

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMP NEG. 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.P.d)

Oleh:

NURASYIRAH
NIM : 150101004

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

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMP NEG. 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.P.d)

OLEH:

NURASYIRAH

NIM : 150101004

PEMBIMBING

1. Suriati, S.Ag., M.Sos.I
2. Sardiyana, S.Ag., M.Pd.I

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurasyirah
Nim : 150101004
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi 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 dari sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini di buat 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, 22 Juni 2019
Yang membuat pernyataan,

NURASYIRAH
NIM: 150101004

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Sinjai, yang ditulis oleh Nurasyirah Nomor Induk Mahasiswa 150101004, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunqasyahkan pada hari Ahad, tanggal 14 Juli 2019 M bertepatan dengan 11 Dzulqaidah 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	(.....)
Prof. Dr. Hj. Andi Rasdiyanah	Penguji I	(.....)
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.	Penguji II	(.....)
Suriati, S.Ag., M.Sos.I.	Pembimbing I	(.....)
Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIN Sinjai


Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.
NBM. 970 458

ABSTRAK

NURASYIRAH: Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Sinjai, Skripsi, Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2019

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Sinjai dan seberapa besar ada pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Sinjai dan seberapa besar.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan jumlah populasi 157 peserta didik dan adapun yang menjadi sampel penelitian ini adalah 112 peserta didik. Data yang diambil dengan menggunakan angket, pengolahan data menggunakan analisis regresi linier sederhana (*Simple Linier Regression*) dengan bantuan SPSS 20.

Penelitian ini menunjukkan bahwa: Multimedia interaktif memiliki pengaruh positif dan tidak secara signifikan berpengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 20, Pada tabel *coefficients* diketahui t-hitung multimedia interaktif $8,212 > 1,658$ (t tabel) nilai *probabilitas* $0,000 < 0,05$, dan pada tabel *model summary* dengan melihat R Square adalah 0,380 atau 38,0 % jadi besar pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai adalah 38,0 % berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai.

Abstract

NURASYIRAH: Influence of Multimedia Interaktif of In Overcoming Difficulty Learn The Student of At Subject of Education of Islamic Religion In SMP Country 2 Sinjai, Skripsi, Sinjai: Program The Study of Islamic Religion Education, Faculty of Tarbiyah and Teachership Science, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2019.

This research aim to to prove whether/what there is influence of multimedia interaktif in overcoming difficulty learn the student of at subject of education of religion islam in SMP Country 2 Sinjai and how big there is influence of multimedia interaktif in overcoming difficulty learn the student of at subject of education of religion islam in SMP Country 2 Sinjai and how big.

This research represent the quantitative research by using quantitative descriptive approach, with the population amount 157 competitor educated and as for becoming this sampel research is 112 competitor educated. Data taken by using enquette, data processing use the linear analysis regresi modestly (Linear Simple of Regression) constructively SPSS 20.

This research indicate that the: Multimedia Interaktif own the positive influence and do not by signifikan have an effect on in overcoming difficulty learn student in SMPN 2 Sinjai. This Matter is obtained by pursuant to result analyse by using SPSS 20, At tables coefficients known by the t-hitung multimedia interaktif $8,212 > 1,658$ (t of[is tables of) value probabilitas $0,000 < 0,05$, and at tables of model summary seenly is R Square is 0,380 or 38,0 % becoming big of influence of multimedia interaktif in overcoming difficulty learn student in SMPN 2 Sinjai is 38,0 % meaning H_0 refused and H_1 accepted by its meaning there are influence of multimedia interaktif in overcoming difficulty learn the student of at subject of Islam education in Smp Neg. 2 Sinjai.

KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ أَجْمَعِينَ

أَمَّا بَعْدُ

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;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai Selaku Pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil Rektor I, dan Wakil Rektor II Selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Suriati, S.Ag., M.Sos.I Selaku Pembimbing I dan Sardiyana, S.Ag., M.Pd.I Selaku Pembimbing II;
6. Jamaluddin, S.Pd.I.,M.Pd.I. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam;
7. Seluruh Dosen yang telah 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 Sekolah, Guru-guru dan para siswa disekolah sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;

11. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin

Sinjai, 22 Juni 2018

Penulis,

Nurasyirah
Nim. 150101004

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II : KAJIAN TEORI	5
A. Kajian Teori	5
1. Multimedia Interaktif	5
a. Pengertian Multimedia Interaktif	5
b. Prinsip Pengembangan Program Multimedia.....	10
c. Faktor-Faktor Pemilihan Media	11
d. Model Multimedia Interaktif.....	13
e. Peran Multimedia Interaktif	14
f. Indikator Multimedia Interaktif.....	15

2. Kesulitan Belajar	17
a. Pengertian Kesulitan Belajar.....	17
b. Faktor-Faktor Kesulitan Belajar.....	19
c. Diagnosis Kesulitan Belajar	23
d. Alternatif Pemecahan Kesulitan Belajar	24
e. Indikator Kesulitan Belajar	25
B. Hasil Penelitian yang Relevan	26
C. Hipotesis.....	32
BAB III : METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
B. Devenisi Variabel Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN	37
A. Deskripsi Data.....	37
B. Analisis Data	40
C. Uji Hipotesis	51
BAB V : PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Multimedia Interaktif.....	22
Tabel 2.2	Indikator Kesulitan Belajar	36
Tabel 4.1	Data Deskripsi Responden	56
Tabel 4.2	Data Hasil Angket Responden (X).....	57
Tabel 4.3	Data Hasil Angket Responden (Y).....	63
Tabel 4.4	Uji Normalitas.....	69
Tabel 4.5	Keputusan Uji Normalitas Data	70
Tabel 4.6	Uji Homogenitas.....	71
Tabel 4.7	Uji Linieritas	72
Tabel 4.8	Descriptive Statistics	73
Tabel 4.9	Coefficients	74
Tabel 4.10	Model Summary	75
Tabel 4.11	Anova	76
Tabel 4.12	Coefficientsa.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.¹ Program multimedia lahir karena perkembangan teknologi komputer dan digital. Media ini mampu untuk digunakan dalam mengomunikasikan pesan melalui tayangan teks, suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara terintegrasi.² Banyak strategi dan metode yang dapat digunakan dalam merancang dan memproduksi program multimedia yang efektif sebagai media pembelajaran interaktif. Sifat interaktivitas yang terdapat di dalam program multimedia mampu membuat proses pembelajaran bersifat dialogis.³

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya dan kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.⁴ Semua itu digunakan secara bersamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dalam pembelajaran melalui multimedia dengan ditemukannya komputer, guru tidak lagi menyajikan materi pelajaran dengan berbagai alat seperti slide, audio, video, dan lain sebagainya, namun cukup menggunakan satu alat saja yakni komputer. Melalui komputer itulah semua yang diperlukan dapat digabungkan menjadi satu.⁵

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 19; Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2016), h. 162

²Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Cet. 1; Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), h. 161

³*Ibid*, h. 163

⁴Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Cet. 1; Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012), h. 219

⁵*Ibid*, h. 221-222

Multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Sifat media ini selain bersifat interaktif, juga bersifat multimedia dan terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafis.⁶ Guru sebaiknya memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih dapat digunakan di manapun dan kapan pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.⁷

Kesulitan belajar bisa dialami oleh siswa yang berkemampuan tinggi, rata-rata (normal), terlebih siswa yang berkemampuan rendah. Fenomena kesulitan belajar seorang siswa biasanya tampak jelas dari menurunnya kinerja akademik atau prestasi belajarnya. Selain itu, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya *misbehavior* atau maladaptif siswa seperti kesukaan berteriak-teriak di dalam kelas, mengganggu teman, berkelahi, sering tidak masuk sekolah, dan sering bolos. Secara umum, faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar adalah: (a) faktor intern, siswa yang mencakup segala keadaan yang muncul dari dalam siswa sendiri, dan, (b) faktor ekstern, mencakup segala keadaan yang berasal atau berada dari luar siswa.⁸

Manifestasi atau perwujudan perilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut: 1) kebiasaan; 2) keterampilan; 3) pengamatan; 4) berpikir asosiatif dan daya ingat; 5) berpikir rasional; 6) sikap; 7) inhibisi; 8) apresiasi; 9) tingkah laku efektif.⁹

Diagnosis kesulitan belajar, dalam melakukan diagnostik kesulitan belajar siswa, perlu ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: (1) melakukan

⁶Rusman, *Manajemen Kurikulum*, (Cet. 4; Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 176

⁷Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi pembelajaran: teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar*, (Cet. 1; Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 308-309

⁸Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Berbasis Integrasi Dan Kompetensi*, (Cet. V; Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), h. 164-165

⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Cet. 10; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 118

observasi kelas untuk melihat perilaku menyimpang siswa ketika mengikuti pelajaran, (2) memeriksa penglihatan dan pendengaran siswa khususnya yang diduga mengalami kesulitan belajar, (3) mewawancarai orang tua atau wali untuk mengetahui hal-hal keluarga siswa yang mungkin menimbulkan kesulitan belajar, (4) memberikan tes diagnostik bidang kecakapan tertentu untuk mengetahui hakikat kesulitan belajar yang dialami siswa, (5) memberikan tes kemampuan intelegensi (IQ) khususnya kepada siswa yang diduga mengalami kesulitan belajar.¹⁰

Dari hasil observasi peneliti menemukan fenomena yang terjadi di sekolah tersebut, yaitu pada saat pelaksanaan program magang, peneliti banyak mengamati dan mempelajari siswa saat terjun dilapangan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar terutama di tiga kelas yang pernah peneliti mengajar yaitu di kelas IX. 8, kelas IX. 4, dan kelas VIII. 7. Diantara kesulitan belajar tersebut yaitu: malas menulis, tidak memperhatikan pelajaran, malas mengerjakan tugas, tidak bersemangat belajar, main-main dikelas, dan mengganggu teman saat pembelajaran berlangsung. Ini dikarenakan kurangnya multimedia interaktif yang digunakan dalam mengajar, multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Melihat hal tersebut, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satu cara yang lebih baik dan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran yang kooperatif yaitu salah satunya adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara integrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Maka dari itu melihat teori yang ada agar multimedia interaktif berperan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam agar dapat mengurangi kesulitan belajar yang terjadi sekolah. Berkaitan dengan uraian

¹⁰Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Berbasis Integrasi Dan Kompetensi*, (Cet. IV; Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), h. 145

diatas maka dari itu peneliti tertarik mengangkat judul “Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai”

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan penelitian yaitu multimedia interaktif dari aspek materi dan aspek pembelajaran, kemudian mengatasi kesulitan belajar siswa dari dalam diri siswa dan dari luar siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai ?
2. Berapakah besar pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai
2. Untuk membuktikan berapakah besar pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis adalah memberikan manfaat tentang peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah memberikan informasi kepada guru tentang pentingnya peran multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Multimedia Interaktif

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

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

Pengertian multimedia interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Robin dan Linda, multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.
- 2) Hofstetter, multimedia interaktif adalah pemanfaatan kumputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti prantara atau pengantar. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).¹¹ Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 4

dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹² Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yaitu meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk-beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.¹³

Levie dan Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi antensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Fungsi antensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan

¹²Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Cet. 16; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h. 6-7

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 2

dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁴

Terdapat beberapa definisi terkait dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Gagne menyatakan, bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu, Briggs mendefinisikan media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset dan lain sebagainya.¹⁵

Multimedia adalah pembelajaran yang didesain menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.¹⁶ Dalam pengembangannya multimedia dapat dibagi menjadi dua, yakni multimedia linier dan multi media interaktif.¹⁷ Program multimedia lahir karena perkembangan teknologi komputer dan digital. Teknologi komputer dan digital yang berkembang pesat seperti saat ini, telah

¹⁴*Ibid*, h. 16-17

¹⁵Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Cet. 2; Bandung: Alfabeta, 2013), h.

¹⁶Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h. 218

¹⁷*Ibid*, h 224

memungkinkan pengguna media untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan dari beragam sumber secara komprehensif. Penggunaan program multimedia sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh individu penggunanya. Saat ini jaringan internet telah membuat perangkat komputer terintegrasi dalam jaringan. Hal ini menyebabkan program multimedia dapat digunakan sebagai media komunikasi yang bersifat interaktif.¹⁸

Henich dan molenda mengemukakan sejumlah keunggulan yang dimiliki oleh program multimedia jika dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Keunggulan pemanfaatan program multimedia dalam aktivitas pembelajaran, meliputi: (1) membuat proses belajar lebih baik dalam meningkatkan daya ingat atau retensi; (2) memfasilitasi proses belajar pengguna program yang memiliki gaya belajar atau *learning styles* berbeda; (3) membantu siswa dalam mencapai beragam tujuan pembelajaran secara efektif; (4) menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi; (5) meningkatkan motivasi belajar pengguna program; (6) memiliki sifat interaktif; (7) dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar baik individual maupun kelompok; (8) menampilkan isi atau materi pelajaran secara konsisten; (9) dan memungkinkan pengguna untuk melakukan kendali terhadap proses belajar yang dilakukan.¹⁹

Beberapa manfaat penggunaan multimedia khususnya untuk siswa sebagai subjek belajar diantaranya:

- 1) Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar.
- 2) Pembelajaran akan lebih bermakna, artinya multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar.

¹⁸Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran...*, h. 162

¹⁹*Ibid*, h. 163-164

- 3) Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagai tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*imparting knowledge*) dapat diwakili dengan multimedia.
- 4) Multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu.
- 5) Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran.²⁰

Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan. Dalam mempelajari satu topik bahasan siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari lebih dahulu. Dengan demikian ciri khas dari multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang bisa berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat dioperasikan oleh siswa (pemakai) untuk mencari informasi yang diinginkan. Terdapat beberapa keuntungan penggunaan multimedia interaktif diantaranya:

- 1) Multimedia interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
- 2) Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukainya.
- 3) Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
- 4) Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Disamping memiliki keunggulan diatas, multimedia interaktif juga memiliki kelemahan terutama dilihat dari pengembangannya yang kadang-kadang sedikit kompleks, juga ketersediaan bahan ajar yang

²⁰Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h. 222-223

dapat dilink di internet kadang-kadang kurang tervalidasi dengan baik, akibatnya bisa terjadi kesalahan konsep.²¹

Multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Sifat media ini selain interaktif, juga bersifat multimedia dan terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video, teks, grafis.²²

b. Prinsip Pengembangan Program Multimedia

Kesepuluh prinsip ini perlu diperhatikan dalam mengembangkan sebuah program multimedia yang efektif, efisien dan menarik. Kesepuluh prinsip pengembangan program multimedia tersebut yaitu:

1) Prinsip Multimedia

Prinsip multimedia mempunyai makna bahwa pemirsa akan belajar lebih baik melalui pengguna gabungan antara unsur gambar dan unsur kata-kata atau teks.

2) Prinsip Kontiguitas

Prinsip kontiguitas menyatakan bahwa pemirsa akan belajar lebih baik dari informasi dan pengetahuan yang ditampilkan melalui dan unsur teks dan unsur grafis yang diletakkan secara pendekatan.

3) Prinsip Koherensi

Prinsip koherensi mengemukakan bahwa hal-hal yang tidak memiliki relevansi atau keterkaitan dengan informasi dan pengetahuan yang akan dikomunikasikan tidak perlu dimasukkan kedalam program multimedia.

4) Prinsip Modalitas

Prinsip modalitas memberi arti bahwa unsur audio atau suara perlu digunakan dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan melalui program multimedia.

5) Prinsip Pengulangan

²¹*Ibid*, h. 225-226

²²Rusman, *Manajemen Kurikulum...*, h. 176

Prinsip pengulangan menyatakan bahwa materi pelajaran yang disampaikan melalui teks dan juga melalui narasi secara bersamaan merupakan pengulangan yang dapat merusak perhatian pemirsa dalam melakukan proses belajar.

6) Prinsip Personalisasi

Prinsip personalisasi memiliki makna bahwa isi atau materi program yang dikomunikasikan melalui format percakapan atau conversation akan memberi dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

7) Prinsip Suara atau Audio

Prinsip suara menyatakan bahwa pemirsa akan belajar lebih baik melalui kata-kata yang diucapkan lewat suara asli dari pada narasi yang disampaikan dengan menggunakan mesin atau program komputer.

8) Prinsip Pemberian Tanda

Prinsip pemberian tanda diterapkan sebagai penekanan atau *highlight* terhadap isi atau materi yang dianggap penting untuk dipelajari.

9) Prinsip Interaktivitas

Pemberian tugas atau latihan yang berkaitan dengan isi atau materi pelajaran merupakan contoh implementasi prinsip interaksi dalam aktivitas belajar pada program multimedia.

10) Prinsip Pra-pelatihan

Prinsip pra-pelatihan mempunyai makna bahwa proses belajar akan berlangsung efektif, apabila siswa terlebih dahulu telah memiliki pengetahuan tentang apa yang akan dipelajari.²³

c. Faktor-Faktor Pemilihan Media

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

²³Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi...*, h.185-188

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan materiil).
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran.
- 3) Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, karakteristik siswa lainnya.
- 4) Tingkat kesenangan (prereferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.
- 5) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat; kemampuan mengakomodasikan respons siswa; kemampuan mengakomodasikan umpan balik; dan pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- 6) Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil adalah aktivitas yang menggunakan media beragam.²⁴

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih mengacu kepada ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan yang mencakup pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda. Misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara

²⁴Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi...*, h. 305-306

efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.²⁵

Ada 3 langkah pokok dalam prosedur penggunaan media pengajaran yang perlu diikuti, yaitu:

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan (penyajian dan penerimaan)
- 3) Tindak lanjut²⁶

d. Model Multimedia Interaktif

1) Model Drill and Practice

Dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model ini berupa latihan-latihan soal yang dibuat secara interaktif melalui piranti komputer.

2) Model Tutorial

Pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang berisi tujuan, materi pelajaran, pengorganisasian materi, latihan, dan evaluasi.

3) Model Simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

4) Model Games Instruction

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan “pembelajaran menyenangkan” dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Pada model ini konten

²⁵*Ibid*, h. 308

²⁶Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*, ((Cet. I; Jakarta: Erlangga, 2013), h. 111

kurikulum atau materi pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menerapkan prinsip kompetitif.²⁷

e. Peran Multimedia Interaktif

Peran multimedia interaktif adalah sebagai media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk melakukan proses belajar.

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.
- 2) Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media teks, media visual, media audio, media audio-visual, benda asli/model, dan media gabungan komputer dengan teknologi informasi dan komunikasi, yang saat ini sudah berkembang menjadi multimedia dan teknologi internet yang memungkinkan proses pembelajaran secara *online* dengan atau tanpa guru.²⁸

Peran multimedia juga dapat membantu masyarakat yang memiliki kesulitan dalam menerima informasi analog satu arah karena informasi akan disajikan lebih menarik secara visual dan sehingga pengguna akan lebih tertarik.²⁹

Peranan multimedia dalam pembelajaran tersebut, sebagai berikut:

- 1) Multimedia dapat digunakan untuk membantu pembelajaran membentuk “model mental” yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
- 2) Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.

²⁷Rusman, *Manajemen Kurikulum...*, h. 176-177

²⁸Edy Suprpto, *Peranan Media Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran*, Volume. I, Nomor. I, 2015

²⁹Choplinisme, Peran Multimedia Diberbagai Bidang Kehidupan, diakses tanggal 9 Desember 2108 dari <https://choplinisme.wordpress.com/2106/11/22/peran-multimedia-di-berbagai-bidang-kehidupan/>

3) Perlu diperhatikan juga bahwa “sesuatu yang menarik tidak secara otomatis sudah dipahami”, karena adakalanya suatu tampilan yang menarik justru akan memecah fokus perhatian pembelajaran. Penggunaan multimedia harus benar-benar dipilih sesuai kebutuhan. Ada beberapa materi pembelajaran terutama yang kompleks yang memerlukan multimedia, tetapi ada juga materi pembelajaran yang cukup disampaikan secara lisan saja, tanpa perlu bantuan perangkat multimedia karena cukup sederhana materi tersebut.³⁰

f. Indikator multimedia interaktif

Indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek pembelajaran, aspek media. Aspek media meliputi aspek interface, aspek navigasi, aspek daya tahan.

Tabel. 2.1

Indikator Multimedia Interaktif

No	Indikator	Sub Indikator
1	Aspek materi	a) Kesesuaian materi dengan kompetensi
		b) Ketepatan urutan penyajian materi
		c) Kebermaknaan materi
		d) Kemuktahiran materi
		e) Kemuktahiran software aplikasi
		f) Kemudahan untuk dipahami
		g) Keterbacaan teks
		h) Kejelasan aspek gambar/video
		i) Kejelasan aspek suara/audio
		j) Kejelasan uraian materi
		k) Efektifitas contoh dalam menguasai kompetensi
		l) Kedalaman materi

³⁰Umum Pengertian, Pengertian Peran Secara Umum, Diakses Pada tanggal 9 Desember dari <http://umum-pengertian.blogspot.com/2016/06/pengertian-peran-secara-umum.html?m=1>

		m) Relevansi soal terhadap indikator kompetensi
		n) Pemberian referensi
2	Aspek pembelajaran	a) Kejelasan rumusan kompetensi dasar
		b) Kejelasan indikator pencapaian kompetensi
		c) Relevansi antara KD, indikator, materi, dan evaluasi
		d) Kejelasan petunjuk
		e) Pemberian motivasi
		f) Sistematika penyajian materi
		g) Kemenarikan sajian materi
		h) Kejelasan uraian materi
		i) Pemberian contoh
		j) Pemberian latihan untuk menguasai konsep
		k) Pemberian kesempatan berlatih secara mandiri
3	Aspek media:	
	1. Aspek interface	1. Tampilan produk
		2. Penyajian
		3. Teks
		4. Video
		5. Audio
		6. Animasi
		7. Kemudahan dipahami dan fungsi sebagai media pembelajaran
	2. Aspek navigasi	1. Navigasi aids (alat bantu/link)
		2. Konsistensi navigasi

		3. Konsistensi tombol
		4. Indeks
		5. Previous
		6. Next
		7. Exit
		8. User control
	3. Aspek daya tahan	1. Kemudahan mengakses
		2. Daya tahan untuk aktivitas formal
		3. Daya tahan untuk aktifitas mandiri
		4. Daya tahan dipakai pada komputer lain ³¹

2. Kesulitan Belajar

a. Pengertian Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar adalah siswa yang tidak mencapai target pembelajaran baik ditinjau dari segi penguasaan materi pelajaran, psikologis dan mental siswa, sifat emosional dan kebiasaan sikap yang salah, serta rentang waktu yang tersedia. Selain itu lingkungan masyarakat luar dan salah dalam pergaulan menjadi faktor penyebabnya. Dari segi penguasaan materi, siswa tidak dapat menguasai materi pelajaran yang diberikan, dari segi psikologis dan mental siswa ia kurang keterampilan dan tingkat kecerdasan yang rendah, ditinjau dari segi emosional dan kebiasaan sikap yang salah yaitu siswa kurang menaruh minat terhadap pekerjaan sekolah, serta malas dan tidak mau belajar, ditinjau dari segi waktu yang tersedia ia tidak dapat menyelesaikan dengan tepat waktu (ia membutuhkan banyak waktu)³²

Kesulitan belajar menunjuk pada sekelompok kesulitan yang dimanifestasikan dalam bentuk kesulitan yang nyata dalam kemahiran dan penggunaan kemampuan mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar, atau kemampuan dalam bidang studi. Gangguan ini

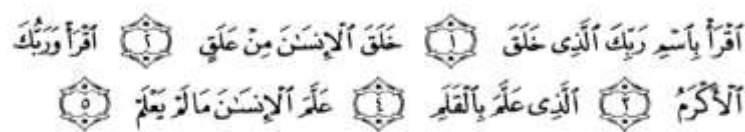
³¹Shinta Mursi, multimedia interaktif, diakses tanggal 7 desember 2108, dari <http://shintamursi.wordpress.com/2014/09/16/multimedia-interaktif/>

³²Generus Indonesia, Indikator Kesulitan Belajar Siswa, diakses tanggal 7 desember 2018, dari <https://generusindonesia.wordpress.com/2013/07/06/indikator-kesulitan-belajar-siswa/amp/>

intrinsik dan diduga disebabkan oleh adanya disfungsi sistem saraf pusat. Meskipun suatu kesulitan belajar mungkin terjadi bersamaan dengan adanya kondisi lain yang mengganggu (misalnya gangguan sensori, tunagrahita, hambatan sosial dan emosional) atau berbagai pengaruh lingkungan (misalnya perbedaan budaya, pembelajaran yang tidak tepat, faktor-faktor psikogenetik), berbagai hambatan tersebut bukan penyebab atau pengaruh langsung.³³

Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa amat sulit. Dalam hal semangat terkadang semangatnya tinggi, tetapi terkadang juga sulit mengadakan konsentrasi.

Allah swt berfirman dalam surah al-alaaq 1-5:



Terjemahan:

Bacalah dengan (menyebut) nama tuhan-mu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan tuhanmulah yang maha mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.³⁴

Demikian antara lain kenyataan yang sering kita jumpai pada setiap anak didik dalam kehidupan sehari-hari dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Setiap individu memang tidak ada yang sama. Perbedaan individual ini pulalah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar dikalangan anak didik. Dalam keadaan di mana anak didik/siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang disebut dengan “kesulitan belajar”.³⁵

³³Abdurrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 7

³⁴ Kementerian Agama RI, *Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Perkata*, (Cet. I; Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011), h. 95

³⁵ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Cet. III; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 229

b. Faktor-Faktor Kesulitan Belajar

Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu:

- 1) Faktor intern (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri)
 - a) Faktor fisiologi
 - b) Faktor psikologi
- 2) Faktor ekstern (faktor dari luar manusia)
 - a) Faktor-faktor non sosial
 - b) Faktor-faktor sosial³⁶

Faktor intern siswa, faktor ini meliputi gangguan atau kekurangmampuan psiko fisik siswa, yakni: (1) yang bersifat kognitif seperti rendahnya kapasitas intelektual (intelegensia siswa), (2) yang bersifat afektif, antara lain labilnya emosi dan sikap, (3) yang bersifat psikomotor, antara lain seperti terganggunya alat-alat indra penglihatan dan pendengaran (mata dan telinga).³⁷

Faktor ekstern siswa meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa. Faktor ini dibagi menjadi 3 macam yaitu: (1) lingkungan keluarga, contohnya: ketidakharmonisan hubungan antara ayah dengan ibu, dan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga, (2) lingkungan perkampungan/masyarakat, contohnya: wilayah perkampungan kumuh (slum area), dan teman sepermainan (*peer group*) yang nakal, (3) lingkungan sekolah, contohnya: kondisi dan letak gedung sekolah yang buruk seperti dekat pasar, kondisi guru serta alat-alat belajar yang berkualitas rendah.³⁸

Selain faktor-faktor yang bersifat umum, kesulitan belajar juga disebabkan oleh faktor khusus. Termasuk ke dalam faktor ini adalah sindrom psikologis berupa *learning disability* (ketidakmampuan belajar). Sindrom (*syndrome*) berarti satuan gejala yang muncul sebagai indikator

³⁶ *Ibid*, h. 230-231

³⁷ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran...*, h. 143

³⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Cet. 18; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 171

adanya keabnormalan psikis. Yang termasuk kedalam *learning disability* adalah: (1) *disleksia (dyslexia)*, yakni ketidakmampuan belajar membaca, (2) *disgrafia (dysgraphia)*, yakni ketidakmampuan belajar menulis, (3) *diskalkulia (dyscalculia)*, yakni ketidakmampuan belajar matematika.³⁹

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach ti learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.⁴⁰

Didalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah

(1) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

(2) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

³⁹Tohirin, *Psikologi Pembelajaran...*, h. 144

⁴⁰Muhibbin Syah, *Psikologi...*, h. 129

b) Faktor Psikologis

(1) Intelegensi

Intelegensi itu adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

(2) Perhatian

Perhatian menurut gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa pun semata-mata tertuju kepada sesuatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

(3) Minat

Minat adalah kecendrungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar.

(4) Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard adalah: “*the capacity to learn*”. Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar.

(5) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.

(6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

(7) Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah: *preparedness to respond or reach*. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan didalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.⁴¹

Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar. Faktor-faktor ekstern tersebut adalah sebagai berikut:

1) Guru Sebagai Pembina Siswa Belajar

Guru adalah pengajar yang mendidk. Ia tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidk generasi muda bangsanya.

2) Prasarana dan Sarana Pembelajaran

Prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olah raga, ruang ibadah, ruang kesenian, dan peralatan olah raga. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain.

⁴¹Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 54-59

3) Kebijakan Penilaian

Hasil belajar dinilai dengan ukuran-ukuran guru, tingkat sekolah dan tingkat nasional. Dengan ukuran-ukuran tersebut, seorang siswa yang keluar dapat digolongkan lulus atau tidak lulus. Kelulusannya dengan memperoleh nilai rendah, sedang, atau tinggi, yang tidak lulus berarti mengulang atau tinggal kelas, bahkan mungkin dicabut hak belajarnya.

4) Lingkungan Sosial Siswa di Sekolah

Siswa-siswa di sekolah membentuk suatu lingkungan pergaulan, yang dikenal sebagai lingkungan sosial siswa. Dalam lingkungan sosial tersebut ditemukan adanya kedudukan dan peranan tertentu. Sebagai ilustrasi, seorang siswa dapat menjabat sebagai pengurus kelas, sebagai ketua kelas, sebagai ketua OSIS di sekolahnya, sebagai pengurus OSIS di sekolah-sekolah di kotanya, tingkat provinsi, atau tingkat nasional.

5) Kurikulum Sekolah

Kurikulum yang diberlakukan sekolah adalah kurikulum nasional yang disahkan oleh pemerintah, atau suatu kurikulum yang disahkan oleh suatu yayasan pendidikan. Kurikulum sekolah tersebut berisi tujuan pendidikan, isi pendidikan, kegiatan belajar-mengajar, dan evaluasi.⁴²

c. Diagnosis Kesulitan Belajar

Dalam melakukan diagnostik kesulitan belajar siswa, perlu ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: *pertama*, melakukan observasi kelas untuk melihat perilaku menyimpang siswa ketika mengikuti pelajaran. *Kedua*, memeriksa penglihatan dan pendengaran siswa khususnya yang diduga mengalami kesulitan belajar. *Ketiga*, wawancara orang tua dan wali untuk mengetahui hal-hal keluarga siswa yang mungkin menimbulkan kesulitan belajar. *Keempat*, memberikan tes

⁴²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 248-253

diagnostik bidang kecakapan tertentu untuk mengetahui hakikat kesulitan belajar yang dialami siswa. *Kelima*, memberikan tes kemampuan intelegensi (IQ) khususnya kepada siswa yang diduga mengalami kesulitan belajar.⁴³

Secara umum, langkah-langkah tersebut diatas dapat dilakukan dengan mudah oleh guru kecuali langkah ke- 5 (tes IQ). Untuk keperluan tes IQ, guru dan orang tua siswa dapat berhubungan dengan klinik psikologi. Dalam hal ini, yang sangat perlu dicatat ialah apabila siswa yang mengalami kesulitan belajar itu ber-IQ jauh di bawah normal (tuna grahita), orang tua hendaknya mengirimkan siswa tersebut ke lembaga pendidikan khusus anak-anak tuna grahita (sekolah luar biasa), karena lembaga/sekolah biasa tidak menyediakan tenaga pendidik dan kemudahan belajar khusus untuk anak-anak anormal.⁴⁴

d. Alternatif Pemecahan Kesulitan Belajar

Banyak alternatif yang dapat diambil guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswanya. Akan tetapi, sebelum pemilihan tertentu diambil, guru sangat diharapkan untuk terlebih dahulu melakukan beberapa langkah penting sebagai berikut:

- 1) Menganalisis hasil diagnosis, yakni menelaah bagian-bagian masalah dan hubungan antarbagian tersebut untuk memperoleh pengertian yang benar mengenai kesulitan belajar yang dihadapi siswa.
- 2) Mengidentifikasi dan menentukan bidang kecakapan tertentu yang memerlukan perbaikan.
- 3) Menyusun program perbaikan, khususnya program remedial teaching (pengajaran perbaikan).

Setelah langkah-langkah tersebut selesai, barulah guru melaksanakan langkah keempat, yakni melaksanakan program perbaikan.⁴⁵

⁴³ *Ibid*, h. 145

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan...*, h. 172

⁴⁵ *Ibid*, h. 173

Oleh karena kesulitan belajar biasanya terkait dengan banyak faktor, maka alternatif solusinya pun biasanya akan melibatkan banyak komponen, artinya komponen guru saja belum memungkinkan untuk memberikan solusi secara tuntas. Oleh karena itu sangat bijaksana apabila guru termasuk guru agama atau guru-guru pendidikan agama islam, dalam memberikan solusi terhadap kesulitan belajar siswa selalu berkoordinasi dengan berbagai pihak terkait. Guru termasuk guru pendidikan agama islam terlebih dahulu melihat jenis kesulitan belajar siswa, lalu menentukan pihak mana yang memungkinkan bisa dilibatkan, baru mengambil langkah penyelesaiannya. Dengan perkataan lain, dalam menyelesaikan kesulitan belajar siswa, melalui proses yang tidak boleh dianggap sederhana.⁴⁶

e. Indikator Kesulitan Belajar

Indikator kesulitan belajar siswa pada dasarnya adalah upaya untuk mengetahui masalah kesulitan belajar yang dihadapi siswa secara tuntas.

Tabel. 2.2
Indikator Kesulitan Belajar Siswa

No	Indikator	Sub indikator
1	Dari dalam diri siswa: 1. Tingkat kesehatan siswa	1. Keadaan tubuh siswa yang kurang sempurna
		2. Kelemahan pada unsur pancaindera
	1. Tingkat psikologis dan mental siswa	1. Minat siswa dalam mengikuti pelajaran
		2. Motivasi siswa dalam belajar
		3. Tingkat kecerdasan siswa

⁴⁶Tohirin, *Psikologi Pembelajaran...*, h. 147-148

		4. Aktivitas yang kurang terarah
	3. Tingkat kejiwaan siswa	1. Keterampilan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa
		2. Ketepatan siswa dalam mengikuti pelajaran
		3. Kondisi psikologis siswa
		4. Kemampuan dalam menguasai ilmu pengetahuan
		5. Tingkat kecerdasan yang rendah
2	Dari luar siswa	1. Jumlah kelengkapan peralatan sekolah yang dimiliki siswa
		2. Kondisi dan ketentraman keluarga
		3. Banyaknya uang saku yang diberikan orang tua
		4. Beratnya beban yang ditanggung siswa
		5. Ketidaksesuaian sistem pengajaran
		6. Tingkat kedisiplinan siswa
		7. Hubungan antara siswa dengan orang tua/guru
		8. Pergaulan yang kurang baik ⁴⁷

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti perlu menyampaikan bahwa pokok masalah dalam penelitian ini mempunyai relevansi dengan sejumlah teori yang ada dalam karya ilmiah serupa, adapun skripsi yang relevan dengan judul penelitian ini adalah:

1. Sitti Hafsa, *Analisis Tentang Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa SDN 1 Mulaeno*, adapun hasil penelitiannya:

⁴⁷Generus Indonesia, Indikator Kesulitan Belajar Siswa, Diakses Pada Tanggal 7 Desember 2018 dari <https://generusindonesia.wordpress.com/2013/07/06/indikator-kesulitan-belajar-siswa/>

Penelitian ini bermaksud mengemukakan secara kualitatif analisis tentang kesulitan belajar pendidikan agama Islam SDN 1 mulaeno, masalah ini sangat urgen untuk dikaji secara ilmiah, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui upaya-upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar PAI pada siswa SDN 1 mulaeno.

Dalam skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data *Field Research* (penelitian lapangan) yaitu mengadakan penelitian secara langsung dilapangan. Dan untuk memperoleh data gunakan tehnik pengumpulan data dengan cara observasi yaitu pengamatan secara langsung dilapangan, *interview* yaitu mengadakan wawancara secara langsung dengan melakukan tanya jawab dengan responden. Dan dokumentasi yaitu mencatat dokumen-dokumen yang berhubungan dengan isi skripsi. Teknik analisis data yang yang di gunakan yaitu reduksi data, yaitu semua hasil data penelitian lapangan dianalisis sekaligus dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang urgen, dicari tema dan pola sehingga tersusun secara sistematis dan mudah dikendalikan. Display data yakni data yang telah diperoleh dan banyak jumlahnya dibuat dalam bentuk bagan dan dianalisis dengan menarik kesimpulan. Kemudian penyajian data yang dimaksud adalah menyajikan data untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian yang dikumpulkan.

Dari hasil kesimpulan data yang diperoleh tentang faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa diantaranya adalah kurang motivasi konsentrasi, daya serap, pemahaman, minat, latar belakang sosial, rendahnya intelegensi, keadaan keluarga baik dari segi ekonomi, perhatian terhadap anggota keluarga yang dalam hal ini adalah peserta didik, demikian juga sekolah yang tidak terlalu memberikan dukungan terhadap proses belajar mengajar, terbatasnya sarana prasarana dan hubungan semua civitas sekolah serta kurangnya dukungan dari masyarakat. Upaya yang harus dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa memberikan motivasi dan dorongan serta menjalin kerja sama antara guru, orang tua dan masyarakat harus mampu menciptakan suasana yang harmonis, sehingga

siswa lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar khususnya belajar pendidikan agama Islam. Demikian juga masyarakat harus bisa memberikan dukungan terhadap peserta didik sehingga memotivasi untuk terus belajar belajar dan siswa lebih berkonsentrasi.⁴⁸

2. Tiara Anggia Dewi, *Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah*, adapun hasil penelitiannya:

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa untuk belajar mengenal lingkungan sosial disekitarnya. Sehingga dengan mempelajari mata pelajaran ekonomi diharapkan siswa dapat beradaptasi dalam setiap situasi dan kondisi yang terjadi dilingkungannya. Penerapan pembelajaran ekonomi menekankan pada aspek pengetahuan dan pengalaman yang langsung dirasakan oleh siswa. Dengan demikian, guru diharapkan dapat merancang bahan pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi secara lebih nyata. Pemanfaatan berbagai sumber media yang salah satunya adalah multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran ekonomi..⁴⁹

3. Nuremiliana, *Implementasi Kurikulum Berkarakter Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts. Al-Azhar Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai*, adapun hasil penelitiannya:

Penelitian ini bertujuan; untuk mengetahui implementasi kurikulum berkarakter di mts. Al- Azhar dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah manusia berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-

⁴⁸Sitti Hafsa, *Analisis Tentang Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa SDN 1 Mulaeno*, Skripsi (Sinjai: STAIM, 2012) h. ix

⁴⁹Tiara anggia dewi, *Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah*, Volume. III. Nomor 2, 2015

kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar ilmiah. Pendekatan penelitian ini adalah fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kurikulum berkarakter di mts. Al-azhar dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak sampai saat ini masih tahap atau proses penyesuaian. Pelaksanaan kurikulum pendidikan karakter ini masih seumur jagung yaitu masih 2 tahun sehingga masih banyak lagi hal yang perlu dipelajari dalam pelaksanaannya. Pengembangan atau pembentukan karakter diyakini perlu dan penting untuk dilakukan oleh sekolah dan stakeholders-nya untuk menjadi pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah. Tujuan pendidikan karakter pada dasarnya adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik (insan kami). Untuk dapat melaksanakan kurikulum pendidikan berkarakter dalam rangka membentuk manusia seutuhnya, hanya bisa dilaksanakan apabila didukung dengan kesiapan semua pihak dan penediaan fasilitas yang memadai secara merata. Faktor yang terkait dengan pelaksanaan pendidikan tersebut, yaitu guru, siswa, orang tua, dan lingkungan.⁵⁰

4. Muasyirah, *Penerapan Pengajaran Remedial Dapat Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Mannanti*, dalam skripsi ini penulis mengungkapkan bahwa:

Tujuan penelitian: 1) Untuk mengetahui penerapan pengajaran remedial dapat mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawisah Al-Azhar Mannanti. 2) untuk mengetahui besar kontribusi pengajaran remedial dapat mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawisah Al-Azhar Mannanti.

⁵⁰Nuremiliana, *Implementasi Kurikulum Berkarakter Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts. Al-Azhar Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai*, Skripsi, (Sinjai; STAIM, 2013)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Survei. Sampel dari penelitian ini merupakan keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 41 orang jenis sampel dalam penelitian ini adalah sampel total. Sampel total atau *sampling total* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Untuk memperoleh data tentang masalah yang akan diteliti, maka penulis menggunakan metode angket.

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1) penerapan pengajaran remedial dapat mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah tsanawiyah al-azhar mannanti dilihat dari banyaknya siswa kelas VII tergolong tidak mengalami kesulitan dalam mata pelajaran akidah akhlak sebanyak 70.0%, kelas VII yang memiliki nilai cukup tinggi pada mata pelajaran akidah akhlak tergolong tinggi atau cukup baik sebanyak 50,0%, siswa di kelas VII madrasah Tsanawiyah al-azhar mannanti masih tergolong banyak yang memiliki nilai rendah sebanyak 24,3% pada mata pelajaran akidah akhlak, untuk kelas VII siswanya masih tergolong banyak yang melakukan remedial pada mata pelajaran akidah akhlak sehingga guru akidah akhlak perlu melakukan suatu tindakan agar nilai prestasi siswa kelas VII dapat meningkat sebanyak 51,2%, banyak siswa kelas VII yang memiliki nilai yang tinggi setelah mengikuti remedial sebanyak 51,2%, banyak siswa yang menyatakan ya memperoleh soal yang lebih mudah saat melakukan remedial sebanyak 56.0%. dan siswa kelas VII yang tadinya memiliki nilai yang rendah di bawah 60 pada mata pelajaran akidah akhlak sebanyak 18 orang, dan setelah melakukan remedial menjadi di atas 60,2, adanya kontribusi yang cukup besar pengajaran remedial dapat mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak, dimana rata-rata 19,12, nilai maksimalnya 30 dan nilai minimalnya 10.⁵¹

⁵¹Muasyirah, *Penerapan Pengajaran Remedial Dapat Mengetasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Mannanti*, Skripsi, (Sinjai; STAIM, 2013).

5. Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*, dalam skripsi ini penulis mengungkapkan bahwa:

Fisika merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan sains. Fisika mempelajari tentang sesuatu yang konkret dan dapat dibuktikan secara matematis. Tidak sedikit dari mahasiswa yang beranggapan bahwa mata kuliah fisika itu sulit dan menakutkan. Oleh karena itu, anggapan negatif ini perlu dihilangkan dan perlu diubah pola pikir mahasiswa tentang anggapan ini. Walaupun selama ini pembelajaran mata kuliah fisika sudah memanfaatkan teknologi, tetapi pemanfaatan ini belum optimal. Untuk itu, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif dengan memanfaatkan android dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan inovasi pembelajaran pada mata pembelajaran pada mata kuliah fisika sehingga mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi pada mata kuliah fisika.⁵²

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Sitti Hafsa, *Analisis Tentang Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa SDN 1 Mulaeno*, adalah sama-sama membahas tentang kesulitan belajar siswa sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatannya dan lokasi penelitiannya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Tiara Anggia Dewi, *Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah*, adalah sama-sama membahas tentang multimedia interaktif sedangkan perbedaannya terletak pada jenis dan pendekatan penelitiannya serta mata pelajarannya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Nuremiliana, *Implementasi Kurikulum Berkarakter Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts. Al-Azhar Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai*, adalah sama-

⁵²Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*, Volume. I, Nomor. 2, 2018

sama membahas tentang mengatasi kesulitan belajar sedangkan perbedaannya terletak pada jenis dan pendekatan penelitiannya, mata pelajaran, dan lokasi penelitiannya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Muasyirah, *Penerapan Pengajaran Remedial Dapat Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Mannanti*, adalah sama-sama membahas tentang mengatasi kesulitan belajar sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya dan lokasi penelitiannya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*, adalah sama-sama membahas tentang multimedia interaktif sedangkan perbedaannya terletak pada jenis dan penelitiannya dan subjek dan objeknya.

C. Hipotesis

- H₀: Tidak terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai
- H₁: Terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵³
2. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan.⁵⁴

B. Definisi Variabel Penelitian

1. Multimedia interaktif adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima informasi.
2. Kesulitan belajar adalah proses dimana siswa mengalami keterlambatan didalam memahami suatu materi yang diajarkan oleh guru bidang studi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi

⁵³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Cet. XXIII, Bandung Alfabeta, 2016), h. 8

⁵⁴ *Ibid*, h. 14

bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek itu.⁵⁵

Populasi berasal dari bahasa inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek menjadi sasaran pendidikan.⁵⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 157 orang

2. Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.⁵⁷ Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi 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. Apa yang dipelajari dari sampelitu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁵⁸

Cara untuk mendapatkan sampel dengan menggunakan Rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Batas toleransi kesalahan

⁵⁵Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2000), h.55

⁵⁶Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*, (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017), h. 30

⁵⁷ *Ibid*, h. 30

⁵⁸ Sugiyono, *Statistika...*h. 56

$$\begin{aligned}
n &= \frac{N}{1+Ne^2} \\
&= \frac{157}{1+157 \times 0,05^2} \\
&= \frac{157}{1+157 \times 0,0025} \\
&= \frac{157}{1+0,39} \\
&= \frac{157}{1,39} \\
&= 112 \text{ Orang}
\end{aligned}$$

Tekhnik sampling yang digunakan adalah simple random sampling, teknik ini digunakan karena populasi relatif homogen.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Untuk mengumpulkan data pengaruh multimedia interaktif menggunakan teknik kuesioner/angket
2. Untuk mengumpulkan data mengatasi kesulitan belajar penulis menggunakan teknik kuesioner/angket.

Kuesioner/Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari reponden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁵⁹

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, mengelolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan. Adapun jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Lembar kuesioner atau angket merupakan

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. 22; Bandung: Alfabeta, 2015) h. 199

sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yang berkaitan dengan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Skala yang digunakan peneliti adalah skala likert. Skala likert dalam praktiknya, dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang meminta pendapat responden. Alternatif jawaban yang biasa diberikan adalah sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju atau alternatif semacamnya.⁶⁰

Instrumen penelitian yang digunakan penulis untuk mengumpulkan variabel x dan y adalah lembar kuesioner dengan menggunakan skala likert.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat beberapa dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial.⁶¹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistik deskriptif dan analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana (*Simple Linier Regression*) dengan bantuan program SPSS 20.

⁶⁰ Muhammad Arif Tiro dan Sukarna, *Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian*, (Cet. I; Makassar: Andira Publisher, 2012), h. 81

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...* h.93

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Objek Penelitian

SMP Negeri 2 Sinjai berlokasi dipusat kota kabupaten sinjai di suatu tempat yang tidak berdekatan dengan keramaian pusat pertokoan dan jalur jalan persatuan raya, berada disuatu lorong yaitu jalan M.Husni Thamrin No1 Sinjai Kelurahan Biringere Kecamatan Sinjai Utara berdekatan dengan SMK Negeri satu Sinjai dan taman kota lapangan nasional sinjai.

SMP Negeri 2 Sinjai mempunyai 21 kelas Ruangan belajar dari 21 Rombel belajar masing-masing 7 rombel kelas VII kelas VIII dan kelas IX. Memiliki Ruangan Guru 1 unit, ruangan Kepsek 1 unit, ruangan TU 1 unit ,ruangan laboratorium 3 unit, ruangan perpustakaan 1 unit, ruangan keterampilan TIK 2 unit, ruangan keterampilan Prakarya dan kesenian 1 unit, ruangan UKS 1 unit,ruangan BK 1 unit, Ruangan Penjaminan Mutu 1 unit ada Mushallah tempat Shalat 1 unit. Khusus ruang WC sejauh ini belum memenuhi syarat sebagai sekolah sehat dengan memperhitungkan rasio jumlah siswa dibandingkan dengan jumlah WC yang ada. Jumlah tenaga pendidik 46 orang dengan rincian; PNS 29 Orang, Non PNS 17 orang, jumlah tenaga kependidikan 10 orang dengan rincian: PNS 3 orang, Non PNS 7 orang dan kebutuhan pendukung yang lain seperti buku siswa kelas IX 100% sudah cukup sedangkan Kelas VII dan Kelas VIII baru sekitar 50% karena adanya revisi buku sesuai dengan Permen no 24 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013.

a. Visi SMP Negeri 2 sinjai

Terwujudnya lulusan yang: **”Meraih Prestasi, Unggul Dalam Mutu, Beriman Dan Bertakwa, Berkarakter Serta Berbudaya Lingkungan ”**

Visi ini menjiwai warga sekolah untuk selalu mewujudkannya setiap saat dan berkelanjutan dalam mencapai tujuan sekolah. Visi tersebut mencerminkan profil dan cita-cita sekolah yang tergambar pada uraian berikut:

- 1) berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi kekinia
- 2) sesuai dengan norma dan harapan masyarakat
- 3) ingin mencapai keunggulan
- 4) mendorong semangat dan komitmen seluruh warga sekolah
- 5) mendorong adanya perubahan yang lebih baik
- 6) mendorong warga sekolah yang riligijs
- 7) Mewujudkan lingkungan sekolah bersih dan hijau

Untuk mencapai visi tersebut, perlu dirumuskan misi yang berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas. Berikut ini merupakan misi yang dirumuskan berdasarkan visi tersebut.

b. Misi SMP Negeri 2 Sinjai

- 1) Meningkatkan keterampilan akademik dan non akademik yang berwawasan kewirausahaan
- 2) Meningkatkan mutu tamatan yang siap menghadapi tantangan hidup dan kehidupan.
- 3) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- 4) Meningkatkan disiplin
- 5) Meningkatkan budi pekerti/ berbudaya dan berkarakter bangsa serta berwawasan lingkungan
- 6) Meningkatkan mutu pelayanan yang berwawasan kesetaraan gender

- 7) Meningkatkan sarana dan prasarana yang representatif
- 8) Menjalin kerja sama yang harmonis antar warga sekolah dan lingkungan lembaga pendidikan dan/ atau lembaga non pendidikan.
- 9) Melaksanakan proses belajar mengajar efektif dan efisien dengan memanfaatkan lingkungan hidup sebagai media pembelajaran
- 10) Melaksanakan inovasi pembelajaran berwawasan lingkungan hidup
- 11) Melaksanakan pengelolaan pendidikan yang berbudaya lingkungan hidup
- 12) Mengupayakan sekolah yang bersih, hijau (*green and clean*) dengan meminimalis hasil sampah yang tidak bermanfaat dan mengurangi penggunaan plastik.
- 13) Mengupayakan pencegahan pencemaran lingkungan hidup karena sampah.

2. Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa di SMPN 2 Sinjai. Adapun populasinya berjumlah 157 orang siswa dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 112 orang siswa.

Dalam memberikan informasi tentunya peneliti harus mengetahui atau mengenali identitas diri dari responden. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel. 4.1

Data Deskripsi Responden

No	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	45	67	112

Sumber Data: Angket Responden

B. Analisis Data

Setelah pelaksanaan pengisian angket yang diisi oleh peserta didik, maka angket itu akan dikembalikan dalam keadaan terisi sesuai dengan petunjuk pengisian angket. Kemudian setelah data terkumpul, maka penulis menyusun dan mengklasifikasikan sesuai dengan aturan yang ada yang akan dianalisis sesuai dengan hipotesis yang telah diajukan, untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Sinjai.

Selanjutnya data yang telah dihasilkan dari penyebaran angket, penulis analisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 (*Statistic Product and Service Solution*). Dan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Sinjai dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut yang sudah penulis analisis melalui bantuan aplikasi SPSS 20 (*Statistic Product and Service Solution*), yaitu:

Dari responden yang berjumlah 112 orang peserta didik yang telah menjawab angket penelitian yang telah dibagikan oleh peneliti, adapun hasilnya sebagai berikut

Tabel. 4.2
Data Hasil Angket Responden Variabel X

No	Nama	Butir Soal										Jumla
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Yahya Anwar	2	2	2	1	2	4	2	2	2	4	23
2	Syifa Amdang	2	4	3	1	2	3	3	3	2	3	26
3	Rifki Riady	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	34
4	Muh. Alif Anugrah	2	2	1	4	2	2	2	2	2	1	20
5	Irasya Ammar Dziura	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	30
6	Samsiah	2	4	2	2	3	3	4	4	2	2	28
7	Emy Purnama Sari	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
8	Fitriani Lukman	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21

9	M. Zainal	4	2	3	1	4	3	2	4	3	1	27
10	Muh. Afdalul Ikhwan	2	4	1	3	4	1	3	4	1	3	26
11	Muh. Haikal Jihad	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
12	Asdar	4	2	3	3	2	1	3	2	3	2	25
13	Fauzan	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	24
14	Nikma	1	4	4	2	3	4	3	2	3	4	30
15	Sri Wahyuni	3	3	4	2	2	4	2	3	2	4	29
16	Ahmad Fajar	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	31
17	Nur Adha Niar	3	3	4	2	2	4	4	4	2	4	32
18	Syamsidar	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	25
19	Fuad Bawasyiah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
20	Naufal Haerul Anam	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
21	Chandra Mardiansyah	3	4	2	2	3	4	3	2	3	4	30
22	Lutfiana Ila	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	36
23	Nayla Isna M	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	27
24	Risky Auliyah	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	36
25	Usnul Nabillah	3	2	4	4	2	4	4	4	2	3	32
26	Windi Agnia Wulan Dari	3	2	4	4	2	4	2	4	2	2	29
27	A. Nurul Aqifah	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	37
28	A. Adjidannur	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	33
29	Hafitsah Humrah	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	35
30	Nurhidayat	2	1	2	1	2	4	2	1	3	2	20
31	Abd. Hafid Lole	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
32	Akbar Nursyam	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
33	Muh. Aidil	3	4	2	4	2	4	4	3	1	4	31
34	Muh. Syahrir S	3	4	2	4	2	4	4	3	1	4	31
35	Hanif Anisa Mustakim	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	34
36	Iswandi Idris	4	4	3	2	1	4	4	2	3	3	30
37	A. Agus Mulyawan	2	2	3	2	1	2	4	4	1	4	25
38	Febri Afrizal	4	4	4	3	2	1	4	4	2	4	32

39	Nailah Widhah Salim	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
40	Rahmat Hidayat	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	30
41	Selfiana	2	3	2	2	2	4	2	4	4	2	27
42	Reskina Ratu	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	29
43	Andi Rafira Mutmainnah	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	28
44	Auliah Nur Habibah	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	22
45	Vira Wati	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	35
46	Muh. Agusri Amal Arsyad	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	25
47	Dwi Putri Kasih A	2	4	3	3	4	4	4	4	2	4	34
48	Rahmat Hidayat	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	24
49	Andi Alfina Asa Damayanti	4	3	4	2	4	4	3	4	4	2	34
50	Wafiq Ariza	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	34
51	Aksa Aryadi	4	3	2	3	4	1	4	4	4	4	33
52	Savira	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	22
53	Abdullah Faqih	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	26
54	Resky Aprilia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
55	Andi Albar Ramadhan	4	3	3	2	2	4	4	2	3	4	31
56	Muh. Nursalim	2	2	3	2	2	2	3	4	3	4	27
57	Rasmi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
58	Marsya	4	4	2	2	4	2	2	2	3	2	27
59	Reski	3	3	4	2	4	4	2	3	4	4	33
60	Nurul Syakilan Lukman	2	3	2	2	2	2	3	4	4	3	27
61	M.Aufal Auram	2	3	2	3	2	4	3	2	2	2	25
62	Aulia Ramadani	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	34
63	Puji Astriani Basri	2	2	4	4	1	3	4	4	4	2	30
64	Siska Widayarsi	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	34
65	Khaerunnisa Irsal	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2	30
66	Adid Muh. Hisyam	4	3	2	1	2	2	3	1	3	2	23

67	Haikal	4	2	3	1	1	2	2	1	3	2	21
68	Muhammad Ikbal	4	2	3	2	2	2	2	2	3	4	26
69	Raihan	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	22
70	Musiat Muafil	2	2	2	3	4	2	4	4	2	3	28
71	Andi Muh Farhan	3	2	2	2	2	4	2	3	4	4	28
72	Nurfadlan Syahbana Yusuf	2	3	2	3	1	2	3	4	2	2	24
73	M. Syahrul	2	3	4	4	2	2	4	4	3	3	31
74	Muhammad Fajar	2	2	4	4	2	3	3	4	4	3	31
75	Adzam	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	22
76	Nurul Izzah	2	4	4	2	2	3	3	4	3	4	31
77	Resia Ramadan	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	27
78	Suarni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
79	Nafisha Syawwaha	2	4	4	2	2	3	3	4	4	4	32
80	Nurmaghfirah Zaenal	2	4	2	2	2	3	3	4	3	4	29
81	Musafir Hidayat Hasbi	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	21
82	Muh. Fikri Ibnu Akhsan	2	4	2	4	1	4	2	4	2	3	28
83	Alfin Arya Putra	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	37
84	Regita Cahyani	2	2	4	3	3	2	4	3	4	2	29
85	Muhammad Idham Ali	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
86	Muh. Afif Dea Pratama	2	3	4	2	4	3	3	3	2	2	28
87	Fbnary Salsabila A. Baso	2	4	2	3	2	3	2	4	2	2	26
88	Anugrah Pratiwi	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	37
89	Nia Ahdaniar Adam	4	3	2	4	2	4	2	4	3	2	30
90	Nazhwa Faizha Islamy	2	2	3	2	2	4	2	3	2	2	24
91	Nurfadillah Mahdiyah Wahyu	2	2	2	4	2	4	2	3	2	4	27
92	Syakila	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	37
93	M Raihan	4	2	1	3	2	4	2	3	4	3	28
94	Zahwa Nayla Ramadan	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	36

95	Nasyira	4	4	4	3	2	3	3	4	2	2	31
96	Syakia	4	4	4	2	3	4	4	3	2	2	32
97	Daelya Ifqi Bahesti	4	4	4	3	2	3	4	4	3	2	33
98	Luh Made Dewi Malika Anaya Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
99	Nurhalisa	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	36
100	Wulan Indri Yanti	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	32
101	Aswan Niavarnugraha	2	2	2	4	3	2	3	4	2	4	28
102	Agung Putra	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	28
103	Pertiwi	4	3	4	3	2	3	3	4	2	2	30
104	Annisa	1	4	4	3	1	2	4	4	3	2	28
105	Nur Ardah Sari	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	32
106	Muh Faiq Albaihaqy	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	27
107	Nusmaya Safitri	4	2	3	2	2	2	3	4	3	4	29
108	Khairunnisa M	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	23
109	Iffah Maulidya	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	36
110	M. Farid	2	3	4	2	2	2	2	3	2	3	25
111	Suparlin	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	21
112	Radifatul Aulia	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	25

Sumber data: hasil angket multimedia interaktif

Tabel. 4.3

Data Hasil Angket Responden

Variabel Y

No	NAMA	BUTIR SOAL										Jumla
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Yahya Anwar	1	4	2	4	2	2	4	2	2	1	24
2	Syifa Amdang	2	3	2	2	4	3	2	2	3	2	25
3	Rifki Riady	1	3	4	1	4	4	3	2	2	2	26
4	Muh. Alif Anugrah	4	2	2	2	2	2	3	3	1	1	22
5	Irasya Ammar Dziura	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	27

6	Samsiah	2	1	1	1	4	2	3	2	2	1	19
7	Emy Purnama Sari	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	21
8	Fitriani Lukman	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	21
9	M. Zainal	3	2	1	3	4	4	3	4	1	3	28
10	Muh. Afdalul Ikhwan	1	3	4	2	1	4	3	1	3	2	24
11	Muh. Haikal Jihad	3	3	3	3	2	4	1	2	4	4	29
12	Asdar	4	2	3	1	3	1	1	4	2	1	22
13	Fauzan	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	23
14	Nikma	2	4	3	2	4	4	2	2	4	3	30
15	Sri Wahyuni	2	3	3	2	4	3	4	3	4	4	32
16	Ahmad Fajar	1	3	1	3	4	4	4	4	2	3	29
17	Nur Adha Niar	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37
18	Syamsidar	1	4	1	3	4	3	2	2	1	1	22
19	Fuad Bawasyiah	2	4	2	4	4	2	3	2	2	4	29
20	Naufal Haerul Anam	1	4	2	3	4	2	3	2	2	4	27
21	Chandra Mardiansyah	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	33
22	Lutfiana Ila	1	4	1	4	4	4	3	2	3	3	29
23	Nayla Isna M	2	3	1	3	4	3	4	3	2	4	29
24	Risky Auliyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
25	Usnul Nabillah	1	4	1	2	4	4	4	4	2	4	30
26	Windi Agnia Wulan Dari	3	3	1	2	4	4	3	2	2	4	28
27	A. Nurul Aqifah	1	3	1	4	4	3	4	2	2	4	28
28	A. Adjidannur	3	4	2	3	3	4	3	2	2	4	30
29	Hafitsah Humrah	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	35
30	Nurhidayat	1	3	2	1	4	4	3	3	2	3	26
31	Abd. Hafid Lole	2	4	2	4	2	2	4	2	2	4	28
32	Akbar Nursyam	2	4	2	4	4	2	4	2	2	4	30
33	Muh. Aidil	2	4	2	3	3	4	4	2	2	3	29
34	Muh. Syahrir S	2	4	2	3	3	4	4	2	2	3	29
35	Hanif Anisa Mustakim	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	34

36	Iswandi Idris	1	4	1	4	4	3	2	3	3	3	28
37	A. Agus Mulyawan	2	3	1	2	2	3	2	2	2	4	23
38	Febri Afrizal	1	4	1	4	4	4	2	3	3	2	28
39	Nailah Widhah Salim	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	34
40	Rahmat Hidayat	1	4	2	2	2	3	4	2	4	3	27
41	Selfiana	4	4	1	2	4	4	2	2	2	4	29
42	Reskina Ratu	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	34
43	Andi Rafira Mutmainnah	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	34
44	Auliah Nur Habibah	1	2	4	2	3	4	3	2	2	4	27
45	Vira Wati	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	36
46	Muh. Agusri Amal Arsyad	2	4	1	2	4	2	2	4	2	2	25
47	Dwi Putri Kasih A	1	4	1	4	4	2	4	4	4	4	32
48	Rahmat Hidayat	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	22
49	Andi Alfina Asa Damayanti	1	4	1	4	4	4	3	2	3	4	30
50	Wafiq Ariza	2	4	2	2	3	3	4	2	2	4	28
51	Aksa Aryadi	1	4	1	2	3	3	3	1	3	3	24
52	Savira	1	2	1	1	4	1	2	2	2	2	18
53	Abdullah Faqih	1	4	1	3	4	2	2	2	3	4	26
54	Resky Aprilia	1	4	1	4	4	4	4	4	4	2	32
55	Andi Albar Ramadhan	1	4	1	4	3	4	3	2	3	4	29
56	Muh. Nursalim	1	4	2	3	2	2	3	3	2	3	25
57	Rasmi	1	1	1	1	4	4	4	4	2	1	23
58	Marsya	1	4	2	2	3	3	3	4	4	2	28
59	Reski	2	4	1	4	4	2	2	2	4	4	29
60	Nurul Syakilan Lukman	2	4	2	1	3	4	4	3	3	4	30
61	M.Aufal Auram	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	22
62	Aulia Ramadani	1	4	1	2	4	4	4	4	4	2	30
63	Puji Astriani Basri	1	2	2	2	2	2	4	2	4	4	25

64	Siska Widyasari	1	4	1	2	4	4	4	3	2	1	26
65	Khaerunnisa Irsal	2	3	1	3	4	3	4	3	2	2	27
66	Adid Muh. Hisyam	4	1	3	2	3	2	1	2	4	3	25
67	Haika	4	1	3	2	3	2	1	1	4	3	24
68	Muhammad Ikbāl	2	4	2	4	4	4	2	2	2	2	28
69	Raihan	1	2	2	4	2	2	2	2	2	2	21
70	Musiat Muafil	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	26
71	Andi Muh Farhan	1	4	2	4	3	4	3	2	2	4	29
72	Nurfadlan Syahbana Yusuf	1	3	2	2	2	2	3	2	4	4	25
73	M. Syahrul	1	4	2	2	3	3	3	2	2	3	25
74	Muhammad Fajar	2	3	2	3	4	4	2	4	2	3	29
75	Adzam	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	22
76	Nurul Izzah	1	3	1	2	4	4	4	4	3	4	30
77	Resia Ramadani	4	3	1	2	4	4	4	4	3	4	33
78	Suarni	2	4	1	1	4	4	4	4	4	4	32
79	Nafisha Syawwaha	2	3	1	2	4	4	4	4	3	4	31
80	Nurmaghfirah Zaenal	2	2	1	2	4	4	4	4	3	4	30
81	Musafir Hidayat Hasbi	2	2	1	4	2	2	2	2	3	4	24
82	Muh. Fikri Ibnu Akhsan	2	4	4	3	4	4	2	2	3	2	30
83	Alfin Arya Putra	1	3	1	3	4	3	4	4	4	4	31
84	Regita Cahyani	1	3	2	3	3	2	2	4	1	2	23
85	Muhammad Idham Ali	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
86	Muh. Afif Dea Pratama	1	4	3	2	2	3	3	2	4	4	28
87	Fbnary Salsabila A. Baso	1	4	2	2	4	3	4	2	3	2	27
88	Anugrah Pratiwi	1	3	2	2	2	3	4	3	3	3	26
89	Nia Ahdaniar Adam	1	4	2	4	4	4	4	3	4	4	34
90	Nazhwa Faizha Islamy	2	3	1	2	2	4	3	4	3	3	27
91	Nurfadillah Mahdiyah Wahyu	3	4	1	2	4	3	4	4	3	3	31

92	Syakila	2	4	1	4	4	4	4	3	2	4	32
93	M Raihan	1	3	2	4	4	2	3	3	3	4	29
94	Zahwa Nayla Ramadani	1	4	1	3	4	4	4	4	2	4	31
95	Nasyira	1	4	1	3	4	4	3	1	4	4	29
96	Syakia	1	4	1	3	4	4	4	2	4	3	30
97	Daelya Ifqi Bahesti	1	4	1	4	4	4	4	3	4	3	32
98	Luh Made Dewi Malika Anaya Putri	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	31
99	Nurhalisa	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	36
100	Wulan Indri Yanti	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	33
101	Aswan Niavarnugraha	2	4	2	2	4	4	3	2	4	4	31
102	Agung Putra	2	4	2	4	4	2	4	2	2	2	28
103	Pertiwi	1	4	1	3	4	4	3	1	4	4	29
104	Annisa	1	4	1	3	2	2	3	4	3	4	27
105	Nur Ardah Sari	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	34
106	Muh Faiq Albaihaqy	1	3	2	4	4	1	1	1	1	1	19
107	Nusmaya Safitri	1	4	2	2	2	2	4	2	2	3	24
108	Khairunnisa M	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	23
109	Iffah Maulidya	2	4	2	2	3	2	3	2	2	4	26
110	M. Farid	2	3	1	2	2	4	4	2	3	2	25
111	Suparlin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
112	Radifatul Aulia	2	4	2	2	2	3	3	2	2	4	26

Sumber data: hasil angket kesulitan belajar siswa

1. Uji Asumsi Dasar
 - a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05.

Tabel. 4.4

Uji Normalitas**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		multimedia.interaktif	kesulitan.belajar.siswa
N		112	112
Normal	Mean	28,6875	27,7679
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	5,19534	4,26378
Most Extreme Differences	Absolute	,062	,084
	Positive	,062	,068
	Negative	-,047	-,084
Kolmogorov-Smirnov Z		,653	,891
Asymp. Sig. (2-tailed)		,787	,405

tribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* di peroleh angka probabilitas atau *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Nilai ini dibandingkan 0,05 atau menggunakan taraf signifikansi 5 %. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, menggunakan pedoman sebagai berikut:

- 1) Nilai sig atau signifikansi atau probabilitas $< 0,05$, maka distribusi data adalah tidak normal.
- 2) Nilai sig atau signifikansi atau probabilitas $> 0,05$, maka distribusi data adalah normal.

Tabel. 4.5

Keputusan Uji Normalitas Data

Nama Variabel	Nilai Asymp. Sig. (2-Tailed)	Taraf Signifikasi	Keputusan
Multimedia Interaktif	0,787	0,05	Normal
Kesulitan Belajar	0,405	0,05	Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian adalah varian dari populasi sama sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

Tabel. 4.6

Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variances**

kesulitan.belajar.siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,559	18	93	,088

Dari hasil statistik output SPSS diatas diketahui nilai signifikan sebesar 0,088. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa mempunyai tingkat varian yang sama.

c. Uji Linieritas

Bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas dilakukan dengan pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0,05.

Tabel. 4.7

Uji Linieritas
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kesulitan.belajar.siswa * multimedia.interaktif	(Combined)	987,853	18	54,881	4,955	,000
	Between Groups	766,966	1	766,966	69,243	,000
	Linearity					
	Deviation from Linearity	220,887	17	12,993	1,173	,302
	Within Groups	1030,112	93	11,076		
	Total	2017,964	111			

Dari tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi = 0,000 lebih kecil dari 0,05, karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel multimedia interaktif dengan kesulitan belajar siswa terdapat hubungan linier secara signifikan.

C. Uji Hipotesis

1. Statistik

Tabel. 4.8⁶²

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
multimedia.interaktif	112	20	40	28,69	5,195
kesulitan.belajar.siswa	112	18	40	27,77	4,264
Valid N (listwise)	112				

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel *Descriptive Statistics* digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

⁶² Hasil Output SPSS 20

2. Uji Regresi

Tabel. 4.9⁶³

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13,253	1,796		7,380	,000
1 multimedia.interaktif	,506	,062	,616	8,212	,000

a. Dependent Variable: kesulitan.belajar.siswa

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel *Coefficients^a* digunakan untuk membuat persamaan regresi, dari table di atas dapat diperoleh persamaan linear regresi sebagai berikut:

$$Y_1 = 13,253 + 0,506 X$$

Hasil analisis dari persamaan diatas sebagai berikut:

- Konstanta sebesar 13,253
- Koefisien multimedia interaktif sebesar 0,506. Koefisien yang bernilai positif berarti artinya terjadi hubungan positif antara multimedia interaktif dengan kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai.

Dari table diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Variabel multimedia interaktif tidak memiliki hubungan yang signifikan dan memiliki nilai positif.

Dari kedua analisis tersebut dapat diartikan bahwa koefisien arah regresi antara variable multimedia interaktif menyatakan adanya pengaruh positif dalam mengatasi kesulitan belajar. Variable multimedia interaktif (X) mempunyai pengaruh positif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,506.

Hal ini menunjukkan bahwa koefisien regresi antara variable multimedia interaktif sejalan dengan kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai.

⁶³ *Ibid*

3. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *software* SPSS 20.0, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel. 4.10⁶⁴

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,616 ^a	,380	,374	3,372

a. Predictors: (Constant), multimedia.interaktif

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel summary ini melaporkan kekuatan hubungan antara model (variabel bebas) dengan variabel terikat. Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R=0,616$, R Square adalah 0,380 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar 0,374 artinya bahwa multimedia interaktif berpengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa sebesar 38,0 %. Sedangkan sisanya sebesar 62.0 % dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai

4. Anova

Tabel. 4.11⁶⁵

ANOVA^a

	Sum of Squares	Df	Mean Square		
Regression	766,966	1	766,966	67,439	,000 ^b
Residual	1250,999	110	11,373		
Total	2017,964	111			

a. Dependent Variable: kesulitan.belajar.siswa

b. Predictors: (Constant), multimedia.interaktif

⁶⁴ Hasil Output SPSS 20

⁶⁵ Ibid

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel anova digunakan untuk memprediksi apakah model regresi linear dapat digunakan untuk menguji apakah pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai

H_1 : Terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai

Kaidah pengujian tabel anova:

a) Jika $F\text{-hitung} \geq$ dari $F\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

b) Jika $F\text{ hitung} <$ dari $F\text{-tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $F\text{ hitung} = 67,439$ dan $F\text{ tabel} = 3,93$

$F\text{ hit} = 67,439 \geq F\text{ tabel} = 3,93$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai.

5. Koefisien

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software SPSS 20.0 for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel. 4.12⁶⁶**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13,253	1,796		7,380	,000
1 multimedia.interaktif	,506	,062	,616	8,212	,000

a. Dependent Variable: kesulitan.belajar.siswa

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

H₀: Tidak terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai

H₁: Terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai

Kaidah pengujian tabel koefisien:

- a) Jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H₀ diterima, H₁ ditolak
- b) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H₀ ditolak, H₁ diterima

Pada tabel di atas juga dapat ditentukan nilai t hitung. Dihitung pada pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa adalah 8,212 dan t tabel adalah 1,658

Jika t hitung 8,212 > dari t tabel 1,658 maka H₀ ditolak, H₁ diterima artinya Terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

Kaidah pengujian signifikansi program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 20,0 yaitu:

- a) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau ($0,05 \leq \text{Sig}$), maka H₀ diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan.

⁶⁶ Hasil Output SPSS 20

b) 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.⁶⁷

Pada tabel 10 uji hipotesis dengan Coefficients^a, dapat dinilai $0,000 < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya koefisien pengaruh. Dari uraian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian di atas terlihat bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Sinjai. Adapun besar pengaruh multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel coefficients sebesar 0,506 atau 50,6% dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai.⁶⁸

Hasil pengujian hipotesis tersebut membenarkan bahwa ada pengaruh multimedia interaktif yang tidak signifikan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai karena pada tabel 10 uji hipotesis dengan Coefficients^a, dapat dinilai $0,000 < 0,05$, ini menandakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya koefisien pengaruh.

Terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Sinjai.

a) Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana yang telah dilakukan melalui program SPSS 20.0, diperoleh hasil bahwa dari 112 responden yang ada di SMPN 2 Sinjai. Pada tabel *coefficients* diketahui t-hitung multimedia interaktif $8,212 > 1,658$ (t tabel) jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif tidak secara signifikan berpengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probablitas* $0,000 < 0,05$, maka multimedia interaktif memiliki

⁶⁷ Harsidar. A, "Pengaruh Game Playstation 2 Smack Down Terhadap Karakter Peserta Didik SDN No. 05 Sinjai Utara", Skripsi Sarjana, (Sinjai: IAIM Sinjai, 2016), h. 49, t.d.

⁶⁸ *Ibid*

pengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Sinjai.

- b) Untuk mengetahui besar pengaruh antara multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar dapat dilihat pada tabel *model summary* dengan melihat *R Square* adalah 0,380 atau 38,0 % jadi besar multimedia interaktif berpengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai adalah 38,0 % dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai.

Dari kedua pengujian hipotesis tersebut bahwa antara multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian di SMPN 2 Sinjai, sehingga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa antara multimedia interaktif memiliki pengaruh positif yang tidak signifikan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 2 Sinjai penulis menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Multimedia interaktif memiliki pengaruh positif dan tidak secara signifikan berpengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 20, Pada tabel *coefficients* diketahui t-hitung multimedia interaktif $8,212 > 1,658$ (t tabel) nilai *probablitas* $0,000 < 0,05$ maka multimedia interaktif memiliki pengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Sinjai.

Pada tabel *model summary* dengan melihat *R Square* adalah 0,380 atau 38,0 % jadi besar pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di SMPN 2 Sinjai adalah 38,0 % berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh multimedia interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Smp Neg. 2 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, saran yang dapat penyusun sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Hasil ini diharapkan menjadi pemicu bagi pihak terkait khususnya para pendidik dan sekolah untuk memfasilitasi sarana dan prasarana pendidikan untuk pendidik sehingga dapat menerapkan dan melanjutkan serta meningkatkan proses belajar mengajar kepada peserta didik, karena telah menunjukkan hasil pengaruh yang positif sehingga dibutuhkan keberlanjutan dan peningkatan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian yang identik dengan tema penelitian ini, diharapkan untuk menambahkan variabel baru

untuk mengetahui pengaruhnya dalam mengatasi kesulitan belajar dan memberikan gambaran kontribusi yang lebih baik dari variabel-variabel yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Cet. 19; Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2016
- , *Media Pembelajaran*, Cet. V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004
- Abdurrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta; Rineka Cipta, 1999
- Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, Cet. 16; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012
- Bungin M. Burhan, *Penelitian Kualitatif*, Cet. 8; Jakarta: PT Adhitya Andrebina Agung, 2015
- Choplinisme, Peran Multimedia Diberbagai Bidang Kehidupan, diakses tanggal 9 Desember 2108 dari <https://choplinisme.wordpress.com/2106/11/22/peran-multimedia-di-berbagai-bidang-kehidupan/>
- Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Cet. III; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005
- Dewi Tiara Anggia, *Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah*, Volume. III. Nomor 2, 2015
- Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010
- Gunawan Heri, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. 2; Bandung: Alfabeta, 2013

Generus Indonesia, Indikator Kesulitan Belajar Siswa, diakses tanggal 7 desember 2018, dari <https://generusindonesia.wordpress.com/2013/07/06/indikator-kesulitan-belajar-siswa/amp/>

Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*, Volume. I, Nomor. 2, 2018

Iman Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*, (Cet. Iv; Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 175

Kementerian Agama RI, *Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Perkata*, Cet. I; Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011

Musdalifah, *Kesulitan Belajar Siswa Di Sman 1 Tonra Dalam Pelajaran Pai (Tinjauan Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pendidikan)*, Skripsi, Sinjai; STAIM, 2011

Muhammad Arif Tiro dan Sukarna, *Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian*, Cet. I; Makassar: Andira Publisher, 2012

Muasyirah, *Penerapan Pengajaran Remedial Dapat Mengetasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Mannanti*, Skripsi, Sinjai; STAIM, 2013

Nuremiliana, *Implementasi Kurikulum Berkarakter Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts. Al-Azhar Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai*, Skripsi, Sinjai; STAIM, 2013

Pribadi Benny A., *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Cet. 1; Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017

Rusman, *Manajemen Kurikulum*, Cet. 4; Jakarta: Rajawali Pers, 2012

Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Cet. 1; Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012

Siregar Syofian, *metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, Cet. 4; Jakarta: Kencana, 2017

Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Sumantri Mohamad Syarif, *Strategi pembelajaran: teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar*, Cet. 1; Jakarta: Rajawali Pers, 2015

Shinta Mursi, multimedia interaktif, diakses tanggal 7 desember 2108, dari <http://shintamursi.wordpress.com.2014/09/16/multimedia-interaktif/>

Sitti Hafsa, *Analisis Tentang Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa SDN 1 Mulaeno*, Skripsi Sinjai: STAIM, 2012

Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*, Cet. I; Jakarta: Erlangga, 2013

Suprpto Edy, *Peranan Media Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran*, Volume. I, Nomor. I, 2015

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 22; Bandung: Alfabeta, 2015

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* Cet. XXIII, Bandung Alfabeta, 2016

Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Cet. 18; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013

-----, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Cet. 10; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004

Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*, Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017

Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Berbasis Integrasi Dan Kompetensi*, Cet. V; Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014

-----, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Berbasis Integrasi Dan Kompetensi*, Cet. IV; Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011

Umum pengertian, pengertian peran secara umum, diakses pada tanggal 6 desember 2018 dari <http://umum-penertian.blogspot.com/2016/06/pengertian-peran-secara-umum.html?m=1>

Prastowo Andi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet. III; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016

BIODATA PENULIS



Nama : Nurasyirah
NIM : 150101004
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 25 Juli 1996
Alamat : ; Sinjai-Kajang KM. 3, Dusun Bentengnge Desa
Tongke-Tongke Kec. Sinjai Timur Kab. Sinjai
Riwayat Pendidikan :
1. SD/MI : SD Negeri 29 Maroanging Tamat Tahun 2009
2. SLTP/MTS : MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo Tamat Tahun
2012
3. SMA/MA : Hikmah Lenggo-lenggo Tamat Tahun 2015
Handphone : 082349151550
Email : Nurasyirah0196@gmail.com
Nama Orang Tua : Muh. Asdar (Ayah)
Hasnah (Ibu)

LAMPIRAN-LAMPIRAN



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

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kah. 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: 1290 /I.3.AU/F/KEP/2018**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2018/2019**

**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 2018/2019, 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/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/I.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2018/2019

MEMUTUSKAN

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

Pembimbing I	Pembimbing II
Suriati, S. Ag., M.Sos.I.	Sardiyannah, S. Ag., M.Pd.I.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **NURASYIRAH**

NIM : 150101004

Prodi : Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Skripsi : Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Neg. 2 Sinjai.

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

Islami, Progresif dan Kompetitif



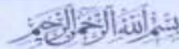
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

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 difaksanakan 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 : 09 November 2018 M
: 01 Rabiul Awal 1440 H

Dekan

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 PALPBA, PGMI IAIM Sinjai di Sinjai.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMUKEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 048221419, 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

Nomor : 273/I/1.3.AU/F/2019
Lamp : Satu (1) Rangkap
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala SMPN 2 Sinjai
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : NURASYIRAH
NIM : 150101004
Prodi Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

"Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Sinjai".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SMPN 2 Sinjai".

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Sinjai, 28 Sya'ban 1440 H
04 Mei 2019 M



Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.
NBM. 970 458

Tembusan disampaikan Kepada Yth:

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Dinas Pendidikan Kab. Sinjai
3. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SINJAI**

Jalan M. Husni Thamrin No. 1 Kelurahan Biringere Kecamatan Sinjai Utara
Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan ☎ 92611 📠 0482-21091 Fax. 21091

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 423.1/057 /SMPN2/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Sinjai, menerangkan bahwa :

Nama : **NURASYIRAH**
NIM : 150101004
Tempat, Tgl Lahir : Sinjai, 25 Juli 1996
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Alamat : Kec. Sinjai Timur Kab. Sinjai

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, Nomor :
273/I/1.3.AU/F/2019 yang bersangkutan tersebut di atas telah melakukan penelitian pada
SMP Negeri 2 Sinjai dengan Judul Skripsi :

**“Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Sinjai”**

Pelaksanaan penelitian : **4 Mei s.d 4 Juni 2019**

Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 17 Juni 2019

Kepala Sekolah,



NASIBAH, S.Pd, M.Pd

NIP. 196509031987032015

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp

Neg. 2 Sinjai

No	Deskripsi	Variabel	Deskripsi	Item Soal	Instrumen
1	Multimedia Interaktif	a. Aspek Materi	1) Kesesuain materi dengan kompetensi 2) Ketepatan urutan penyajian materi 3) Kemudahan untuk dipahami 4) Kejelasan aspek gambar/video 5) Kejelasan uraian materi 6) Efektifitas contoh dalam menguasai kompetensi	1-10	Angket
		b. Aspek Pembelajaran			

			1) Kejelasan indikator pencapaian kompetensi 2) Kemenarikan sajian materi 3) Pemberian contoh		
2	Kesulitan Belajar	Dari dalam diri siswa 1. Tingkat kesehatan siswa 2. Tingkat psikologis dan mental siswa 3. Tingkat kejiwaan siswa	1) Kelemahan pada unsur pancaindera 1) Minat siswa dalam mengikuti pelajaran 2) Motivasi siswa dalam belajar 3) Tingkat kecerdasan siswa 1) Kondisi psikologis siswa	1-10	Angket

		Dari luar siswa	1) Jumlah kelengkapan peralatan sekolah yang dimiliki siswa 2) Kondisi dan ketentraman keluarga 3) Banyaknya uang saku yang diberikan orang tua 4) Hubungan antara siswa dengan orang tua/guru		
--	--	-----------------	---	--	--

Lampiran 2

Petunjuk pengisian angket:

Angket ini memuat 20 pertanyaan, mohon diberikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberi tanda silang (×) pada pilihan jawaban yang tersedia.

Nama :

Kelas :

Asal sekolah : SMPN 2 Sinjai Utara

Angket Multimedia Interaktif

1. Apakah tampilan multimedia interaktif yang di sajikan menarik
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Apakah materi dengan kompetensi sesuai
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
3. Apakah sesuai dengan urutan penyajian materi
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
4. Apakah materi mudah untuk di pahami
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
5. Apakah gambar atau video yang disajikan menarik
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

6. Apakah uraian materi yang disajikan jelas
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
7. Apakah mudah memahami contoh-contoh yang diberikan oleh guru
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Apakah soal sesuai dengan indikator kompetensi
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Apakah sajian materi yang diberikan menarik
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Apakah setiap pembelajaran selalu diberikan contoh
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

Angket Kesulitan Belajar

1. Apakah anda mempunyai kelemahan pada pancaindera
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Apakah anda merasa bersemangat ketika belajar salah satu mata pelajaran yang di sukai
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
3. Ketika anda mempunyai masalah apakah anda malas belajar
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

4. Apakah anda melakukan sistem SKS (sistem kebut semalam) ketika akan menghadapi ujian
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
5. Apakah anda merasa nyaman di sekolah
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
6. Apakah fasilitas yang ada di sekolah sudah menunjang kegiatan anda untuk belajar
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
7. Apakah guru anda membantu ketika anda kesulitan belajar
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Apakah anda membentuk kelompok belajar dengan teman-teman untuk belajar bersama
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Apakah orang tua bertanya tentang kegiatan di sekolah
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Apakah setiap hari ibu anda memberi uang saku
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah