hasil analisis dari persamaan di atas sebagai berikut:

- 1) Konstanta sebesar 10.922
- 2) Koefisien Multimedia Interaktif sebesar 1.521. Nilai koefisien tersebut di atas 0.70 sehingga termasuk koefisien yang bernilai positif sangat kuat artinya terjadi hubungan positif antara Multimedia Interaktif dengan Hasil Belajar peserta didik yang sangat kuat.

Dari kedua analisis tersebut, maka dapat diartikan bahwa koefisien arah regresi antara multimedia interaktif menyatakan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai koefisien regresi sebesar 1.521. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien regresi multimedia interaktif sejalan dengan

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

d. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil olah data menggunakan aplikasi SPSS Versi 16, maka di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2.4
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.595	.580	5.804

A. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

B. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik

Sumber Data: Hasil Output SPSS 16

Tabel 2.5
Kategorisasi Pengujian

No. Skor	Nilai Koefisien Pengaruh	Keterangan
4	59 % – 78%	Tinggi
3	39,5% – 58.5%	Cukup
2	20% – 39%	Rendah
1	0.5% – 19.5%	Sangat rendah

Tabel tersebut (model summary) menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R = 0.772$, R square adalah 0.595 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0.580, artinya bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 59,5% (pengaruh tinggi), sedangkan sisanya adalah 40,5 % (100 % – 59,5%), artinya bahwa masih terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

e. Anova

Tabel 2.6

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1288.079	1	1288.079	38.240	.000 ^a
	Residual	875.778	26	33.684		
	Total	2163.857	27			

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1288.079	1	1288.079	38.240	.000 ^a
	Residual	875.778	26	33.684		
	Total	2163.857	27			

A. Predictors: (Constant), Multimedia Interaktif

B. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik

Sumber Data: Hasil Output SPSS 16

Tabel anova digunakan untuk memprediksi apakah model regresi linear dapat digunakan untuk menguji, apakah berpengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai, sebagai berikut:

Ho = Tidak ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

Ha = Ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada

mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

Kaidah pengujian tabel anova:

- 1) Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁴⁸

Dari tabel tersebut dapat diketahui nilai $F_{hitung} = 38.240$ dan $F_{tabel} = 4.210$.

Rumus F_{tabel} :

$$Df1 = K - 1 \text{ Yaitu } 2 - 1 = 1$$

$$Df2 = N - k \text{ Yaitu } 28 - 1 = 27$$

Keterangan:

K = Jumlah variabel (X dan Y)

N = Jumlah responden

k = Nilai $Df1$

$F_{hitung} = 38.240 \geq F_{tabel} = 4.210$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an

⁴⁸Suyono, *Analisis Regresi Untuk Penelitian*, Ed.1, Cet.1, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 65.

Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang
Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

f. Analisis Akhir

Perolehan hasil koefisien berdasarkan hasil penelitian yang telah di olah menggunakan aplikasi SPSS Versi 16 dapat dilihat pada tabel 2.1

H_0 = Tidak terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

H_a = Terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

Kaidah pengujian tabel koefisien:

1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.⁴⁹

Pada tabel tersebut dapat ditentukan nilai t_{hitung} . Dihitung pada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, yaitu $t_{hitung} = 6.184$ dan $t_{tabel} = 2.056$

Rumus t_{tabel} :

$T_{tabel} = N - K$

Keterangan:

N = Jumlah responden

K = Jumlah Variabel (X dan Y)

Jika $t_{hitung} 6.184 >$ dari $t_{tabel} 2.056$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kaidah pengujian signifikansi program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 16, yaitu:

1. ika nilai probabilitas 0.05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau 0.05

⁴⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 260

$\leq \text{Sig}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan.

2. Jika nilai probabilitas 0.05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau ($0.05 \geq \text{Sig}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan.⁵⁰

Pada tabel 2.1 di atas uji hipotesis dengan *Coefficients*^a, dapat dinilai $0.000 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya koefisien berpengaruh. Dari uraian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian terlihat bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

Adapun besar pengaruh multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel *coefficients* sebesar 1.521 atau 62%. Dengan kata lain masih terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki

⁵⁰Ihsan "Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan (DIKLAT) Terhadap Kompetensi Pendidik di SMAN 3 Sinjai", Skripsi, (Sinjai: IAIM Sinjai, 2019), h. 58.td.

pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

Hasil pengujian hipotesis tersebut membenarkan bahwa ada pengaruh multimedia interaktif yang sangat signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

karena pada tabel 2.1 uji hipotesis dengan *Coefficients^a* dapat dinilai $0.000 < 0.05$, ini menandakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya koefisien berpengaruh.

g. Uji Normalitas dengan grafik histogram dan P-plot

Pada prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik atau dengan melihat histogram dari residualnya.

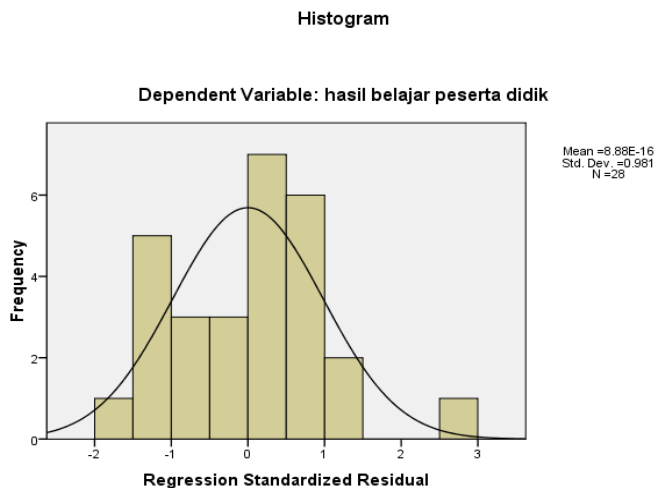
Dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik

histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.⁵¹

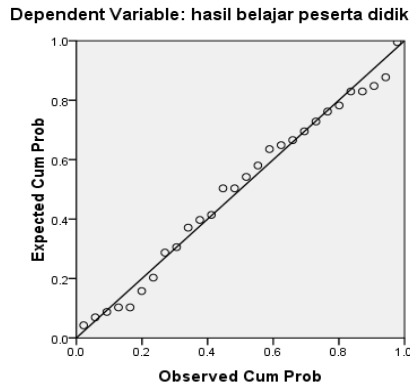
Gambar 1.2



⁵¹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*, (Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2011) h. 161-163

Gambar 1.3

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Berdasarkan tampilan *output* dari gambar di atas, dapat dilihat grafik histogram maupun grafik P-plot. Dimana grafik histogram memberikan pola distribusi yang berbentuk lonceng yang artinya data terdistribusi normal. Selanjutnya, pada gambar P-Plot terlihat titik-titik mengikuti dan mendeteksi garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

3. Pembahasan (Hipotesis Penelitian)

Terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai. Hal ini dibuktikan dengan:

- a. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan melalui bantuan aplikasi SPSS versi 16, diperoleh hasil bahwa dari 28 responden yang ada di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai yang di sesuaikan dengan tabel *coefficient*. Diketahui koefisien Multimedia Interaktif sebesar 1.521. Nilai koefisien tersebut di atas 0.70 sehingga termasuk koefisien yang bernilai positif sangat kuat artinya terjadi hubungan/pengaruh positif antara Multimedia Interaktif dengan Hasil Belajar peserta didik yang sangat kuat.
- b. Berdasarkan hasil analisis pada tabel Anova diketahui bahwa $F_{hitung} = 38.240 \geq F_{tabel} = 4.210$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.
- c. Untuk mengetahui besar pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dapat

dilihat pada tabel model *Summary* yakni nilai *R Square* = 0.595 atau jika di persenkan sebesar 59,5% (pengaruh tinggi). Jadi, besar pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai adalah 59,5%, dengan kata lain bahwa masih terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

Dari ketiga pembahasan hipotesis di atas dapat diketahui bahwa antara multimedia interaktif dengan hasil belajar peserta didik terdapat pengaruh yang positif dan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dengan rumusan masalah yang diangkat adalah: “Apakah pemanfaatan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur’an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai?”. Penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan ketiga hasil analisis pada pembahasan hipotesis di atas dimana nilai koefisien uji regresi linear sederhana sebesar $1.521 > 0.70$ sehingga termasuk pada kategori koefisien yang bernilai positif sangat kuat, hasil analisis pada tabel Anova menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 38.240 \geq F_{tabel} = 4.210$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil analisis pada tabel model *summary* sebesar 0.595 atau 59,5% berada pada kategori pengaruh tinggi. Maka disimpulkanlah bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur’an hadits di MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil penelitian yang diperoleh selama melaksanakan penelitian dikelas XI A MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai peneliti menyajikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyiasati pembelajaran, menyajikan materi pelajaran secara interaktif sehingga peserta didik lebih aktif dan betah pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Multimedia interaktif sangat perlu di pertahankan dan dikembangkan oleh karena teknologi semakin maju dan berkembang pula sehingga peserta didik butuh inovasi dalam pembelajaran yang akan meningkatkan minat dan semangat belajar dan terlebih adalah hasil belajarnya.
3. Multimedia interaktif merupakan salah-satu hasil dari perkembangan teknologi yang semakin maju, olehnya pendidik atau calon tenaga pendidik sangat diharapkan untuk terus menggali dan memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran secara khususnya dapat tercapai dan tujuan pendidikan pada umumnya dapat tercapai pula.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi Benny, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Cet. I; Jakarta: Kencana, 2017.
- Anshor Sokhibul, Jurnal, Online, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2015.
- Aimmah Tusfiyatul, *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Ali Maksum Krpyak Bantul*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Cet. IXX; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Ed.2, Cet. X, Jakarta: Prenadamedia, 2005
- Departemen Agama RI, *Metodologi pendidikan agama Islam*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2002.
- Fauziah Rahmah, *Multimedia Dalam Pembelajaran*, Artikel. Diakses Pada Tanggal 30 November 2019 Dari <http://rahmahfauziah.blog.upi.edu/2013/10/31/multimedia-dalam-pembelajaran/>

- Ghozali Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*, Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2011.
- Hamid Ahmad, Skripsi Mahasiswa, *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan di SMK Negeri 1 Limboto*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2017.
- Haeruddin, *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*, Cet.I; Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Ihsan “Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan (DIKLAT) Terhadap Kompetensi Pendidik di SMAN 3 Sinjai”, Skripsi, Sinjai: IAIM Sinjai, 2019.
- Isroqmi Asnurul, Skripsi Mahasiswa, *Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif*, (Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2013), h.1322
- Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*, Cet I; Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Marmoah Sri, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan Teori Dan Praktek*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Mudlofir Ali & Rusydiyah Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Multazam Ahmad, *Kemampuan Awal Dan Karakteristik Peserta Didik*, Artikel. Diakses Pada Tanggal 05

Desember 2019, dari <https://multazam-einstein.blogspot.com/2013/10/kemampuan-awal-dan-karakteristik.html>.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Cet.VII; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.

Peraturan Presiden No. 19 Tahun 2005 Pasal 2 ayat 1, Tentang Standar Nasional Pendidikan

Prasetyo Eko, *Ternyata Penelitian Itu Mudah (Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan)*, Cet. I; Lumajang: EduNomi, 2015.

Rizqi Latifa Arina, Skirpsi Mahapeserta didik, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Depok*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

Rosyid Moh. Zaiful dkk, *Prestasi Belajar*, Cet. I; Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019.

Suyono, *Analisis Regresi Untuk Penelitian*, Ed.1, Cet.1, Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Susana Afria, *Pembelajaran Menggunakan Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif* Cet. I; Bandung: Tata Akbar, 2019.

Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan Dan Jenis*, Cet.I; Jakarta: Kencana, 2019.

Suparta Munzier, *Ilmu Hadis*, Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008

Sanjaya Wina, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Cet.III; Jakarta: Kencana, 2015.

Situmorang Jamisteng & Ida Rosmawati, *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Matematika Teknik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dan Pengembangan Soal Keterampilan Berpikir Aras Tinggi (HOTS)*, Jakarta: Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. XXVII; Bandung: Alfabeta, 2018.

Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. IV; Jakarta: Prenamedia Group, 2016.

Susilana Rudi & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Cet. I; Bandung: CV Wacana Prima, 2009.

Thobroni M., *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*, Cet. II; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.

Wibawanto Wandah, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Cet. I; Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Yaumi Muhammad, *Media dan teknologi pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Yusuf Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Cet.IV; Jakarta: Kencana, 2017.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
“PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI MA MUHAMMADIYAH TENGAH
LEMBANG KEC. SINJAI BARAT
KAB. SINJAI”

No.	Variabel Penelitian	Aspek	Indikator	No. Item Instrumen
1.	Variabel (X) Pemanfaatan Multimedia Interaktif	Pelaksanaan/ Pemanfaatan	1) Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru. 2) Memberikan respons terhadap stimulus yang diberikan. 3) Aktif dalam proses	1, 2, 3,4, 5,

2.	Variabel (Y) Hasil belajar Peserta Didik	a. Kognitif	pembelajaran.	6,
			4) Materi pelajaran tersampaikan secara efektif.	7,
			5) Materi pelajaran terkemas secara menarik.	8,
			6) Pembelajaran terasa lebih bergairah.	9,
			7) Hambatan-hambatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.	10,
			1) Pengetahuan, berupa hafalan	11,

			atau ingatan.	
			2) Pemahaman, berupa kemampuan menangkap makna dari suatu konsep.	12,
			3) Penerapan, berupa kemampuan menerapkan abstraksi dalam suatu situasi konsep.	13, 14,
		b. Afektif	4) Analisis, yakni kesanggupan mengurai suatu kesatuan menjadi suatu yang mempunyai arti.	15,

			5) Sintesis, yakni menyatukan unsur-unsur menjadi satu integritas. 6) Evaluasi, yakni kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu.	16, 17, 18, 19,
		c. Psikomotorik	1) Memperhatikan, yakni terkait mengenai kepekaan peserta didik terhadap rangsangan. 2) Merespons, yakni bereaksi	20,

			terhadap rangsangan.	
			3) Menghayati nilai, perilakunya telah konsisten.	21,
			4) Mengorganisasi kan Hubungan satu nilai dengan nilai yang lain.	22,
			5) Menginternalis asi nilai, nilai-nilai telah mendarah daging serta mempengaruhi pola pikirnya	23,
			1) Persepsi, yakni kemampuan	

			menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, dan mendiskriminas ikan rangsangan. 2) Kesiapan, terdapat kesiapan untuk melakukan suatu tindakan atau untuk bereaksi terhadap suatu fenomena 3) Gerakan terbimbing, yakni gerakan yang terjadi dengan bimbingan	24
--	--	--	---	----

			individu lain 4) Gerakan terbiasa, artinya kebiasaan telah terbentuk sesuai dengan jenis-jenis perangsang dan situasi yang dihadapi. 5) Gerakan kompleks, yaitu gerakan motorik yang telah kompleks sehingga dapat dilakukan secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah, serta tenaga dan waktu yang	
--	--	--	---	--

			digunakan sedikit mungkin.	
--	--	--	----------------------------------	--

Sinjai, 16 Januari 2020

Pembimbing I,



Dr. Svamsir, M.Pd.I
NIDN: 2110088601

Pembimbing II,



Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN: 2111089202

Mengetahui;

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I
NBM: 948508

INSTRUMEN PENELITIAN

3. Lembar Angket

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :

Nis :

Kelas :

Alamat :

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bacalah pertanyaan ini terlebih dahulu dengan teliti

2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda bulat

() pada jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan Anda

-
1. Apakah Anda mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang

- d. Tidak pernah
- 2. Apakah Anda menjawab/menanggapi ketika guru memberikan pertanyaan?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 3. Apakah Anda giat bertanya dalam proses pembelajaran?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 4. Apakah Anda sering membantu teman Anda untuk menjawab pertanyaan?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 5. Apakah materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang

- d. Tidak pernah
- 6. Apakah materi pelajaran yang dikemas oleh guru tersampaikan secara menarik?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 7. Apakah semangat Anda lebih meningkat dengan pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan oleh guru?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 8. Apakah kendala atau masalah dapat teratasi dengan baik melalui pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan oleh guru?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

9. Apakah Anda mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Apakah Anda memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
11. Apakah Anda menerapkan pengetahuan yang disampaikan oleh guru dalam kehidupan sehari-hari?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
12. Apakah Anda mampu mengurai materi yang diberikan oleh guru menjadi bagian-bagian yang bermakna?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang

- d. Tidak pernah
13. Apakah Anda mampu menggabungkan bagian-bagian materi menjadi suatu hal yang mempunyai arti?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
14. Apakah Anda mampu memberikan suatu keputusan tentang nilai perkara?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
15. Apakah Anda senantiasa memperhatikan perintah dari guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
16. Apakah Anda memiliki motivasi untuk menggali lebih jauh pengetahuan yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu

- b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
17. Apakah Anda benar-benar menghayati pengetahuan yang diberikan oleh guru dan melakukannya dengan penuh kesadaran?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
18. Apakah Anda mampu mengatur dan mengembangkan pengetahuan yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
19. Apakah pengetahuan yang diberikan oleh guru mempengaruhi kepribadian dan tingkah laku Anda?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

20. Apakah Anda menyadari suatu hal atau fenomena yang berhubungan dengan pengetahuan yang diberikan oleh guru dalam lingkungan/kehidupan sehari-hari?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
21. Apakah Anda siap untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu fenomena yang terjadi dalam lingkungan Anda berdasarkan pengetahuan yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
22. Apakah Anda mampu melakukan sesuatu dari contoh yang terjadi di lingkungan Anda berdasarkan pengetahuan yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

23. Apakah Anda memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu tanpa memerlukan contoh dari orang lain berdasarkan pengetahuan yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
24. Apakah Anda telah memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan lancar/lincah di lingkungan Anda berdasarkan pengetahuan yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : MA Muhammadiyah Tengah Lembang

Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadits

Kelas /Semester : Kelas X / 2

Tema : Al-Qur'an Adalah Kitabku

Alokasi Waktu : 2 x 30 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan agama Islam sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, Mahluk ciptaan Allah dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah).

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian
1. Meyakini Al-Qur'an sebagai pedoman hidup.	1.1. Peserta didik meyakini Al-Qur'an sebagai pedoman hidupnya.
2. Menunjukkan sikap berpegang teguh dalam mengamalkan ajaran Al-Qur'an.	2.1. Peserta didik memiliki sikap terbiasa berpegang teguh dalam mengamalkan ajaran Al-Qur'an.
3. Memahami pengertian Al-Qur'an menurut para ulama'.	3.1. Menjelaskan pengertian Al-Qur'an 3.2. Mendeskripsikan pengertian Al-Qur'an menurut ulama mutaqqaddim

	3.3. Menerangkan pengertian Al-Qur'an menurut ulama mutakhirin 3.4. Membandingkan pengertian Al-Qur'an menurut ulama' mutaqaddim dan ulama' mutakhirin
4. Menyajikan pengertian Al-Qur'an yang disampaikan para ulama	4.1. Mempresentasikan simpulan pengertian Al-Qur'an menurut ulama'

C. Tujuan pembelajaran

1. Agar siswa meyakini Al-Qur'an sebagai pedoman hidupnya
2. Agar siswa memiliki sikap terbiasa berpegang teguh dalam mengamalkan ajaran Al-Qur'an.
3. Agar siswa mampu menjelaskan pengertian Al-Qur'an
4. Agar siswa mampu mendeskripsikan pengertian Al-Qur'an menurut ulama mutaqaddim

5. Agar siswa mampu menerangkan pengertian Al-Qur'an menurut ulama mutakhirin
6. Membandingkan pengertian Al-Qur'an menurut ulama' mutaqqaddim dan ulama' mutakhirin
7. Agar siswa mampu Mempresentasikan simpulan pengertian Al-Qur'an menurut ulama'

D. Materi Pelajaran

Memahami Al-Qur'an melalui:

- a. Pengertian Al-Qur'an secara umum
- b. Pengertian Al-Qur'an menurut para ulama'
- c. Nama-nama AlQur'an
- d. Perilaku orang yang berpegang teguh pada Al-Qur'an

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model pembelajaran : Kooperatif learning

Metode pembelajaran : *Discovery learning, Problem Based Learning (PBL)*

F. Sumber Pembelajaran

Buku SD Muhammadiyah Sapen kelas III, Al-Qur'an, dan Internet

G. Media dan alat Pembelajaran

Media : Multimedia Interaktif (PowerPoint & Video klip)

Alat : Laptop, LCD, Whiteboard

H. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
a. Pendahuluan 1) Guru mempersiapkan media/alat yang akan digunakan dalam proses pelajaran 2) Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama yang dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh hikmat 3) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, tempat duduk siswa. 4) Guru menyampaikan kompetensi dasar	10 menit

dan tujuan yang akan dicapai	
b. Kegiatan inti 1) Mengamati a) Menampilkan Presentasi PowerPoint & video klip sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik b) Guru menginformasikan kepada peserta didik agar memperhatikan materi pembelajaran yang di paparkan dalam bentuk videoclip. 2) Menanya a) Dalam tahap menanya guru menggunakan metode <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem based Learning</i> (PBL) b) Sebelum guru memulai pembelajaran terlebih dahulu merefleksi pemahaman siswa dan	40 menit

menstimulus siswa untuk menemukan jawaban c) Guru memandu siswa membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang d) Masing-masing kelompok diberikan tugas, setelahnya siswa menemukan jawaban atas masalah/tugas yang diberikan. e) Masing-masing kelompok diperkenankan untuk mengerjakan tugasnya berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru 3) Mengumpulkan informasi (Mengeksplorasi) a) Siswa berada pada kelompoknya masing-masing, mempelajari permasalahan/pertanyaan yang telah diberikan	
--	--

b) Siswa berembuk Bersama kelompoknya, masing-masing anggota kelompok menuliskan kalimat pemecahan masalah dengan singkat dan jelas

4) Mengasosiasi

a) Siswa mempersiapkan diri untuk menyampaikan kalimat pemecahan masalah berdasarkan apa yang di tulis dalam kertas tersebut.

5) Mengkomunikasikan

a) Kelompok yang sudah selesai, perwakilan kelompok maju membacakan permasalahan yang di sertakan dengan kalimat pemecahan masalah tersebut.

c. Penutup 1) Pembelajaran di akhiri oleh guru dan siswa dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah di lakukan 2) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pembelajaran dengan membaca doa.	10 menit
--	-----------------

I. Penilaian

1. Kognitif (pengetahuan) :

- a. Teknik Penilaian : Performance
- b. Bentuk Instrumen : Latihan
- c. Kisi-kisi :

	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
1.	Peserta didik meyakini Al-Qur'an sebagai pedoman hidupnya		
2.	Peserta didik memiliki sikap terbiasa berpegang teguh dalam mengamalkan ajaran Al-Qur'an.		
3.	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian Al-Qur'an		

4.	Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian Al-Qur'an menurut ulama mutaqaddim & mutakhirin		
5.	Peserta didik mampu Mempresentasikan simpulan pengertian Al-Qur'an menurut ulama'		

Lembar Penilaian :

No	Nama peserta	Skor
1		
2.		
3,		
4.		
5.		

Ketengan:

- a. Jika peserta didik mampu meyakini al-Qur'an sebagai pedoman hidupnya dengan mantap, skor 8 jika kurang lengkap skor 4
- b. Jika peserta didik memiliki sikap terbiasa berpegang teguh dalam mengamalkan ajaran Al-Qur'an dengan sempurna, skor 8 jika kurang lengkap skor 4
- c. Jika peserta didik mampu menjelaskan pengertian Al-Qur'an dengan lengkap dan sempurna, skor 8 jika kurang lengkap skor 4
- d. Jika peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian Al-Qur'an menurut ulama mutaqqaddim & mutakhirin dengan lengkap dan sempurna, skor 8 jika kurang lengkap skor 4
- e. Jika peserta didik mampu Mempresentasikan simpulan pengertian Al-Qur'an menurut ulama' dengan lengkap dan sempurna, skor 8 jika kurang lengkap skor 4

2. Sikap Spritual

No.	Aspek pengamatan	Ya	Tidak
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu		
2	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan		
3	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat		
4	Mengucapkan kekaguman secara lisan maupun tertulis terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan		
5	Merasakan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari ilmu pengetahuan		

Lembar Penilaian

No	Nama peserta	Skor			
		1	2	3	4
1					
2.					
3,					
4.					
5.					

Keterangan:

4: Baik sekali

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

3. Penilaian Sikap Dalam Mengikuti Diskusi (Afektif):

No	Nama siswa	Aspek pengamatan					Juml. skor	nilai	Ket.
		Kerja Sama	Mengko- munika- Sikan pendapat	Tole- Ransi	Keak- tifan	Menghargai pendapat teman			
1									
2									
3									
4									
5									

Keterangan :

Nilai :

$$\frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Perolehan Maksimal}} \times 100$$

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Kriteria Nilai:

A = 80-100	: Baik sekali	C = 60-69 :
Cukup		
B = 70-79	: Baik	D = <60 :
Kurang		

4. Psikomotorik (Keterampilan)

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Profil kinerja
		Semangat Belajar	Kerja sama	Menerapkan pengetahuan	
1					
2					
3					
4					
5					

Keterangan :

A = Baik Sekali

C = Cukup

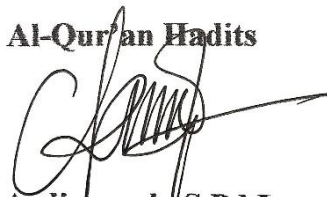
B = Baik

D = Kurang

Sinjai, 25 Februari 2020

Guru Mata Pelajaran

Al-Qur'an Hadits



Ardiansyah, S.Pd.I

Catatan Guru Mata Pelajaran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : http://www.iain-sinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 148/SK/BAN-PT/Akred/PT/IV/2015



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1220/1.3.AU/F/KEP/2019

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2019/2020

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang :
1. Bahwa untuk penulisan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan :
1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama :
1. Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Syamsir, M.Pd.I.	Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **MASWANDI**
 NIM : 160101086
 Prodi : Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits MA Muhammadiyah Tenggara Lembang.

- Kedua :
1. Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLE/FAX 048221418, KODE POS 92612

Email: info.iainsinjai@yahoo.com

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AL-red-PKP/PT/XII/2019



Nomor : 338/I /1.3.AU/F/2020
Lamp : Satu (1) rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Kepala MA Muhammadiyah Tengnga Lembang
Di -

Sinjai

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Maswandi
NIM : 160101086
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

"Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **MA Muhammadiyah Tengnga Lembang**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Sinjai, 16 Dzulhijah 1441 H
06 Agustus 2020 M

Dekan,


Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III

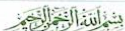
Islami, Progresif, dan Kompetitif



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612
Email : info.iainsinjai@yahoo.com Website : http://www.iain-sinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 148/SK/BAN-PT/Akred/PT/IV/2015



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 18 November 2019 M
: 21 Rabiul Awal 1441 H



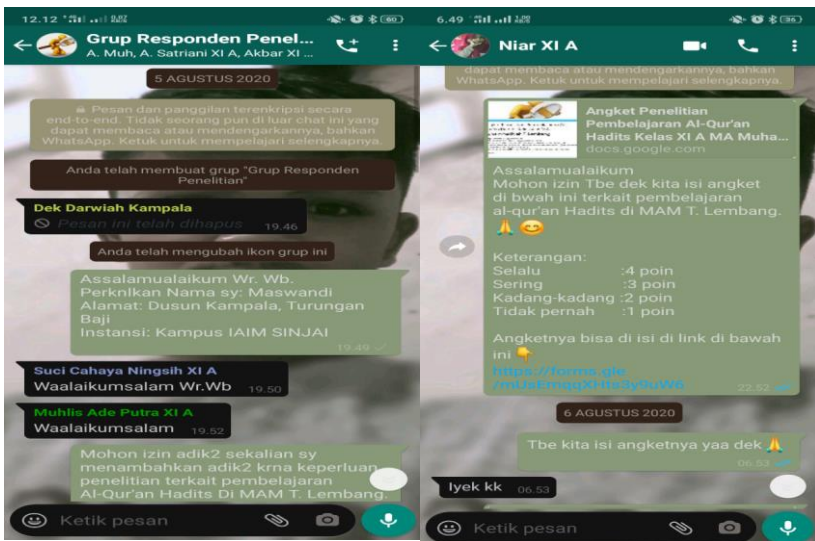
[Signature]
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd
NBM: 970 458

Tembusan :

1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
3. Ketua Prodi PAI, PBA, PGMI IAIM Sinjai di Sinjai

DOKUMENTASI PENELITIAN





12.14

Angket Peneliti...

12.13

Angket Peneliti...

Angket Penelitian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Muhammadiyah

Form Responses 1

E	F	G	H	A	B	C
ngisian Angke	Alamat		1. Apakah Anda me	1 Timestamp	Nama Lengkap	Nis
05/08/2020	Bontosalama		Sering	2 06/08/2020 0:04:07	Arni	1217
06/08/2020	Sinjai, desa terasa		Selalu	3 06/08/2020 3:34:41	Andi satriani	1215
06/08/2020	Desa Terasa		Selalu	4 06/08/2020 5:51:12	Firdaus	1222
06/08/2020	Dusun tenga lembang		Kadang-Kadang	5 06/08/2020 6:02:00	Risma	1239
06/08/2020	Dusun kampala desa turungan bajl		Selalu	6 06/08/2020 6:44:00	Sarina	1241
06/08/2020	Desa Terasa Dusun Kalelembang		Kadang-Kadang	7 06/08/2020 6:55:13	Firdi	1223
06/08/2020	Desa turungan bajl dusun kampala		Selalu	8 06/08/2020 7:32:38	Muhlis ade putra	1231
07/08/2020	Dusun soppeng		Kadang-Kadang	9 06/08/2020 7:37:53	Darwiah	1219
06/08/2020	Dusun tengnga lembang		Kadang-Kadang	10 07/08/2020 8:03:33	Ilyas	1226
06/08/2020	Dsn. Sapotengnga desa bonto salama		Selalu	11 06/08/2020 7:49:02	Putriyani	1236
06/08/2020	Dusun Bontosunggu Desa Terasa		Kadang-Kadang	12 06/08/2020 7:52:19	Jusmiyati	1227
06/08/2020	Dusun laha-laha desa terasa		Selalu	13 06/08/2020 8:13:15	Husnul Afiat	1225
06/08/2020	Bontosalama		Selalu	14 06/08/2020 8:50:33	RIFALDI	1237
06/08/2020	Dsn. Tengah lembang		Kadang-Kadang	15 06/08/2020 8:58:41	Suci Cahayaningsih	1243
06/08/2020	Dusun baru desa bonto salama		Sering	16 06/08/2020 9:30:05	St. Mawahdah isnaeni ab	1229
06/08/2020	Dusun laha-laha		Selalu	17 06/08/2020 9:41:47	Ratna purwaningsih	1237
06/08/2020	Lembang		Kadang-Kadang	18 06/08/2020 10:00:13	Niar ramdani	1233
06/08/2020	Dusun Carumbang Desa Bonto Salama		Sering	19 06/08/2020 22:48:59	Akbar	1216
07/08/2020	Dusun Cakkelembang Desa Turungan Bajl		Selalu	20 06/08/2020 23:20:42	Khaerul Afdal	1228
07/08/2020	Dusun Bonto Sunggu Desa Terasa		Sering	21 07/08/2020 7:55:55	Masri	0123
07/08/2020	Dusun Bilulu Desa Turungan Bajl		Selalu	22 07/08/2020 8:31:17	Nurul hikmah	1234
07/08/2020	Dusun Laha-Laha Desa Terasa		Selalu	23 07/08/2020 14:28:11	Yopandri	1244
07/08/2020	Dusun Laha-Laha Desa Terasa		Selalu	24 07/08/2020 14:31:27	M.jabal rahmat	1332
07/08/2020	Dusun Laha-Laha Desa Terasa		Selalu	25 07/08/2020 14:34:11	A.muhammar	1212
07/08/2020	Dusun baru, Bonto salama		Kadang-Kadang	26 07/08/2020 14:38:29	Diki wahyudi	1220
07/08/2020	Dusun Kalelembang Desa Terasa		Kadang-Kadang	27 07/08/2020 20:43:28	Al-Ghazali	1214
07/08/2020	Dusun tongrong ,desa terasa		Selalu	28 07/08/2020 22:42:09	Syamsir	1242
08/08/2020	Sapi Beru, desa turungan bajl		Sering	29 08/08/2020 9:07:40	Nur Wahyuni m	1235

12.23

Angket Penelitian Pemb...

12.23

Angket Penelitian Pemb...

Form Responses 2

Form Responses 1

Form Responses 2

Form Responses 1

1	Timestamp	Nama Lengkap	N	Nis	Kelas	Tanggal
2	06/08/2020 0:04:07	Arni			1217 XI A	
3	06/08/2020 3:34:41	Andi satriani			1215 XI A	
4	06/08/2020 5:51:12	Firdaus			1222 XI A	
5	06/08/2020 6:02:00	Risma			1239 XI A	
6	06/08/2020 6:44:00	Sarina			1241 XI A	
7	06/08/2020 6:55:13	Firdi			1223 XI A	
8	06/08/2020 7:32:38	Muhlis ade putra			1231 XI A	
9	06/08/2020 7:37:53	Darwiah			1219 XI A	
10	07/08/2020 8:03:33	Ilyas			1226 XI A	
11	06/08/2020 7:49:02	Putriyani			1236 XI A	
12	06/08/2020 7:52:19	Jusmiyati			1227 XI A	
13	06/08/2020 8:13:15	Husnul Afiat			1225 XI A	
14	06/08/2020 8:50:33	RIFALDI			1237 XI A	
15	06/08/2020 8:58:41	Suci Cahayaningsih			1243 XI A	
16	06/08/2020 9:30:05	St. Mawahdah isnaeni ab			1229 XI A	
17	06/08/2020 9:41:47	Ratna purwaningsih			1237 XI A	
18	06/08/2020 10:00:13	Niar ramdani			1233 XI A	
19	06/08/2020 22:48:59	Akbar			1233 XI	
20	06/08/2020 23:20:42	Khaerul Afdal			1216 XI A	
21	07/08/2020 7:55:55	Masri			1228 XI A	
22	07/08/2020 8:31:17	Nurul hikmah			0123 XI A	
23	07/08/2020 14:28:11	Yopandri			1234 XI A	
24	07/08/2020 14:31:27	M.jabal rahmat			1244 XI A	
25	07/08/2020 14:34:11	A.muhammar			1332 XI A	
26	07/08/2020 14:38:29	Diki wahyudi			1212 XI A	
27	07/08/2020 20:43:28	Al-Ghazali			1220 XI A	
28	07/08/2020 22:42:09	Syamsir			1214 XI A	
29	08/08/2020 9:07:40	Nur Wahyuni m			1242 XI A	
					1235 XI A	

12.14

Angket Peneliti...

E	F	G	H
ngisian Angket Alamat			1. Apakah Anda me
05/08/2020 Bontosalama			Sering
06/08/2020 Sinjal, desa terasa			Selalu
06/08/2020 Desa Terasa			Selalu
06/08/2020 Dusun tengah lembang			Kadang-Kadang
06/08/2020 Dusun kampala desa turungan baji			Selalu
06/08/2020 Dusun sapotangnga			Kadang-Kadang
05/08/2020 Desa Terasa Dusun Kalelembang			Selalu
06/08/2020 Desa turungan baji dusun kampala			Selalu
07/08/2020 Dusun soppeng			Kadang-Kadang
06/08/2020 Dusun tengnga lembang			Kadang-Kadang
06/08/2020 Dsn. Sapotengnga desa bonto salama			Selalu
06/08/2020 Dusun Bontosunggu Desa Terasa			Selalu
06/08/2020 Dusun laha laha desa terasa			Kadang-Kadang
06/08/2020 Bontosalama			Selalu
06/08/2020 Dsn. Tengah lembang			Kadang-Kadang
06/08/2020 Dusun baru desa bonto salama			Sering
06/08/2020 Dusun laha-laha			Selalu
06/08/2020 Lembang			Kadang-Kadang
06/08/2020 Dusun Carumbang Desa Bonto Salama			Sering
07/08/2020 Dusun Cakkelembang Desa Turungan Baji			Selalu
07/08/2020 Dusun Bonto Sunggu Desa Terasa			Sering
07/08/2020 Dusun Bilulu Desa Turungan Baji			Selalu
07/08/2020 Dusun Laha-Laha Desa Terasa			Selalu
07/08/2020 Dusun Laha-Laha Desa Terasa			Selalu
07/08/2020 Dusun baru, Bonto salama			Kadang-Kadang
07/08/2020 Dusun Kalelembang Desa Terasa			Kadang-Kadang
07/08/2020 Dusun tengngng, desa terasa			Selalu
08/08/2020 Sapi Benu, desa turungan baji			Sering

12.23

Angket Penelitian Pemb...

Form Responses 2	Form Responses 1	
1. Apakah Anda mendeni	2. Apakah Anda menjawab	3. Apakah
Sering	Kadang-Kadang	Kadang-t
Selalu	Selalu	Sering
Selalu	Selalu	Kadang-t
Kadang-Kadang	Sering	Kadang-t
Selalu	Sering	Selalu
Kadang-Kadang	Selalu	Sering
Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-t
Selalu	Selalu	Selalu
Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-t
Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-t
Selalu	Sering	Sering
Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-t
Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-t
Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-t
Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-t
Sering	Kadang-Kadang	Kadang-t
Selalu	Selalu	Selalu
Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-t
Sering	Selalu	Selalu
Selalu	Selalu	Sering
Sering	Selalu	Sering
Selalu	Sering	Kadang-t
Selalu	Kadang-Kadang	Sering
Selalu	Sering	Kadang-t
Kadang-Kadang	Sering	Sering
Kadang-Kadang	Sering	Sering
Selalu	Sering	Sering
Sering	Sering	Sering

10.36

docs.google.com

Angket Penelitian Pembelajaran

Pertanyaan Respons 17

17 tanggapan

Menerima tanggapan

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama Lengkap

17 tanggapan

Arni

Andi satriani

Firdaus

Risma

Sarina

Firli

Muhlis ada putra

10.36

docs.google.com

Angket Penelitian Pembelajaran

Pertanyaan Respons 17

17 tanggapan

Menerima tanggapan

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama Lengkap

17 tanggapan

Arni

Andi satriani

Firdaus

Risma

Sarina

Firli

Muhlis ada putra

SCHEDULE PENELITIAN

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Tahap persiapan penelitian	
	a. Perumusan dan pengajuan judul	Juli 2019
	b. Pengajuan proposal/seminar	April 2020
	c. Perizinan Penelitian	Agustus 2020
2.	Tahap Pelaksanaan	
	a. Pelaksanaan dan pengumpulan data	Agustus 2020
	b. Analisis data	Agustus 2020
3.	Tahap penyusunan laporan/hasil penelitian	Agustus 2020

BIODATA PENULIS

Nama : MASWANDI

NIM : 160101086

Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 17 Maret 1999

Alamat : Dusun Kampala Desa Turungan Baji
Kec. Sinjai Barat Kab. Sinjai

Pengalaman organisasi : 1. Pengurus Daerah Ikatan Pelajar
Muhammadiyah (IPM) Kab.
Sinjai Tahun 2016-2019

2. Pengurus HMP PAI IAI
Muhammadiyah Sinjai Periode
2018-2019

3. Pengurus Unit Latihan Tapak
Suci Putera Muhammadiyah
IAIM Sinjai Periode 2018-2019

4. Himpunan Mahasiswa Islam
(HMI) Cabang Sinjai

Riwayat Pendidikan :

1. SD/MI : SD NEGERI 215
KAMPALA Tamat Tahun 2010

2. SMP/MTS : SMP NEGERI 3 SINJAI
BARAT (Sekarang SMPN 18
SINJAI) Tamat Tahun 2013

3. SMA/MA : MA
MUHAMMADIYAH TENGAH LEMBANG
Tamat Tahun 2016

Handphone : 085340539463

Email : maswandiwandhi@gmail.com
Nama Orang Tua : Mansur (Ayah)
Rosmiati (Ibu)