

**KORELASI ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN
MOVIE LEARNING DAN *FLASH CARD* DENGAN
KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 2 SINJAI**



SKRIPSI

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

Oleh:
USFA WAFIKA
NIM. 150101007

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

**KORELASI ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN
MOVIE LEARNING DAN FLASH CARD DENGAN
KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 2 SINJAI**



SKRIPSI

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

Oleh:

USFA WAFIKA
NIM. 150101007

Pembimbing:

1. Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.
2. Dr. H. Burhanuddin, MA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Usfa Wafika
NIM : 150101007
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 sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

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

Sinjai, 7 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

Usfa Wafika

NIM: 150101007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi,

Berjudul

: Korelasi Antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning*
dan *Flash Card* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta
Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sinjai.

Yang ditulis oleh,

Nama

: Usfa Wafika

NIM

: 150101007

Program studi

: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Disetujui untuk diuji pada sidang Munaqasyah..

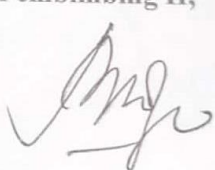
Demikian untuk proses selanjutnya.

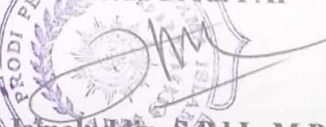
Sinjai, 7 Juni 2019

Pembimbing I,


Dr. Hordianto Rahman, M.Pd.
NIDN. 2105078301

Pembimbing II,


Dr. H. Burhanuddin, M.A.
NIDN. 211008861

Mengetahui,
Ketua Prodi PAI

Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 948 508

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dan *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai. yang ditulis oleh Usfa Wafika Nomor Induk Mahasiswa 150101007, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 08 Juli 2019 M bertepatan dengan 05 Dzulqaidah 1440 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I	Penguji II	(.....)
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
Dr. H. Burhanuddin, MA	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العلمين والصلا والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى اله واصحابه اجمعين اما بعد

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 yang telah mendidik, membesarkan, mendoakan, memberikan motivasi dan dukungan;
2. Bapak Dr. Firdaus., M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai;
3. Wakil Rektor I, dan Wakil Rektor II, serta Seluruh Pegawai dan Jajaran IAIM yang telah membantu kelancaran Akademik;
4. Bapak Dr. Hardianto Rahman, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sekaligus pembimbing I penulis yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi terwujud;
5. Bapak Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku ketua program Studi Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai;
6. Dr. H. Burhanuddin, MA, selaku pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan Jajaran Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;

10. Kepala Sekolah, guru-guru, dan para siswa SMP Negeri 2 Sinjai yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa IAIM Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini tepat pada waktunya.

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.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan serta keterbatasan kemampuan baik dalam pelaksanaan maupun penulisan ini. Untuk itu, penyusun mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini. Dan dan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, terutama bagi penulis sendiri. Aamiin.

Sinjai, 7 Juni 2019

Penulis

Usfa Wafika
NIM. 150101007

ABSTRAK

USFA WAFIKA. NIM. 150101007: Korelasi Antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dan *Flash Card* Dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai. **Skripsi, Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai, 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk 1. Untuk membuktikan korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* Dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai. 2. Untuk membuktikan korelasi antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* Dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan survey, dengan jumlah populasi 160 orang dan adapun yang menjadi sampel penelitian ini sebanyak 113 orang. Data yang diambil dengan menggunakan angket dan dokumen. Pengolahan data memakai teknik analisis regresi ganda dengan taraf signifikan 95 % dengan menggunakan SPSS 20.

Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Strategi pembelajaran *movie learning* dengan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Sinjai. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 20 diketahui t_{hitung} Strategi Pembelajaran *Movie Learning* $t_{\text{(hitung)}}$ 2,784 > 1,65 (t_{tabel}) jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Movie Learning* secara signifikan berkorelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probabilitas* $0,006 < 0,05$, maka strategi pembelajaran *Movie Learning* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar di SMP Negeri 2 Sinjai. Dilihat dari nilai *correlation* bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik diketahui nilai korelasi adalah positif 0,255. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik berada dalam kategori lemah. (2) Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Sinjai. Hal ini di peroleh berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS 20, diketahui t_{hitung} Strategi Pembelajaran *Flash Card* $t_{\text{(hitung)}}$ 3,721 > 1,65 (t_{tabel}) jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Flash Card* secara signifikan berkorelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probabilitas* $0,000 < 0,05$, maka strategi pembelajaran *Flash Card* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Dilihat dari nilai *correlation* antara Strategi Pembelajaran *Flash card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik diketahui nilai korelasi adalah positif 0,333. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik berada dalam kategori lemah.

ABSTRACT

USFA WAFIKA. NIM. 150101007: *The Correlation Correlation between Movie Learning and Flash Card Learning Strategies Against the Learning Activity of Class VIII Students in Sinjai 2 Public Middle School.* Thesis, Sinjai: Islamic Religious Education (PAI) Study Program, Muhammadiyah Islamic Institute (IAIM) Sinjai, 2019.

This study aims to determine the correlation between Movie Learning and Flash Card Learning Strategies Against the Learning Activity of Class VIII Students in Sinjai 2 Public Middle School

This research is a quantitative research that is a process of finding knowledge that uses data in the form of numbers as a means of finding information about what is known, namely aiming to explain data collection using a questionnaire with a number arrangement that provides an overview of data presented in a table to measure the average value average is one tool for processing data, drawing conclusions and making decisions based on analysis of data collected. Data collection uses questionnaires filled out by students. The results of this study indicate that based on the results of the product moment correlation analysis that has been carried out through the SPSS 20 program, this study shows that the correlation between 1) Movie Learning Learning Strategy towards Learning Activity of Students is known to have a positive correlation of 0.294. The magnitude of the correlation number shows that the correlation between Movie Learning Learning Strategy and Learning Activity of Students is in the weak category While positive values indicate the pattern of relationship between Movie Learning Learning Strategies to Student Learning Activity is in the same direction, meaning the better movie learning learning strategies for participant learning activeness the students are getting better too. Correlation of Flash Card Learning Strategies to Learning Activity of Grade VIII Students of Sinjai Middle School 2. 2) the correlation between Flash Card Learning Strategies for Learning Activity of Students is known that the correlation value is positive 0.320. The magnitude of the correlation number shows that the correlation between the Movie Learning Learning Strategy towards Learning Activity of Students is in the weak category. While the positive value indicates the pattern of the relationship between the Movie Learning Learning Strategy towards the Learning Activity of Students is in the same direction, meaning that the better the flash card learning strategy the active learning of students, the better too.

So Between Movie Learning and Flash Card Learning Strategies towards Learning Activity of Class VIII Students at Sinjai 2 Public Middle School are both weakly correlated.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>	6
1. Pengertian Strategi	6
2. Pengertian Pembelajaran.....	6
3. Pengertian Strategi <i>Movie Learning</i>	7
4. Strategi <i>Movie Learning</i>	7
5. Prosedur Penerapan Strategi <i>Movie Learning</i>	8
6. Rekomendasi Penerapan Strategi <i>Movie Learning</i>	8
7. Kelebihan dan Kelemahan Strategi <i>Movie Learning</i>	9
B. Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i>	10
1. Pengertian Strategi <i>Flash Card</i>	10
2. Strategi <i>Flash Card</i>	11
3. Prosedur Penerapan Strategi <i>Flash Card</i>	11
4. Rekomendasi Penerapan Strategi <i>Flash Card</i>	12
5. Kelebihan Strategi <i>Flash Card</i>	12
C. Keaktifan Belajar	13
1. Pengertian Keaktifan Belajar	13
2. Hakikat Belajar	14
3. Indikator Keaktifan Belajar.....	15

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar	15
D. Hasil Penelitian Relevan	16
E. Hipotesis	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	19
B. Devenisi Variabel.....	19
C. Populasi dan Sampel	20
D. Teknik Pengumpulan Data.....	22
E. Instrument Penelitian	22
F. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Profil Lokasi Penelitian	24
B. Deskripsi Instrumen Penelitian.....	28
C. Deskripsi Data	29
D. Analisis Data.....	47
E. Uji Hipotesis	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel <i>Krice and Morgan</i>	21
Tabel 4.1	Data Siswa	27
Tabel 4.2	Tabel Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i> dan <i>Flash Card</i> terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik.....	28
Tabel 4.3	Daftar Dekripsi Responden	30
Tabel 4.4	Hasil Angket Variabel Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i> .	34
Tabel 4.5	Hasil Angket Variabel Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i>	37
Tabel 4.6	Angket Respon Keaktifan Belajar Peserta Didik terhadap Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>	40
Tabel 4.7	Angket Respon Keaktifan Belajar Peserta Didik terhadap Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i>	43
Tabel 4.8	Tabel <i>Descriptive Statistics</i> X_1 -Y	47
Tabel 4.9	Tabel <i>Statistics</i> X_1 -Y.....	48
Tabel 4.10	Tabel Kat_Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>	49
Tabel 4.11	Tabel <i>Correlations</i> X_1 -Y	49
Tabel 4.12	Tabel Model <i>Summary</i> X_1 -Y	51
Tabel 4.13	Tabel Anova X_1 -Y	51
Tabel 4.14	Tabel <i>Coefficients</i> X_1 -Y.....	52
Tabel 4.15	Tabel <i>Descriptive Statistics</i> X_2 -Y	53
Tabel 4.16	Tabel <i>Statistics</i> X_2 -Y.....	54
Tabel 4.17	Tabel Kat_Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i>	54
Tabel 4.18	Tabel <i>Correlations</i> X_2 -Y	55
Tabel 4.19	Tabel Model <i>Summary</i> X_2 -Y	56
Tabel 4.20	Tabel Anova X_2 -Y	57
Tabel 4.21	Tabel <i>Coefficients</i> X_2 -Y.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambar Kategorisasi.....	48
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.¹

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat (1) Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Kehadiran teknologi informasi tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan selain turut serta dalam memanfaatkannya. Menurut Wahyu Purnomo pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna, pembelajaran yang menyenangkan.³ Pembelajaran yang menyenangkan akan memiliki keunggulan

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. IV; Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.1.

² Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, h.1

³ <http://smkn1bansari.wordpress.com>, Machfud Herman S, *Pemanfaatan TI dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, 8 Desember 2018, at 16.36 pm

dalam meraih segala informasi secara utuh yang pada akhirnya akan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Selain itu dengan adanya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, siswa bukan lagi menjadi obyek tetapi menjadi subyek dalam mengembangkan tema pembelajaran di kelas. Dengan adanya perubahan ini tentunya standar dalam komponen penilaian kompetensi siswa juga berubah. Kurikulum ini lebih menonjolkan sisi afektifnya sehingga dalam penilaian itu harus seimbang antara kognitif dan diiringi afektifnya terutama sikap barulah psikomotorik ⁴

Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.⁵

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.⁶

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu adanya strategi yang harus dilakukan oleh seorang pendidik agar peserta didik dapat aktif pada saat proses pembelajaran. Strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang

⁴ Radioedukasi.kemdikbud.go.id/old/berita/kurikulum-2013-keaktifan-siswa-di-kelas. 16 juni 2019, at 14.36 36 pm.

⁵ Sinar, *Metode Active Learning*, (Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 9.

⁶ *Ibid.*, h. 10

terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.⁷

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/ merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok.⁸

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja, belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar, semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.⁹

Maka dari itu, dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara sebagaimana yang terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional.¹⁰ Dan untuk mencapai tujuan pembelajaran maka

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Cet. VI; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 3.

⁸ *Ibid.*, h. 5.

⁹ *Ibid.*, h. 11.

¹⁰ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional..., h.1

diperlukan suatu strategi pembelajaran yang jelas dan terkonsep dalam menggunakan media-media pembelajaran seperti *movie learning* dan *flash card*, gambar dan lain-lain yang dapat dijadikan jalan keluar agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan tidak membosankan, serta dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Oleh karena itu strategi pembelajaran sangat berhubungan dengan keaktifan belajar peserta didik. dan Keberhasilan proses belajar ditandai dengan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar peserta didik berhubungan erat dengan keaktifan belajar siswa. Tetapi pada kenyataannya terdapat beberapa masalah mengenai hubungan strategi pembelajaran dan keaktifan belajar peserta didik sehingga membuat peserta didik tidak dapat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul Korelasi Antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dan *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka peneliti menemukan rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah strategi pembelajaran *movie learning* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai?
2. Apakah strategi pembelajaran *flash card* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pembahasan berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Untuk membuktikan apakah strategi *Movie Learning* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.
2. Untuk membuktikan apakah strategi *Flash Card* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan informasi bagi para pembaca khususnya Fakultas Tarbiyah Dan ilmu keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam, mengenai strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* dengan keaktifan belajar peserta didik.
 - b. Dapat menjadi landasan dalam pengembangan strategi pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
 - c. Menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan wawasan baru kepada pendidik agar mempunyai banyak variasi untuk mengajar siswa agar siswa bersemangat dan aktif belajar.
 - b. Membuat siswa mempunyai kesemangatan dan aktif belajar dengan diterapkannya strategi dengan berbagai variasi.
 - c. Menjadi referensi tambahan bagi sekolah yang diteliti.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

1. Pengertian Strategi

Strategi sendiri pada intinya adalah langkah-langkah terencana yang bermakna luas dan mendalam yang dihasilkan dari sebuah proses pemikiran dan perenungan yang mendalam berdasarkan pada teori dan pengalaman tertentu.¹ Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.²

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pelajaran atau sumber belajar. Interaksi antara ketiga komponen utama ini melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta suatu proses pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan.³

Jadi, dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴

¹ Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2009), h. 206.

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. III; Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006), h.5.

³ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2013.), h. 108.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Cet. I; Bandung: Kencana Prenadamedia Group, 2006.), h. 126.

Makhluk Allah yang diberi kewajiban dalam mencari ilmu adalah manusia. Yang mana ilmu tersebut berguna untuk bekal kehidupannya di dunia maupun diakhirat. Firman Allah swt didalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ



Terjemahnya:

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁵

3. Pengertian Strategi *Movie Learning*

Movie learning adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu.⁶

4. Strategi *Movie Learning*

Pembelajaran dengan audiovisual akan lebih efektif jika dilakukan secara integrative dan linier terhadap suatu materi pelajaran. Salah satu aktivitas penggunaan audiovisual adalah strategi *movie learning*. Strategi *movie learning* memiliki kemampuan proses yang sangat tajam dalam menyimpan informasi-informasi gambar. Cara ini sangat mungkin terjadi pada bagian *neocortex* otak, sehingga detail-detail informasi baik lisan maupun gambar akan terendang dengan kuat pada bagian terkecil *neo-cortex* otak (*sub long term memory*).

Pola gambar visual yang disertai audio melalui penjelasan film mampu membentuk *puzzle* imajinasi pengetahuan secara lengkap dan detail dan

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: PT Karya Azzahra Mandiri, 2015), h. 543

⁶ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences, Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*,(Cet. I; Jakarta: Kencana, 2015), h. 201.

melekat secara kuat. Hal ini membantu siswa dengan mudah memahami materi yang sulit menjadi lebih ringan.⁷

Maka dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan dari strategi *movie learning* yaitu strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tayangan film atau *movie*.⁸

5. Prosedur Penerapan Strategi *Movie Learning*

Sangat mudah menggunakan straegi *movie learning* dalam suatu pembelajaran. Prosedur utama yang disiapkan guru adalah CD film atau bahan film yang dapat diperoleh dari *YouTube* atau sumber lainnya. Berikut prosedur utama dalam menerapkan strategi tersebut:

- a. Siapkan media film yang akan ditonton siswa. (Tema ajar tentu berkaitan dengan isi film)
- b. Siapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (seperti, LCD proyektor, ruangan yang kondusif dari cahaya terang, *sound audio* yang mendukung).
- c. Atur sedemikian rupa durasi film yang akan ditonton siswa. Bagian film yang akan ditonton siswa adalah yang menyangkut inti tema ajar.
- d. Durasi film disarankan antara 3 sampai 5 menit.
- e. Siapkan lembaran kerja siswa (LKS).⁹

6. Rekomendasi Penerapan Strategi *Movie Learning*

Strategi *movie learning* dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan. Baik pada level usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA). Inti dari

⁷ *Ibid.*, h. 202

⁸ Munif Chatib, *Gurunya Manusia, menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, (Cet: I; Bandung: PT Mizan Pustaka, 2015), h. 185-186

⁹ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences...*, h. 201

strategi *movie learning* adalah membuat konten tema ajar mudah dipahami dalam konteks yang luas dalam kehidupan.¹⁰

7. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Movie Learning*

Dalam penggunaan media film terdapat kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan strategi *movie learning* sebagai media pembelajaran, yakni:

a. Kelebihan

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Memiliki efek menarik yang tidak dimiliki oleh media lain.
- 3) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 4) Film atau *movie* dapat membawa anak dari Negara satu ke Negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 5) Film atau *movie* dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 6) Dapat menyajikan pesan yang sukar dan langka karena telah direkam terlebih dahulu.¹¹
- 7) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 8) Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.
- 9) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 10) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- 11) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- 12) Film atau *movie* sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan, dan lain-lain.
- 13) Semua peserta didik dapat belajar dari film atau *movie*, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.

¹⁰ *Ibid.*, h. 202

¹¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, November. 2008), h. 116.

14) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

15) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.

16)

b. Kelemahan

Di samping *movie learning* atau pembelajaran dengan menggunakan video memiliki kelebihan, di dalam strategi tersebut juga terdapat kelemahan yang dimiliki dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi, ketimbang proses pengembangan materi tersebut
- 2) Pemanfaatan media juga terkesan memakan biaya yang tidak murah
- 3) Memerlukan waktu yang banyak
- 4) Dan penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti, videoplayer, layar bagi kelas beserta lcdnya, dan lain-lain.¹²

B. Strategi Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Strategi *Flash Card*

Flash card adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

Flash card merupakan media permainan yang mampu menangkap konsentrasi anak melalui kartu bergambar. Melalui media flash card ini, tidak hanya melatih konsentrasi anak saja melainkan agar memahami sesuatu melalui pancaindra.¹³

¹² Rizcy Hardy Pangesti, *Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran* <http://rizcybl.wordpress.com/2018/11/11/kelebihan-dan-kelemahan-media-video-pembelajaran>.

¹³ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences...*, h. 211.

2. Strategi *Flash Card*

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* adalah suatu cara mengakses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa. Salah satu dari sekian banyak strategi itu adalah *flash card*.

Permainan *flash card* merupakan alat belajar yang efektif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan *flash card* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang studi atau tematik studi. *flash card* sebagai media ajar guru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan. Siswa memainkan *flash card* dalam aturan-aturan yang ditentukan guru.

Aktivitas permainan *flash card* siswa pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan metode *flash card* baik digunakan pada pelajaran yang sulit, seperti matematika, bahasa Inggris atau pada pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi.

3. Prosedur Penerapan Strategi *Flash Card*

Penggunaan strategi mengajar *flash card* yang perlu diketahui adalah bentuk *flash card* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu flash card. *Flash card* sebaiknya disusun dan dikelompokkan berdasarkan subyek yang sama. Gambar pada *flash card* harus berukuran cukup besar dan jelas. Berikut contoh prosedur penerapan strategi *flash card*:

- a. Guru membuat kartu *flash card* dari bahan bekas
- b. *Flash card* dibuat dari kardus agar lebih kuat, namun dapat juga dibuat dari bahan karton. Agar tampilan media *flash card* bagus, sebaiknya gambar dan pertanyaan diketik kemudian ditempel pada *flash card*. Dan agar tampilan *flash card* awet dan tahan lama penggunaannya, sebaiknya *flash card* dilakban.
- c. Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.

- 1) Teknis permainan, siswa diminta mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan *flash card*.
- 2) Aturan permainan, dalam mencari pasangan kartu (*flash card*) siswa diberikan limit waktu, namun sampai limit waktu selesai ada siswa yang belum menemukan pasangan *flash card*.
- d. Aktivitas belajar siswa saat mencari pasangan *flash card* dilakukan tanpa suara. Namun dilakukan dengan kode tertentu. Kode jempol jika siswa telah menemukan pasangan *flash card*.¹⁴

4. Rekomendasi Penerapan Strategi *Flash Card*

Strategi pembelajaran menggunakan *flash card* dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) sampai sekolah menengah atas (SMA). Isi kalimat/pertanyaan pada *flash card* disesuaikan dengan kelompok usia belajar siswa.¹⁵

5. Kelebihan *Flash Card*

Kelebihan media *flash card* adalah :

- a. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat peserta didik dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- e. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.¹⁶

¹⁴ *Ibid.*, h. 211

¹⁵ *Ibid.*, h. 212

¹⁶ Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 29.

C. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan ke belakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini tengah berlangsung, dan sebagainya.¹⁷ Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.¹⁸

Keaktifan belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah, yang merupakan perpaduan dari tiga ranah tersebut, yang menyangkut ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dari perpaduan ketiga ranah tersebut, akan membentuk suatu aktivitas dalam mengikuti pelajaran.¹⁹

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai intraksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat di pisahkan. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, berbuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang

¹⁷ Sinar, *Metode Active Learning*, (Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 8.

¹⁸ *Ibid.*, h. 9.

¹⁹ *Ibid.*, h. 15-16

memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.²⁰

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.²¹

Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan persoalan mendasar yang harus dipahami, disadari, dan di kembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku karena kita akan lebih paham dari pada hanya sebatas melihat maupun mendengar. Berbuat dalam hal ini, bahwa peserta didik aktif dalam pembelajaran.

2. Hakikat Belajar

Menurut Sardiman “belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman”. Sejalan dengan itu, Iskandar mengatakan “belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya”.²²

Kurniawan mengatakan “belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relative permanen”. Sedangkan menurut Djamarah “ belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman idividu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik”.²³

²⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2007). h. 20

²¹ www.buatskripsi.com/2011/01/Pengertian-keaktifan-Belajar-siswa.html, h. 7.

²² Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam...*, h. 105.

²³ *Ibid.*, h. 106.

3. Indikator Keaktifan Belajar

Adapun indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari jenis-jenis aktifitas dalam belajar yang meliputi:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar membuat grafik, peta diagram.
- f. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menjawab, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- g. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.²⁴

Klasifikasi aktifitas belajar diatas, menunjukkan bahwa aktifitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Keadaan dimana siswa melaksanakan aktifitas belajar inilah yang dikatakan aktif atau tidak dalam proses pembelajaran.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru dapat

²⁴ Rena Kristyasawati, *Penerapan Metode Student Facilitation and Explaining untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis dan Panduan Kelas VII B di SMP Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), h. 8.

mereayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.²⁵

D. Hasil Penelitian Relevan

Sebelum penelitian ini dilakukan, memang sudah ada penelitian-penelitian yang sejenis, akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan perbedaan. Berikut ini diantara penelitian sebelumnya yang dapat penulis dokumentasikan sebagai hasil penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nazar Fachriansyah. Pada tahun 2013. Program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Yang berjudul “Hubungan Penerapan Strategi *Movie Learning* dengan Minat Belajar PAI Siswa (Studi SDS. Pelita Bangsa Pamulang Barat Tangerang Selatan). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kesimpulan dari penelitiannya yaitu hasil penelitian penerapan strategi *movie learning* di kelas VI ternyata kurang tepat diterapkan oleh guru PAI, hal ini ditunjukkan dari siswa yang menjawab jawaban alternatif “kurang tepat” sebanyak 78. 57% dan hanya 7. 15% yang menjawab tepat diterapkannya strategi *movie learning* pada pembelajaran PAI. Dan mayoritas siswa kelas VI memiliki minat belajar

²⁵ Sidi Quintana, *Keaktifan Belajar Siswa*. Data dikutip dari <http://sidi-quintana.blogspot.com>, diakses pada tanggal 13 Maret 2018

PAI yang cukup, sebanyak 53. 57%, dan hanya 3. 57% yang memiliki minat yang baik serta 42. 86% siswa kurang minatnya pada pembelajaran PAI.²⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Purnama Sari, pada tahun 2018 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan mengenai penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.²⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Danag Prasetya, pada tahun 2012 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul “Hubungan Keaktifan Dan Kedisiplinan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kartasura”. Hasil analisis regresi memperoleh persamaan garis regresi: $Y = 17,007 + 0,451X_1 + 0,528X_2$. Persamaan menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika berhubungan dengan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa. Kesimpulan yang diambil adalah: 1) Keaktifan berhubungan signifikan terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kartasura, dapat diterima. Hal ini berdasarkan analisis regresi linier berganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,294 > 2,037$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,029$ dengan sumbangan efektif sebesar 28,08%; 2) Kedisiplinan belajar siswa berhubungan signifikan

²⁶ Nazar Fachriansyah, Skripsi; *Hubungan Penerapan Strategi Movie Learning dengan Minat Belajar PAI Siswa (Studi SDS. Pelita Bangsa Pamulang Barat Tangerang Selatan*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2013)

²⁷ Indah Purnama Sari, Skripsi: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*, (Lampung: Universitas Lampung, 2018).

terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kartasura, dapat diterima.²⁸

Hubungan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah sama semua melakukan penelitian kuantitatif pada penelitian pertama dan kedua sama-sama menggunakan strategi *movie learning* dan *flash card*. Pada penelitian ketiga sama-sama mengkaji mengenai keaktifan belajar. Namun perbedaan pada penelitian pertama dan kedua dengan penelitian dengan penelitian penulis yaitu terletak hubungan penelitian dimana pada penelitian pertama yaitu membahas mengenai minat belajar dan penelitian kedua yaitu kemampuan berhitung peserta didik sedangkan penulis yaitu hubungan dengan keaktifan belajar peserta didik.

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis akan mengemukakan hipotesis yang merupakan jawaban sementara yang masih membutuhkan pembuktian yang lebih lanjut. Hipotesis yang dimaksud sebagai berikut:

1. H_0 = tidak terdapat korelasi antara strategi pembelajaran *movie learning* dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

H_a = terdapat korelasi antara strategi pembelajaran *movie learning* dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

$$H_0 : \rho_{xy} = 0$$

$$H_a : \rho_{xy} \neq 0$$

2. H_0 = tidak terdapat korelasi antara strategi pembelajaran *flash card* dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

H_a = terdapat korelasi antara strategi pembelajaran *flash card* dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

$$H_0 : \rho_{xy} = 0$$

$$H_a : \rho_{xy} \neq 0$$

²⁸ Danag Prasetya, Skripsi: *Hubungan Keaktifan dan Kedisiplinan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kartasura*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

2. Pendekatan Penelitian

Sedangkan *Pendekatan* yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan survey yaitu di mana peneliti melakukan penelitian langsung kelapangan. Ada tiga karakteristik utama survey yaitu:

- a. Informasi dikumpulkan dari sekelompok besar orang untuk mendeskripsikan beberapa aspek atau karakteristik tertentu.
- b. Informasi di kumpulkan melalui pengajuan pertanyaan (umumnya tertulis bias juga lisan) dari suatu populasi.
- c. Informasi di peroleh dari sampel, bukan dari populasi.¹

B. Devenisi Variabel

Untuk memahami maksud dari judul ini serta menghindari kesalah pahaman, maka penulis akan mengemukakan pengertian dari variabel yang berjudul “Korelasi Antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dan *Flash Card* Dengan Keaktifan Belajar Peserta Didi di SMP Negeri 2 Sinjai”. Dari judul tersebut penulis dapat memberikan pengertian sebagai berikut:

¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 82

1. Strategi Pembelajaran *Movie Learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tayangan film atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu. Strategi pembelajaran *Movie learning* sebagai variabel bebas (X_1).
2. Strategi Pembelajaran *Flash Card* adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. Strategi pembelajaran *Flash card* sebagai variabel bebas (X_2).
3. Keaktifan belajar peserta didik adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y).

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.² Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan peserta didik yang ada di SMP Negeri 2 Sinjai sebanyak 160 orang.

Sampel adalah bagian 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, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Populasi sebanyak 160 orang siswa dan sampel sebanyak 113 orang siswa. Pengambilan sampel menggunakan Tabel *Krejcie and Morgan* dan teknik

² *Ibid.*, h. 117.

pengambilan sampel adalah *Proportione Stratified Random Sampling* .
Proportione Stratified Random digunakan agar seluruh siswa dapat berpotensi menjadi sampel.

TABEL. 3.1.

*Krejcie and Morgan*³

N - n	N - n	N - N	N - n	N - n
10 - 10	100 - 80	280 - 162	800 - 260	2800 - 338
15 - 14	110 - 86	290 - 165	850 - 265	3000 - 341
20 - 19	120 - 92	300 - 169	900 - 269	3500 - 346
25 - 24	130 - 97	320 - 175	950 - 274	4000 - 351
30 - 28	140 - 103	340 - 181	1000 - 278	4500 - 354
35 - 32	150 - 108	360 - 186	1100 - 285	5000 - 357
40 - 36	160 - 113	380 - 191	1200 - 291	6000 - 361
45 - 40	170 - 118	400 - 196	1300 - 297	7000 - 364
50 - 44	180 - 123	420 - 201	1400 - 302	8000 - 367
55 - 48	190 - 127	440 - 205	1500 - 306	9000 - 368
60 - 52	200 - 132	460 - 210	1600 - 310	10000 - 370
65 - 56	210 - 136	480 - 241	1700 - 313	15000 - 375
70 - 59	220 - 140	500 - 217	1800 - 317	20000 - 377
75 - 63	230 - 144	550 - 226	1900 - 320	30000 - 379
80 - 66	240 - 148	600 - 234	2000 - 322	40000 - 380
85 - 70	250 - 152	650 - 242	2200 - 327	50000 - 381
90 - 73	260 - 155	700 - 248	2400 - 331	75000 - 382
95 - 76	270 - 159	750 - 254	2600 - 335	100000 - 384

Sumber Tan (2007:254)
 (Adaptasi dari Krejice dan Morgan, 1970: 608)
 N = Populasi
 n = Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

³ Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Cet: I; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.

1. Dokumen

Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar.⁴ Metode dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang profil sekolah dan data-data siswa di SMP Negeri 2 Sinjai. Penggunaan teknik dokumen ini untuk memperkuat dan mendukung informasi yang didapatkan dari hasil kusioner atau angket.

2. Kuesioner atau angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan 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 responden.⁵ Kuesioner atau angket digunakan untuk mendapatkan data tentang strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* serta keaktifan belajar peserta didik dan diberikan kepada 113 orang.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang berisikan tentang pertanyaan yang telah memiliki jawaban untuk dipilih oleh responden. Serta lembar pedoman dokumentasi lembar yang berisikan pencatatan data dari hasil penelitian yang diperoleh.

Dalam penyusunan kusioner digunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

⁴Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.221

⁵*Ibid.*, h. 199.

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak Pernah⁶

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data korelasional, dikarenakan fokus penelitian untuk mengetahui korelasi antar variabel. Teknik analisis data menggunakan bantuan program SPSS 20 (*Statistical Product and Service Solutions*) .

Analisis ini merupakan analisis regresi berganda⁷. Rumus analisis Regresi Berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat (*Psikomotorik*)

a = Nilai Konstanta

X₁ dan X₂ = Variabel Bebas (X₁ = Strategi Pembelajaran *Mpvie Learning*, X₂ = Strategi Pembelajaran *Flash Card*)

b_{1,2} = Koefisien Regresi.

⁶ *Ibid.*, h. 135.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 296.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Profil Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 2 Sinjai

SMP Negeri 2 Sinjai awal mulanya berdiri dengan nama Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP). Kemudian terintegrasi menjadi Sekolah Menengah Umum Tingkat Pertama (SMP Negeri 2 Sinjai) pada tahun 1979 dengan No. SK 030/U/1979 pada tanggal 6 Maret 1979. Sekolah ini terletak di jalan M.H. Thamrin No. 1 Kelurahan Biringere Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan dengan NSS 20.1.1912.01.094 dan NPSN 40304535 memiliki luas area seluas 9748 meter persegi dan luas bangunan 4102 meter persegi.

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas sekolah, SMP Negeri 2 Sinjai berkembang dari tahun ke tahun seiring dengan perkembangannya. Tentunya dilalui oleh pelaku sejarah yang berbeda-beda. Adapun kepala sekolah sejak awal berdirinya hingga saat ini adalah sebagai berikut :

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1. Palulla Katutu | (1979 s.d 1985) |
| 2. Ahmad | (1985 s.d 1990) |
| 3. Drs. Baharuddin Nur | (1990 s.d 1995) |
| 4. Drs. Syamsuddin Patu | (1995 s.d 2002) |
| 5. Drs. H. Abd. Asis, M.Pd | (2002 s.d 2009) |
| 6. Drs. Arifuddin, MM | (2009 s.d 2017) |
| 7. Nasibah, S.Pd,M.Pd | (2017 s.d Sekarang) |

2. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah

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:

- a. berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi kekinian
- b. sesuai dengan norma dan harapan masyarakat
- c. ingin mencapai keunggulan
- d. mendorong semangat dan komitmen seluruh warga sekolah
- e. mendorong adanya perubahan yang lebih baik
- f. mendorong warga sekolah yang religius
- g. 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 representative
- 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.
- c. Tujuan SMP Negeri 2 Sinjai

Tujuan tersebut secara bertahap akan dimonitoring, dievaluasi, dan dikendalikan setiap kurun waktu 1 (satu) tahun sebagai berikut:

- 1) Tercapainya tingkat Ketuntasan Kompetensi diatas 75% dengan rata-rata nilai 70
- 2) Tercapainya persentase kenaikan kelas kejenjang yang lebih tinggi dengan mencapai 98%
- 3) Menjuarai berbagai kompetisi OSN ditingkat Kabupaten, Propinsi bahkan tingkat Nasional
- 4) Tercapainya program tadarus Al-Quran oleh siswa yang beragama Islam dan pendalaman Kitab Suci bagi siswa nonmuslim.
- 5) Tercapainya program berbagai kegiatan keagamaan seperti: Bimbingan baca tulis Al-Quran, Pesantren Kilat/ Ramadhan, dan peringatan hari besar keagamaan.
- 6) Tercapainya program 7 K (Keamanan Ketertiban Keindahan Kebersihan Kenyamanan Kerindangan Kekeluargaan) sehingga sekolah menjadi kondusif
- 7) Tercapaiannya progam 5 S (salam, salim, senyum, sapa, dan santun)

- 8) Tercapainya kerja sama antar warga/keluarga besar sekolah dan lingkungan sekolah
- 9) Tercapainya proses belajar mengajar efektif dan efisien dengan memanfaatkan lingkungan hidup sebagai media pembelajaran
- 10) Tercapainya pengembangan inovasi pembelajaran berwawasan lingkungan hidup
- 11) Tercapainya pengelolaan yang berbudaya lingkungan hidup
- 12) Tercapainya sekolah yang bersih, hijau (Green and Clean), dengan meminimalis hasil sampah yang tidak bermanfaat
- 13) Tercapainya pencegahan pencemaran lingkungan hidup karena sampah
- 14) Tercapainya pelestarian lingkungan hidup dengan meminimalis sampah yang tidak bermanfaat.

3. Kesiswaan

Tabel 4.1 Data siswa Data Siswa dalam 5 tahun terakhir :

Tahun Ajaran	Jml Pendaftar (Calon Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls VII + VIII + IX)	
		Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombel
2014/2015	225 org	221 org	7 Rbl	220 org	7 Rbl	199 org	7 Rbl	640 org	21 Rbl
2015/2016	200 org	192 org	7 Rbl	208 org	7 Rbl	220 org	7 Rbl	620 org	21 Rbl
2016/2017	239 org	236 org	7 Rbl	186 org	7 Rbl	206 org	7 Rbl	633 org	21 Rbl
2017/2018	218 org	188 org	7 Rbl	225 org	7 Rbl	172 org	7 Rbl	585 org	21 Rbl
2018/2019	197 org	175 org	7 Rbl	160 org	7 Rbl	224 org	7 Rbl	559 org	21 Rbl

Sumber: TU, SMPN 2 Sinjai

B. Deskripsi Instrumen Penelitian

Setelah pelaksanaan data berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Semua angket dikembalikan dengan keadaan terisi sesuai dengan petunjuk. Ketika data terkumpul semua, kemudian penulis menyusun dan mengklasifikasikan sesuai dengan aturan yang ada dan nantinya akan di analisis sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Untuk mengetahui korelasi antara strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* dengan keaktifan belajar peserta didik, di sajikan dalam 3 variabel kepada responden yang berjumlah 113 siswa. yang masing-masing pertanyaan disediakan 4 alternatif jawaban.

Adapun Pertanyaan tentang strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* dengan keaktifan belajar yang diajukan kepada responden dikelompokkan menjadi beberapa bagian yang akan diuraikan seperti yang ada dilampiran angket dihalaman. Untuk mengetahui hasil-hasil dari penelitian penulis, maka di butuhkan angket untuk mengukur strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* dengan keaktifan belajar. Pada penelitian ini penulis melakukan penelitian terhadap siswa. Dengan menggunakan angket yang terdiri dari 45 item pertanyaan, 8 item pertanyaan untuk variabel X_1 (strategi *movie learning*), 7 item pertanyaan untuk variabel X_2 (strategi *flash card*), 15 item pertanyaan untuk variabel Y (keaktifan belajar terhadap strategi *movie learning*) dan 15 item pertanyaan untuk variabel Y (keaktifan belajar terhadap strategi *flash card*) adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.2

Tabel Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dan *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik

NO	JENIS PERTANYAAN (VARIABEL)	JUMLAH ITEM PERTANYAAN	NO. ANGKET
1	Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i> (Variabel X_1)	8	1 - 8
2	Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i> (Variabel X_2)	7	9 - 15

3	Keaktifan belajar peserta didik terhadap Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i> (Y)	15	16 - 30
4	Keaktifan belajar peserta didik terhadap Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i> (Y)	15	31 - 45

Selanjutnya data yang dihasilkan dari penyebaran angket berskala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata antara lain:

- a. **Selalu** skornya 4
- b. **Sering** skornya 3
- c. **Kadang-kadang** skornya 2
- d. **Tidak pernah** skornya 1

C. Deskripsi Data

1. Deskripsi Variabel

a. Deskripsi Variabel Strategi Pembelajaran *movie learning* (X_1)

Movie learning adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu.¹ Strategi *movie learning* memiliki kemampuan proses yang sangat tajam dalam menyimpan informasi-informasi gambar. Cara ini sangat mungkin terjadi pada bagian *neocortex* otak, sehingga detail-detail informasi baik lisan maupun gambar akan terendang dengan kuat pada bagian terkecil *neo-cortex* otak (*sub long term memory*).

Pola gambar visual yang disertai audio melalui penjelasan film mampu membentuk *puzzle* imajinasi pengetahuan secara lengkap dan detail dan

¹ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences, Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Cet. I; Jakarta: Kencana), h. 201.

melekat secara kuat. Hal ini membantu siswa dengan mudah memahami materi yang sulit menjadi lebih ringan.²

b. Deskripsi Variabel Strategi Pembelajaran *flash card* (X_2)

Flash card merupakan media permainan yang mampu menangkap konsentrasi anak melalui kartu bergambar. Melalui media flash card ini, tidak hanya melatih konsentrasi anak saja melainkan agar memahami sesuatu melalui pancaindra.³

c. Deskripsi Variabel Keaktifan belajar peserta didik (Y)

Keaktifan belajar peserta didik adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

2. Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri 2 Sinjai Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Jumlah sampel atau responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 113 orang. Di dalam memberikan informasi tentunya peneliti harus mengetahui atau mengenali identitas diri dari para responden yang dimulai dari nama, jenis kelamin dan kelas. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Dekripsi Responden SMPN 2 Sinjai

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Muh. Dipanegara. A	Laki-laki	VIII 1
2	Rafiuddin Kamal	Laki-laki	VIII 1
3	A. Hamnus Fajriansyah	Laki-laki	VIII 1
4	Aries. AR	Laki-laki	VIII 1
5	Muh Zaim Zharon	Laki-laki	VIII 1
6	Kenneth Adriano	Laki-laki	VIII 1

² *Ibid.*, h. 202

³ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences...*h.

7	Muh. Faiz Azharil	Laki-laki	VIII 1
8	Muh. Faiz Syafrillah	Laki-laki	VIII 1
9	Sri Nurhaerani	Perempuan	VIII 1
10	Andi Novia Ramadhani	Perempuan	VIII 1
11	Andi Rasyiqah S.	Perempuan	VIII 1
12	Nurul Ain Izzati	Perempuan	VIII 1
13	Suci Inda Sari Arsari	Perempuan	VIII 1
14	Nabila Salsabila	Perempuan	VIII 1
15	Sri Rezki Salsabilah	Perempuan	VIII 2
16	Indah Sri Wahyuningsih	Perempuan	VIII 2
17	Meutia Puji Lestari	Perempuan	VIII 2
18	Siti Syahraeni	Perempuan	VIII 2
19	Nayla Alya Zalikha	Perempuan	VIII 2
20	Muh. Syakwan	Laki-laki	VIII 2
21	Nur Hidayat Kadir	Laki-laki	VIII 2
22	Surya Darmawan	Laki-laki	VIII 2
23	Muh. Rendra S.	Laki-laki	VIII 2
24	Muhlis	Laki-laki	VIII 2
25	Muhammad Albaihaqy	Laki-laki	VIII 2
26	Nurmala Dewi Bahtiar	Perempuan	VIII 2
27	Lastri	Perempuan	VIII 6
28	Astiscusa Nadira	Perempuan	VIII 6
29	Hikmatul Isnaeni	Perempuan	VIII 6
30	Rahmawati Azis	Perempuan	VIII 6
31	Nuraisyah	Perempuan	VIII 6
32	Annisa Fadillah Suci	Perempuan	VIII 6
33	Sunarti	Perempuan	VIII 6
34	Aviani Ulansari	Perempuan	VIII 6
35	Selviani	Perempuan	VIII 6
36	M. Adil Alifah	Laki-laki	VIII 6
37	M. Farhan Syamal	Laki-laki	VIII 6
38	M. Ifdal	Laki-laki	VIII 6
39	Fardan Alsyah Muhr	Laki-laki	VIII 6
40	Rahmat	Laki-laki	VIII 6
41	Muh. Zulfikar	Laki-laki	VIII 5
42	A. Baso Pargen	Laki-laki	VIII 5

43	Rahmat Nur Hidayat	Laki-laki	VIII 5
44	Diva Najwah Sabila	Perempuan	VIII 5
45	Nurul Fauziyyah F	Perempuan	VIII 5
46	Fatmawati Ilyas	Perempuan	VIII 5
47	Navizah Andini	Perempuan	VIII 5
48	Aryunnisa Aual Putri	Perempuan	VIII 5
49	A. Regista C.H	Perempuan	VIII 5
50	Khuznul Khotimah	Perempuan	VIII 5
51	Susilawati	Perempuan	VIII 5
52	Anugrah Pratiwi	Perempuan	VIII 5
53	Khilya Muslimah	Perempuan	VIII 5
54	Wiwi Widyawati	Perempuan	VIII 5
55	Muhammad Akhdan	Laki-laki	VIII 4
56	A. Muh. Rifki Ramadhan Ikhsan	Laki-laki	VIII 4
57	Fajrin Suhar	Laki-laki	VIII 4
58	Khairul Fadli	Laki-laki	VIII 4
59	A. Muh. Fatahillah	Laki-laki	VIII 4
60	Muwafiqurahman	Laki-laki	VIII 4
61	Rifqa Amaliyah	Perempuan	VIII 4
62	Nurul	Perempuan	VIII 4
63	Marsyah Fadiani	Perempuan	VIII 4
64	A. Uswatun Hasanah	Perempuan	VIII 4
65	Widya Nandayani	Perempuan	VIII 4
66	Nurul Muhnisa	Perempuan	VIII 4
67	Nurfahira	Perempuan	VIII 4
68	Riska	Perempuan	VIII 4
69	Nuni Azizah Andika	Perempuan	VIII 4
70	Devi Febriani Syam	Perempuan	VIII 4
71	Nur Ardah Fari	Perempuan	VIII 4
72	Fadhilah Amalia Wahyuddin	Perempuan	VIII 7
73	Annisa Fadillah Suci	Perempuan	VIII 7
74	Radifatul Aulia	Perempuan	VIII 7
75	Alfrisa Alya Ananta	Perempuan	VIII 7
76	Iffah Maulidya	Perempuan	VIII 7
77	Fitriani	Perempuan	VIII 7
78	Khaerunnisa	Perempuan	VIII 7

79	Wusmaya Safitri	Perempuan	VIII 7
80	Muh. Syawal	Laki-laki	VIII 7
81	Muh. Farid	Laki-laki	VIII 7
82	Muh. Faiq Albahaqy	Laki-laki	VIII 7
83	Ahmad Maulana	Laki-laki	VIII 7
84	Muh. Fais	Laki-laki	VIII 7
85	Muh. Faiz	Laki-laki	VIII 7
86	Dewi Kardina	Perempuan	VIII 8
87	Syarifa Saenab	Perempuan	VIII 8
88	Feby Mahira Sufriadi	Perempuan	VIII 8
89	Rima Maharani	Perempuan	VIII 8
90	Mardiana	Perempuan	VIII 8
91	Andi Yulia Riski Utami	Perempuan	VIII 8
92	Nita Amanda	Perempuan	VIII 8
93	Reski Amalia Anugrah	Perempuan	VIII 8
94	Yanti	Perempuan	VIII 8
95	Isnaeni	Perempuan	VIII 8
96	Rahmaniah	Perempuan	VIII 8
97	Susilawati	Perempuan	VIII 8
98	Fera Sri Amelia	Perempuan	VIII 8
99	M. Takbir	Laki-laki	VIII 8
100	Fikri Ramadana	Laki-laki	VIII 3
101	Zulkarnain	Laki-laki	VIII 3
102	Marshanda	Perempuan	VIII 3
103	Suci Ayu Lestari	Perempuan	VIII 3
104	Nur Fadhillah inayah	Perempuan	VIII 3
105	Nurhalisah	Perempuan	VIII 3
106	Agustini	Perempuan	VIII 3
107	Sitti Rabiah	Perempuan	VIII 3
108	Sitti Nur Ruhada	Perempuan	VIII 3
109	Sri Arma Ruliyam Tahir	Perempuan	VIII 3
110	Muh. Riki	Laki-laki	VIII 3
111	Ansar	Laki-laki	VIII 3
112	Musdalifa	Perempuan	VIII 3
113	Fardiansyah	Perempuan	VIII 3

Sumber: TU, SMPN 2 Sinjai

Tabel 4.4
Hasil Angket Variabel X1
Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	Jumlah
1	3	2	3	4	4	4	3	3	26
2	4	4	4	3	4	4	4	4	31
3	3	4	3	4	3	3	4	4	28
4	3	4	4	4	4	3	2	4	28
5	4	4	4	3	3	3	4	3	28
6	4	2	3	4	4	4	2	3	26
7	4	4	4	2	4	4	2	4	28
8	4	4	3	4	4	4	3	4	30
9	4	4	4	4	4	2	2	3	27
10	4	3	3	3	3	3	3	3	25
11	4	4	4	4	4	4	2	4	30
12	4	3	3	2	2	2	2	3	21
13	4	3	3	4	3	3	2	3	25
14	4	3	3	3	3	3	3	3	25
15	4	4	3	4	4	4	3	4	30
16	4	3	4	3	3	3	3	4	27
17	4	4	3	4	4	4	3	4	30
18	4	3	4	4	3	3	4	4	29
19	4	4	3	4	3	3	4	4	29
20	4	3	3	4	3	3	3	4	27
21	4	4	4	4	4	4	4	2	30
22	3	3	3	3	4	2	3	3	24
23	3	3	3	3	4	2	3	3	24
24	3	3	3	3	4	2	3	3	24
25	3	3	4	3	4	3	3	4	27
26	4	3	3	3	4	3	3	3	26
27	4	3	4	3	4	3	3	4	28
28	4	4	4	4	4	4	4	3	31
29	4	4	4	4	4	4	3	3	30
30	4	4	3	3	2	2	4	2	24
31	4	4	4	4	4	3	3	3	29
32	4	3	4	4	4	3	3	4	29

33	4	4	3	3	3	3	4	3	27
34	4	4	4	4	4	3	4	4	31
35	4	3	3	3	3	3	3	4	26
36	3	3	3	3	3	3	3	4	25
37	3	3	3	3	3	3	3	3	24
38	4	3	3	4	4	3	3	3	27
39	4	4	4	3	3	3	3	3	27
40	4	3	3	3	3	3	3	3	25
41	4	3	3	3	3	3	3	3	25
42	4	3	3	3	3	3	3	4	26
43	4	3	3	3	3	3	3	3	25
44	4	3	3	3	3	3	3	3	25
45	4	3	3	3	3	3	3	4	26
46	4	3	3	3	3	3	3	3	25
47	4	3	3	3	3	3	3	3	25
48	4	3	3	3	3	3	3	3	25
49	4	4	4	2	2	2	3	2	23
50	4	3	3	3	3	3	3	3	25
51	4	4	3	3	4	4	3	3	28
52	4	4	4	4	3	4	2	3	28
53	4	4	4	4	3	4	2	4	29
54	4	3	4	4	4	4	4	2	29
55	4	2	3	3	4	4	3	2	25
56	4	3	3	3	3	4	4	2	26
57	4	3	3	3	3	3	3	3	25
58	4	3	3	3	2	3	3	3	24
59	4	3	3	3	3	3	3	3	25
60	4	3	3	3	3	3	3	3	25
61	4	3	3	3	3	3	3	3	25
62	4	3	3	3	3	3	3	3	25
63	4	3	3	3	3	3	3	3	25
64	4	3	3	3	3	3	3	3	25
65	3	3	3	2	3	3	2	4	23
66	4	2	3	2	2	3	3	2	21
67	3	3	2	3	3	3	3	3	23
68	4	2	3	3	2	3	3	3	23

69	4	3	3	2	3	3	2	2	22
70	4	2	2	2	3	2	2	3	20
71	4	2	2	2	2	2	2	2	18
72	4	2	3	3	4	3	2	4	25
73	4	2	3	2	2	3	3	3	22
74	4	2	2	2	2	2	2	2	18
75	4	2	3	2	2	3	2	2	20
76	4	3	2	2	2	3	2	2	20
77	4	3	3	2	2	3	3	3	23
78	3	3	3	4	2	2	3	2	22
79	3	3	3	3	3	3	3	2	23
80	4	2	2	2	2	4	2	4	22
81	4	3	3	2	3	3	3	4	25
82	3	3	4	3	2	2	2	2	21
83	4	3	4	3	2	3	2	3	24
84	4	3	3	2	2	3	2	3	22
85	4	4	3	3	3	3	2	4	26
86	4	3	3	3	4	4	2	2	25
87	4	4	3	4	4	3	3	3	28
88	4	3	2	3	3	2	4	2	23
89	4	3	4	3	4	4	3	4	29
90	4	4	3	3	3	2	3	2	24
91	4	3	3	2	2	3	3	2	22
92	4	4	3	3	3	2	3	3	25
93	4	3	3	3	2	2	3	2	22
94	4	4	3	4	3	3	3	4	28
95	4	4	3	3	3	2	3	2	24
96	4	3	4	3	3	3	3	3	26
97	4	4	3	3	3	3	3	3	26
98	4	3	2	3	2	3	3	3	23
99	4	3	3	3	3	3	2	3	24
100	4	3	3	2	4	4	2	3	25
101	4	3	3	3	3	2	3	3	24
102	4	3	4	3	2	3	3	3	25
103	4	2	3	3	3	3	3	3	24
104	4	4	3	3	3	4	2	3	26

105	4	3	3	3	4	3	4	3	27
106	4	4	3	3	3	3	3	3	26
107	4	3	3	3	3	3	3	3	25
108	4	3	3	3	3	3	3	3	25
109	4	4	4	4	3	3	3	3	28
110	4	4	4	4	4	4	4	4	32
111	4	3	4	4	4	4	3	4	30
112	4	4	4	3	4	3	3	3	28
113	4	4	3	4	3	3	4	3	28

Tabel 4.5
Hasil Angket Variabel X2
Strategi Pembelajaran *Flash Card*

No	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah
1	3	4	4	4	3	3	4	21
2	4	4	4	3	3	3	3	21
3	4	4	4	4	3	4	4	23
4	4	3	3	3	4	3	3	20
5	3	4	4	4	3	3	4	21
6	4	3	3	4	4	4	3	22
7	4	3	3	3	3	4	3	20
8	4	4	4	4	4	3	3	23
9	4	4	4	4	3	3	3	22
10	4	4	4	4	3	3	4	22
11	4	3	3	3	4	3	3	20
12	4	3	3	4	4	3	3	21
13	4	3	3	3	3	3	3	19
14	4	4	3	3	3	3	3	20
15	4	3	3	3	3	3	3	19
16	4	4	4	4	3	3	4	22
17	4	4	4	3	3	3	4	21
18	4	3	4	3	4	4	3	22
19	4	3	3	4	3	4	3	21
20	4	4	4	4	3	3	4	22
21	4	4	3	4	4	3	3	22
22	4	4	4	4	4	3	4	23

23	4	4	3	4	4	3	3	22
24	4	4	3	3	3	3	3	20
25	4	4	4	4	4	4	3	24
26	4	4	3	4	3	3	3	21
27	4	4	3	3	3	3	3	20
28	4	4	4	4	3	3	4	22
29	4	4	4	3	4	4	4	23
30	4	3	3	3	3	3	4	19
31	4	3	3	4	3	3	3	20
32	4	3	4	3	3	3	3	20
33	4	3	3	4	3	3	3	20
34	4	3	3	4	3	3	3	20
35	4	3	3	4	3	3	3	20
36	4	4	3	4	3	3	4	21
37	4	3	3	3	3	4	3	20
38	4	3	3	3	3	3	3	19
39	4	4	3	3	3	4	4	21
40	4	3	3	3	3	3	3	19
41	4	3	3	3	3	3	3	19
42	4	3	3	3	3	3	3	19
43	4	3	4	3	3	3	3	20
44	3	3	3	3	3	3	3	18
45	3	3	3	4	3	3	3	19
46	4	3	3	3	3	4	3	20
47	4	3	3	4	3	3	3	20
48	4	3	3	3	3	3	3	19
49	4	3	3	4	3	3	3	20
50	4	3	3	3	3	3	3	19
51	4	3	3	3	3	3	3	19
52	3	3	3	3	3	3	3	18
53	4	3	3	3	3	3	3	19
54	3	3	3	3	3	3	3	18
55	4	3	3	3	3	4	3	20
56	4	3	3	3	3	4	3	20
57	3	3	3	3	3	3	3	18
58	4	3	3	3	3	3	4	19

59	4	3	3	3	3	3	3	19
60	4	4	4	3	3	3	3	21
61	3	4	4	3	3	3	4	20
62	4	3	3	3	3	3	3	19
63	4	3	4	3	3	3	3	20
64	4	4	3	3	4	3	3	21
65	4	3	3	3	4	3	3	20
66	4	3	3	4	4	4	4	22
67	4	4	3	3	3	3	3	20
68	4	3	3	3	3	3	3	19
69	3	3	4	3	3	3	3	19
70	3	4	3	3	3	4	3	20
71	4	3	3	4	4	3	3	21
72	4	4	3	4	3	4	3	22
73	4	3	3	4	4	4	3	22
74	4	4	3	4	4	4	4	23
75	4	3	3	3	3	3	4	19
76	4	4	4	4	3	3	3	22
77	4	3	3	3	3	3	4	19
78	4	4	4	3	4	3	3	22
79	4	4	3	3	3	3	3	20
80	4	3	3	3	3	3	3	19
81	4	4	3	4	3	3	3	21
82	4	4	4	3	3	3	4	21
83	4	4	4	3	3	3	3	21
84	4	3	4	4	3	3	4	21
85	4	4	4	4	3	3	3	22
86	4	4	4	4	3	3	4	22
87	4	4	4	4	4	4	4	24
88	4	4	4	4	4	4	4	24
89	4	4	4	4	4	3	3	23
90	4	4	4	4	4	4	4	24
91	4	4	4	3	4	4	4	23
92	4	3	4	4	4	4	4	23
93	3	3	3	3	3	3	3	18
94	3	3	3	3	3	3	3	18

95	4	4	4	4	3	3	4	22
96	4	3	3	3	3	3	4	19
97	3	3	4	3	3	3	3	19
98	4	3	3	3	3	3	3	19
99	4	3	4	4	3	3	4	21
100	4	3	3	3	3	3	3	19
101	4	3	3	3	4	4	4	21
102	4	3	3	3	3	3	4	19
103	4	4	4	4	4	3	4	23
104	4	4	4	4	4	3	4	23
105	4	3	4	3	4	3	4	21
106	4	4	3	4	3	4	4	22
107	4	4	4	4	3	3	4	22
108	4	3	4	4	3	4	4	22
109	3	4	4	3	3	3	4	20
110	3	3	4	3	3	3	4	19
111	4	3	3	3	3	3	3	19
112	4	4	3	4	4	3	4	22
113	4	3	3	3	3	4	4	20

Tabel 4.6
Angket Respon Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan
Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	3	3	3	2	2	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	41
2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	2	2	3	2	2	2	44
3	4	4	3	2	2	3	4	4	2	2	1	3	2	4	2	40
4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	42
5	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	44
6	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	2	47
7	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	32
8	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	1	4	2	4	2	45
9	3	2	3	2	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	3	34
10	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	34
11	4	2	4	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	40

12	4	4	4	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	1	42
13	2	4	2	2	2	4	3	3	2	2	1	4	2	3	1	36
14	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	37
15	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	34
16	3	3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	3	1	37
17	1	1	2	2	4	3	2	4	2	4	2	2	2	2	3	33
18	4	3	4	2	1	4	4	4	4	3	2	2	2	3	1	42
19	4	4	3	2	2	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	41
20	3	3	3	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	35
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	1	52
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	55
23	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	1	4	2	4	2	41
24	4	4	2	4	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	4	35
25	2	3	2	3	2	4	4	3	4	2	1	3	2	3	2	38
26	3	3	2	2	2	4	2	3	3	2	1	4	2	2	2	35
27	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	34
28	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	2	2	3	2	44
29	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	2	47
30	3	3	4	3	2	4	3	2	2	3	2	2	1	1	4	35
31	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	35
32	3	3	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	39
33	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	35
34	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	1	3	2	3	2	37
35	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	35
36	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	37
37	1	1	4	2	2	4	1	4	1	3	4	4	2	1	1	34
38	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	21
39	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	1	4	2	4	1	45
40	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	37
41	4	4	2	2	2	2	1	4	2	2	2	4	2	2	3	35
42	2	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	38
43	2	2	2	2	4	3	4	4	2	2	2	4	3	2	2	38
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
45	3	2	2	3	3	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	35
46	2	2	3	2	3	4	2	2	3	3	2	2	2	1	2	33
47	2	3	3	4	4	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	41

48	1	1	1	2	2	4	3	1	3	2	3	1	1	1	1	26
49	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	1	43
50	1	1	1	2	2	3	3	3	2	3	1	1	1	1	3	25
51	2	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	2	2	27
52	1	1	1	2	2	4	4	2	2	1	1	1	1	1	2	24
53	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	34
54	1	1	1	1	4	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	26
55	1	1	1	1	4	4	4	4	4	2	4	1	1	1	1	33
56	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	4	2	3	3	36
57	3	3	3	2	3	4	3	2	2	1	3	2	3	4	2	38
58	3	2	3	2	2	4	3	3	2	2	1	4	2	4	2	37
59	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	4	2	4	2	39
60	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	1	3	2	2	2	41
61	4	2	3	3	4	4	4	3	2	1	3	3	3	3	1	42
62	3	4	4	2	2	3	2	4	3	2	1	3	2	2	2	37
63	3	4	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	36
64	1	1	1	2	2	4	2	3	3	2	1	2	1	1	2	26
65	1	1	1	2	2	3	1	3	1	2	1	1	1	1	2	21
66	1	2	1	1	2	4	4	4	4	3	2	2	1	1	2	32
67	1	1	1	4	2	4	4	4	4	3	2	2	1	1	2	34
68	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	3	24
69	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	26
70	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	24
71	4	1	1	2	2	4	1	3	2	3	1	2	4	2	1	32
72	4	4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	1	3	38
73	3	3	2	2	4	3	3	2	1	2	2	1	2	3	3	33
74	2	3	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	35
75	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	32
76	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	29
77	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	29
78	2	1	1	3	3	4	3	4	4	2	1	1	1	1	3	31
79	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	34
80	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	33
81	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	33
82	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
83	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2	40

84	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	34
85	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	30
86	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	32
87	4	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	40
88	4	3	2	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	41
89	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	2	4	4	4	2	44
90	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	37
91	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	37
92	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	36
93	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	2	4	4	47
94	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	39
95	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	41
96	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	3	4	3	3	45
97	4	4	4	2	2	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	39
98	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	45
99	3	2	4	3	2	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	37
100	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	34
101	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	33
102	4	4	2	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	41
103	3	3	2	4	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	37
104	2	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	40
105	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	4	3	2	2	3	41
106	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	41
107	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	40
108	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	41
109	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	1	1	2	1	3	35
110	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	41
111	3	3	2	2	1	3	4	3	3	2	3	2	3	1	3	35
112	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	1	3	2	3	3	37
113	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	41

Tabel 4.7
Angket Respon Keaktifan Belajar dengan
Strategi Pembelajaran *Flash Card*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	2	2	47

2	4	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	39
3	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	50
4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	41
5	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	37
6	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	3	2	46
7	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	40
8	4	4	4	2	2	4	4	3	2	2	1	4	2	4	2	44
9	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	32
10	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	35
11	2	1	3	2	4	3	4	3	2	3	2	3	4	2	2	40
12	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	41
13	3	2	2	2	2	4	4	2	2	2	1	2	2	4	1	35
14	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	38
15	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	34
16	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	3	1	38
17	2	4	2	2	1	4	3	2	2	4	2	1	2	2	4	37
18	4	3	4	3	1	4	4	4	4	3	2	2	3	2	1	44
19	3	4	3	3	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	41
20	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	33
21	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	53
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	56
23	4	2	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	44
24	4	2	2	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	48
25	1	3	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	31
26	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	1	4	4	2	2	40
27	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	50
28	4	2	3	3	4	3	2	3	4	3	1	4	2	4	2	44
29	2	4	1	3	4	4	4	3	3	3	3	1	1	2	2	40
30	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	4	4	28
31	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	34
32	3	3	2	3	2	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	42
33	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	35
34	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	35
35	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	35
36	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	4	39
37	4	2	2	2	4	3	3	1	2	3	2	4	1	4	3	40

38	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	24
39	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	1	4	2	4	1	42
40	2	3	2	3	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	1	39
41	4	4	4	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	4	39
42	2	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	38
43	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	34
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
45	1	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	33
46	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	32
47	3	4	4	3	2	3	2	3	4	2	1	2	2	2	1	38
48	1	4	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	25
49	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	2	1	48
50	2	4	3	2	2	4	2	3	2	3	2	2	1	4	2	38
51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
53	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	26
54	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	1	4	1	4	2	36
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	1	49
56	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	1	4	2	3	2	39
57	3	3	3	2	3	4	4	3	2	2	1	3	2	4	2	41
58	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	1	4	2	3	2	40
59	3	3	4	2	2	4	4	4	3	3	1	3	2	3	1	42
60	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	2	2	48
61	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	1	3	4	3	1	47
62	3	4	3	2	2	4	2	3	2	2	1	3	2	2	2	37
63	3	4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	37
64	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	37
65	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	1	2	28
66	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	39
67	4	3	3	3	2	4	4	4	3	2	2	3	2	2	2	43
68	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	1	1	31
69	2	2	3	3	2	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	37
70	3	2	1	1	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	33
71	4	3	1	3	1	3	2	1	3	2	1	2	1	2	1	30
72	4	4	3	2	3	4	2	1	3	2	3	4	3	2	4	44
73	1	3	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	2	2	3	31

74	3	2	2	3	2	4	1	4	2	2	2	1	2	2	2	34
75	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	28
76	3	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	35
77	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
79	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	31
80	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	31
81	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32
82	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	35
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	42
84	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	37
85	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	38
86	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	34
87	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	47
88	3	2	2	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	46
89	4	3	4	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	46
90	3	3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	3	2	37
91	4	3	4	2	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	2	44
92	3	3	4	4	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	42
93	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	4	3	48
94	3	4	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	3	2	39
95	3	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	40
96	4	3	2	2	2	4	3	2	4	2	3	2	2	4	3	42
97	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	41
98	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	44
99	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	41
100	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	38
101	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	39
102	4	2	3	2	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	44
103	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	38
104	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	39
105	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	39
106	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	40
107	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
108	4	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	45
109	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	45

110	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	42
111	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	35
112	3	3	3	3	3	2	1	2	1	3	3	1	3	1	3	35
113	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	39

D. Analisis Data

1. *Output Data Strategi Pembelajaran Movie Learning dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik (X₁-Y)*
 - a. Deskriptif Statistik

Tabel 4.8
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>	113	18	32	25.55	2.819
Keaktifan Belajar	113	14	55	36.42	6.381
Valid N (listwise)	113				

Sumber data: Hasil output SPSS 20

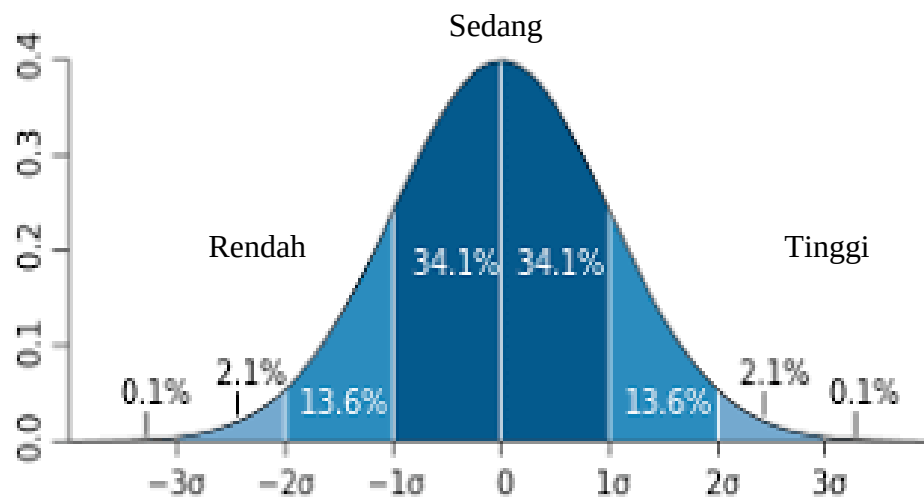
Dari table *descriptive statistics* di atas dapat diketahui gambaran tentang distribusi data sebagai berikut:

- 1) Nilai minimum dan maximum dari variabel Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dari 113 sampel adalah 18 dan 32
- 2) Nilai minimum dan maximum dari variabel Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dari 113 sampel adalah 14 dan 55
- 3) Nilai *mean* (nilai rata-rata) dari variabel Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dari 113 sampel adalah 25.55 dengan *Standard Deviasi* (Tingkat sebaran data) 2.819

- 4) Nilai *mean* (nilai rata-rata) dari variabel Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dari 113 sampel adalah 36.42 dengan *Standard Deviasi* (Tingkat sebaran data) 6.381.
- b. Kategorisasi nilai mean (rata-rata) Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Langkah pertama untuk kita membuat kategorisasi adalah dengan menetapkan kriterianya terlebih dahulu. Ini juga tidak terlepas dari beberapa jumlah kategori yang akan kita buat, misalkan 3 kategori (rendah, sedang, tinggi), atau 5 kategori (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi). Penentuan kategori ini didasarkan atas asumsi bahwa skor populasi subjek terdistribusi normal terbagi atas enam bagian atau enam satuan devisi standar, seperti pada gambar di bawah.⁴

Gambar 4.1



Tabel 4.9
Statistics

Kat_Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

N	Valid	113
	Missing	0

⁴ Azwar, s. *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012). Hal. 13-17

Sumber data: Hasil output SPSS 20

Tabel 4.10

Kat_ Strategi Pembelajaran Movie Learning

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	83	73.5	73.5	73.5
Valid sedang	30	26.5	26.5	100.0
Total	113	100.0	100.0	

Sumber data: Hasil output SPSS 20

Dari data hasil *output* diatas kita sudah mengetahui bahwa sebagian besar subjek memiliki asertivitas yang rendah (73,5%), dan hanya sedikit yang memiliki asertivitas yang sedang (26,5%)

c. Korelasi

Tabel 4.11

Correlations

		Keaktifan Belajar	Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>
Pearson Correlation	Keaktifan Belajar	1.000	.255
	Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>	.255	1.000
Sig. (1-tailed)	Keaktifan Belajar	.	.003
	Strategi Pembelajaran <i>Movie Learning</i>	.003	.
N	Keaktifan Belajar	113	113
	<i>Movie Learning</i>	113	113

Sumber data: Hasil output SPSS 20

1) Kaidah pengujian signifikan SPSS 20

- a) Jika nilai *probabilitas* 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai *probabilitas* sig atau ($0,05 < \text{Sig}$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak signifikan atau tidak ada hubungan.
- b) Jika nilai *probabilitas* 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai *probabilitas* Sig ($0,05 > \text{Sig}$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya signifikan atau ada hubungan.

Dari hasil *output* tabel korelasi diatas dapat diketahui bahwa besar hubungan antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta didik adalah 0,003* hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig ($0,05 > 0,003$) artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya signifikan atau ada hubungan positif.

2) Pedoman Derajat Hubungan⁵

- a) Nilai Pearson Correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi.
- b) Nilai Pearson Correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah.
- c) Nilai Pearson Correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang.
- d) Nilai Pearson Correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat.
- e) Nilai Pearson Correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna.

Dari hasil *output* tabel korelasi diatas mengemukakan bahwa besar hubungan antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMPN 2 Sinjai adalah 0,255 hal ini menunjukkan adanya hubungan antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Sinjai dengan derajat hubungan yaitu berkorelasi lemah.

⁵ Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Cet: I; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h. 229

d. Model Summary

Tabel 4.12
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.255 ^a	.065	.057	6.196	.065	7.751	1	111	.006

a. Predictors: (Constant), *Movie Learning*

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Movie Learning* dengan keaktifan belajar peserta didik adalah $R = 0,255$ dan angka *R Square* adalah 0,065. Hal ini menunjukkan bahwa 0,065 atau 6% bahwa keaktifan belajar Peserta didik pada dipengaruhi oleh Strategi Pembelajaran *Movie Learning*, selebihnya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

- 1) Jika nilai sig F change $< 0,05$, maka berkorelasi
- 2) Jika nilai sig F change $> 0,05$, maka tidak berkorelasi
- 3) Sig. F Change $0,006 < 0,05$, maka berkorelasi

e. Anova

Tabel 4.13
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	297.622	1	297.622	7.751	.006 ^b
Residual	4261.988	111	38.396		
Total	4559.611	112			

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

b. Predictors: (Constant), Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel anova digunakan untuk memprediksi apakah model regresi linear dapat digunakan untuk menguji korelasi Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat korelasi Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

H_a = Terdapat korelasi Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai..

Kaidah pengujian tabel anova:

H_0 = Diterima jika nilai sig > dari 0,05 dan H_a ditolak

H_a = Ditolak jika nilai sig < dari 0,05, dan H_a diterima

Karena sig 0,006 < dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya adalah terdapat korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik.

Kaidah pengujian tabel anova:

a) Jika $F_{\text{hitung}} \geq$ dari F_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima

b) Jika $F_{\text{hitung}} <$ dari F_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $F=7.751$ dengan $P=0,006$, oleh karena $P < 0,05$, maka regresi dapat dipakai untuk memprediksi keaktifan belajar peserta didik di SMPN 2 Sinjai, bahwa strategi pembelajaran *Movie Learning* berkorelasi dengan Keaktifan Belajar peserta didik di SMPN 2 Sinjai.

f. Koefisien

Tabel 4.14
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	21.650	5.339		4.055	.000

Strategi Pembelajaran <i>Movie Learnig</i>	.578	.208	.255	2.784	.006
---	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar Peserta Didik

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Kaidah pengujian tabel koefisien :

Jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H_0 diterima, H_a ditolak

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak, H_a diterima

Dari hasil *Output* diatas dapat diketahui nilai B constant 21.650 menyatakan bahwa jika strategi pembelajaran *Movie Learning* diabaikan, maka Keaktifan Belajar peserta didik pada di SMPN 2 SInjai menurun sebesar 21.650, nilai B Strategi Pembelajaran *Movie Learning* 0,578 menyatakan jika *Movie Learning* diterapkan maka Keaktifan Belajar peserta didik di SMPN 2 Sinjai akan meningkat sebesar 57,8 %.

Pada tabel di atas juga dapat ditentukan nilai t hitung. Dihitung pada pengaruh strategi pembelajaran *Movie Learning paper* dengan keaktifan belajar peserta didik adalah 2.784 pada derajat bebas (df)= $N-2-1 = 113-2-1 = 110$, Jadi $t_{\text{tabel}} = 1,65$ (dilihat distribusi nilai t_{tabel}).

2. *Output* Data Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik (X_2 -Y)

a. Deskriptif Statistik

Tabel 4.15
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i>	113	18	24	20.60	1.544
Keaktifan Belajar	113	15	56	38.31	6.788
Valid N (listwise)	113				

Sumber data: Hasil output SPSS 20

Dari table *descriptive statistics* di atas dapat diketahui gambaran tentang distribusi data sebagai berikut:

- 1) Nilai minimum dan maximum dari variabel Strategi Pembelajaran *Flash Card* dari 113 sampel adalah 18 dan 24
 - 5) Nilai minimum dan maximum dari variabel Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Strategi Pembelajaran *Flash Card* dari 113 sampel adalah 15 dan 56
 - 6) Nilai *mean* (nilai rata-rata) dari variabel Strategi Pembelajaran *Flash Card* dari 113 sampel adalah 20.60 dengan *Standard Deviasi* (Tingkat sebaran data) 1.544
 - 7) Nilai *mean* (nilai rata-rata) dari variabel Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dari 113 sampel adalah 38.31 dengan *Standard Deviasi* (Tingkat sebaran data) 6.788.
- b. Kategorisasi nilai mean (rata-rata) Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Tabel 4.16
Statistics

Kat_Strategi Pembelajaran *Flash Card*

N	Valid	113
	Missing	0

Sumber data: Hasil output SPSS 20

Tabel 4.17

Kat_Strategi Pembelajaran *Flash Card*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	113	100.0	100.0	100.0

Sumber data: Hasil output SPSS 20

Dari data hasil *output* diatas kita sudah mengetahui bahwa subjek memiliki asertivitas yang rendah (100%).

c. Korelasi

Tabel 4.18
Correlations

		Keaktifan Belajar	Strategi Pembelajaran Flash Card
Pearson	Keaktifan Belajar	1.000	.333
Correlat	Strategi Pembelajaran Flash	.333	1.000
ion	Card		
Sig. (1-	Keaktifan Belajar	.	.000
tailed)	Strategi Pembelajaran Flash	.000	.
	Card		
	Keaktifan Belajar	113	113
N	Strategi Pembelajaran Flash	113	113
	Card		

Sumber data: Hasil output SPSS 20

3) Kaidah pengujian signifikan SPSS 20

c) Jika nilai *probabilitas* 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai *probabilitas sig* atau ($0,05 < \text{Sig}$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak signifikan atau tidak ada hubungan.

d) Jika nilai *probabilitas* 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai *probabilitas Sig* ($0,05 > \text{Sig}$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya signifikan atau ada hubungan.

Dari hasil *output* tabel korelasi diatas dapat diketahui bahwa besar hubungan antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta didik adalah 0,000* hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig ($0,05 > 0,000$) artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya signifikan atau ada hubungan positif.

4) Pedoman Derajat Hubungan⁶

⁶ Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Cet: I; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h. 229

- f) Nilai Pearson Correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi.
- g) Nilai Pearson Correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah.
- h) Nilai Pearson Correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang.
- i) Nilai Pearson Correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat.
- j) Nilai Pearson Correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna.

Dari hasil *output* tabel korelasi diatas mengemukakan bahwa besar hubungan antara Strategi Pemebelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMPN 2 Sinjai adalah 0,333 hal ini menunjukkan adanya hubungan antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Sinjai dengan derajat hubungan yaitu berkorelasi lemah.

d. Model Summary

Tabel 4.19
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.333 ^a	.111	.103	6.429	.111	13.845	1	111	.000

a. Predictors: (Constant), Strategi Pembelajaran Flash Card

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Movie Learning* dengan keaktifan belajar peserta didik adalah $R = 0,333$ dan angka *R Square* adalah 0,111. Hal ini menunjukkan bahwa 0,111 atau 11% bahwa keaktifan belajar Peserta didik pada dipengaruhi oleh Strategi Pembelajaran *Flash Card*, selebihnya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

- 4) Jika nilai sig F change $< 0,05$, maka berkorelasi
- 5) Jika nilai sig F change $> 0,05$, maka tidak berkorelasi
- 6) Sig. F Change $0,000 < 0,05$, maka berkorelasi

e. Anova

Tabel 4.20
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	572.236	1	572.236	13.845	.000 ^b
	Residual	4587.923	111	41.333		
	Total	5160.159	112			

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

b. Predictors: (Constant), Strategi Pembelajaran *Flash Card*

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel anova digunakan untuk memprediksi apakah model regresi linear dapat digunakan untuk menguji korelasi Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat korelasi Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

H_a = Terdapat korelasi Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai..

Kaidah pengujian tabel anova:

H_0 = Diterima jika nilai sig > dari 0,05 dan H_a ditolak

H_a = Ditolak jika nilai sig < dari 0,05, dan H_a diterima

Karena sig 0,000 < dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya adalah terdapat korelasi antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik.

Kaidah pengujian tabel anova:

c) Jika F-hitung $\geq$ dari F-tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima

d) Jika F hitung < dari F-tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai F=13.845 dengan P=0,000, oleh karena $P < 0,05$, maka regresi dapat dipakai untuk memprediksi

keaktifan belajar peserta didik di SMPN 2 Sinjai, bahwa strategi pembelajaran *Flash Card* berkorelasi dengan Keaktifan Belajar peserta didik di SMPN 2 Sinjai.

g. Koefisien

Tabel 4.21
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8.154	8.127		1.003	.318
Strategi Pembelajaran <i>Flash Card</i>	1.464	.393	.333	3.721	.000

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Kaidah pengujian tabel koefisien :

Jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H_0 diterima, H_a ditolak

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak, H_a diterima

Dari hasil *Output* diatas dapat diketahui nilai B constant 8.154 menyatakan bahwa jika strategi pembelajaran *Flash Card* diabaikan, maka Keaktifan Belajar peserta didik pada di SMPN 2 Sinjai menurun sebesar 8.154, nilai B Strategi Pembelajaran *Movie Learning* 1.464 menyatakan jika *Movie Learning* diterapkan maka Keaktifan Belajar peserta didik di SMPN 2 Sinjai akan meningkat sebesar 146 %.

Pada tabel di atas juga dapat ditentukan nilai t hitung. Dihitung pada pengaruh strategi pembelajaran *Movie Learning paper* dengan keaktifan belajar peserta didik adalah 2.784 pada derajat bebas (df)= $N-2-1 = 113-2-1 = 110$, Jadi $t_{\text{tabel}} = 1,65$ (dilihat distribusi nilai t-tabel).

E. Uji Hipotesis

1. Terdapat Korelasi Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Sinjai.

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda yang telah dilakukan melalui program SPSS 20, diperoleh hasil bahwa dari 113 responden yang ada di SMP Negeri 2 Sinjai pada tabel *coefficients* diketahui t-hitung Strategi Pembelajaran *Movie Learning* $t_{(\text{hitung})} 2,784 > 1,65$ (t_{tabel}) jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Movie Learning* secara signifikan berkorelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probablitas* $0,006 < 0,05$, maka strategi pembelajaran *Movie Learning* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar di SMP Negeri 2 Sinjai. Dilihat dari nilai *correlation* bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik diketahui nilai korelasi adalah 0,255. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik berada dalam kategori lemah

Dari ketiga pengujian hipotesis tersebut bahwa strategi pembelajaran *Movie Learning* dengan keaktifan belajar peserta didik. Dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Sinjai, sehingga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *movie learning* berkorelasi lemah dan signifikan dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

2. Terdapat Korelasi Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Sinjai.

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda yang telah dilakukan melalui program SPSS 20, diperoleh hasil bahwa dari 113 responden yang ada di SMP Negeri 2 Sinjai pada tabel *coefficients* diketahui t-hitung Strategi Pembelajaran *Flash Card* $t_{(\text{hitung})} 3,721 > 1,65$ (t_{tabel}) jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Flash Card*

secara signifikan berkorelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probablitas* $0,000 < 0,05$, maka strategi pembelajaran *Flash Card* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Dilihat dari nilai correlation antara Strategi Pembelajaran *Flash card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik diketahui nilai korelasi adalah 0,333. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik berada dalam kategori lemah.

Dari ketiga pengujian hipotesis tersebut bahwa strategi pembelajaran *Flash Card* dengan keaktifan belajar peserta didik. Dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Sinjai, sehingga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Flash Card* berkorelasi lemah dan signifikan dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran *movie learning* dengan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Sinjai. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 20 diketahui t-hitung Strategi Pembelajaran *Movie Learning* $t_{(hitung)} 2,784 > 1,65$ (t_{tabel}) jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Movie Learning* secara signifikan berkorelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probabilitas* $0,006 < 0,05$, maka strategi pembelajaran *Movie Learning* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar di SMP Negeri 2 Sinjai. Dilihat dari nilai correlation bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik diketahui nilai korelasi adalah 0,255. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik berada dalam kategori lemah.
2. Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Sinjai. Hal ini di peroleh berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS 20, diketahui t-hitung Strategi Pembelajaran *Flash Card* $t_{(hitung)} 3,721 > 1,65$ (t_{tabel}) jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Flash Card* secara signifikan berkorelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Sedangkan pada nilai *probabilitas* $0,000 < 0,05$, maka strategi pembelajaran *Flash Card* memiliki korelasi dengan keaktifan belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sinjai. Dilihat dari nilai correlation antara Strategi Pembelajaran *Flash*

card dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik diketahui nilai korelasi adalah 0,333. Besaran angka korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara Strategi Pembelajaran *Flash Card* dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik berada dalam kategori lemah.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran-saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik atau Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran *movie learning* dan *flash card* sebagai salah satu alternative strategi pembelajaran, karena strategi pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik harus melihat bagaimana kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *movie learning* dan *flash card*.

2. Bagi Peserta didik atau Siswa

Peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan keaktifan belajarnya.

3. Bagi Sekolah

Pada pihak sekolah diharapkan mampu memberikan sarana dan prasarana belajar yang sesuai dengan strategi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik pada saat sekarang serta memberikan pemahaman kepada pendidik dalam menggunakan sarana tersebut sesuai dengan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Cet. VI; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2009.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. IV; Jakarta: Prenamedia Group, 2016.
- Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences, Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2015. Majid, Abdul, *Strategi Pembelajaran*, Cet. VI; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Danag Prasetya, Skripsi: *Hubungan Keaktifan dan Kedisiplinan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kartasura*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Cet. I; Jakarta: Balai Penterjemah dan Pentasih Al-Qur'an Depag RI, 2005.
- Hardy Rizcy Pangesti, *Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran* <http://rizcybl.wordpress.com/2018/11/11/kelebihan-dan-kelemahan-media-video-pembelajaran>.
- Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2013.
- Indah Purnama Sari, Skripsi: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*, Lampung: Universitas Lampung, 2018.
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Cet. I; Malang: Pustaka Pelajar, 2013.

- Munif Chatib, *Gurunya Manusia, Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, Cet. I; Bandung: PT Mizan Pustaka, 2015.
- Nazar Fachriansyah, Skripsi; *Hubungan Penerapan Strategi Movie Learning denda Minat Belajar PAI Siswa (Studi SDS. Pelita Bangsa Pamulang Barat Tangerang Selatan*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2013.
- Radioedukasi.kemdikbud.go.id/berita/kurikulum-2013-keaktifan-siswa-di-kelas.16 juni 2019, at 14.36 pm
- Rena Kristyasawati, *Penerapan Metode Student Facilitation and Explaining untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis dan Panduan Kelas VII B di SMP Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Rizcy Hardy Pangesti, *Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran* <http://rizcybl.wordpress.com/2018/11/11/kelebihan-dan-kelemahan-media-video-pembelajaran>.
- Sadiman dkk, *Media Pendidikan* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Sinar, *Metode Active Learning*, Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. VI; Bandung: Alfabeta, 2008.
- Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, Cet: I; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. III; Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bab 1 Pasal 1 Ayat 1
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet. I; Bandung: Kencana Prenadamedia Group, 2006.
- Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, November. 2008.

~LAMPIRAN-LAMPIRAN~

TABEL 1.2

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

KORELASI STRATEGI PEMBELAJARAN *MOVIE LEARNING* DAN *FLASH CARD* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 2 SINJAI

VARIABEL PENELITIAN	DESKRIPTIF VARIABEL	INDIKATOR	NO. ITEM	KET
Strategi <i>Movie Learning</i> Variabel bebas (X ₁)	<i>Movie learning</i> adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu	Siapkan media film yang akan ditonton siswa. (Tema ajar tentu berkaitan dengan isi film)	1-2	Angket dengan skala likert
		Siapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (seperti, LCD proyektor, ruangan yang kondusif dari cahaya terang, <i>sound audio</i> yang mendukung).	3-4	
		Atur sedemikian rupa durasi film yang akan ditonton siswa. Bagian film yang akan ditonton siswa adalah yang menyangkut inti tema ajar.	5-6	
		Durasi film disarankan antara 3 sampai 5 menit.	7	
		Siapkan lembar kerja siswa (LKS).	8	

Strategi <i>Flash Card</i> variabel bebas (X_2)	<i>Flash card</i> adalah kartu pelajaran.	Guru menyediakan kartu permainan atau <i>flash card</i>	9	Angket dengan skala likert
	Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.	Sebelum memulai permainan <i>flash card</i> , terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan <i>flash card</i> .	10	
		siswa mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan <i>flash card</i> .	11	
		siswa diberikan limit waktu,	12-13	
		Aktivitas belajar siswa saat mencari pasangan <i>flash card</i> dilakukan tanpa suara	14	
		Kode jempol jika siswa telah menemukan pasangan <i>flash card</i> .	15	
Keaktifan Belajar Variabel Terikat (Y)	<i>Visual activities</i>	• Memperhatikan • Membaca	16,31 17,32	Angket dengan skala likert
	<i>Oral activities</i>	• Menjelaskan • Bertanya • Memberi Saran	18,33 19,34 20,35	
	<i>Listening activities</i>	• Mendengarkan	21,36	
	<i>Writing activities</i>	• Menulis • Menyalin	22,37 23,38	
	<i>Mental</i>	• Menjawab soal	24,39	

	<i>activities</i>	• Mengingat	25,40	
	<i>Emotional activities</i>	• Bosan	26,41	
		• Semangat	27,42	
		• Berani	28,43	
		• Tenang	29,44	
		• Gugup	30,45	

Sinjai, 17 Maret 2019

Pembimbing I



Dr. Hardianto Rahman, M.Pd
NIDN. 2105078301

Pembimbing II,



Dr. H. Burhanuddin, MA.
NIDN. 211008881

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Amrullah, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2102068101



**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.iaim-sinjai.ac.id

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



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1297 /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/1.0/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
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.	Dr. H. Burhanuddin, MA

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **USFA WAFIKA**

NIM : 150101007

Prodi : Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Skripsi : Korelasi Antara Strategi Pembelajaran *Movie Learning Dan Flash Card* Terhadap **Keaktifan** Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 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.



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

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

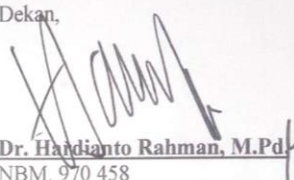
TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 148/SK/BAN-PT/Akred/PT/IV/2015



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

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 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 PAI,PBA,PGMI IAIM Sinjai di Sinjai.



**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-sinjalac.id

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



Nomor : 227/I /1.3.AU/F/2019
Lamp : Satu (1) rangkap
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Kepala SMPN 2 SINJAI
Di -

Sinjai

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **USFA WAFIKA**
NIM : 150 101 007
Prodi Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

"Korelasi Antara Strategi Pembelajaran Movie Learning dan Flash Card Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik 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.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Sinjai, 15 Rajab 1440 H
22 Maret 2019 M



Dekan,

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

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai



**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 : 423.1/054/SMPN2/2019

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

Nama : **USFA WAFIKA**
NIM : 150101007
Tempat, Tgl Lahir : Bakkoe, 1 Agustus 1996
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Alamat : Kec. Salomekko, Kab. Bone

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

**“Korelasi Antara Strategi Pembelajaran Movie Learning dan Flash Card
Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sinjai”**

Pelaksanaan penelitian : 25 Maret s.d 21 April 2019

Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 17 Juni 2019

Kepala Sekolah,



NASIBAH S.Pd, M.Pd

NIP. 19650903 198703 2 015

Pembagian Angket











BIODATA PENULIS



Usfa Wafika lahir di Malimongeng pada tanggal 1 Agustus 1996. Penulis merupakan anak kandung dari Ukkase dan Fatmawati. Dan penulis merupakan anak ke tiga (3) dari empat (4) bersaudara dan tinggal menetap di Dusun Cilellang Desa Malimongeng Kec. Salomekko Kabupaten Bone

Penulis mengawali karir pendidikan di Sekolah Dasar (SDN) 256 Malimongeng Desa Malimongeng pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009, dilanjutkan di SMPN 1 Kajuara pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2012, dan dilanjutkan di SMAN 1 Kajuara pada tahun 2012 dan tamat pada tahun 2015. Setelah itu melanjutkan pendidikan di STAIM (Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah) Sinjai pada tahun 2015 yang sekarang sudah berubah nama menjadi IAIM (Institut Agama Islam Muhammadiyah) Sinjai dengan jurusan Pendidikan Agama Islam dengan nomor registrasi Mahasiswa 150101007.

Selama menempuh jenjang pendidikan tersebut, penulis juga aktif disalah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan menjabat sebagai pengurus :

1. Bidang Humas Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai periode 2016-2017
2. Bidang Keagamaan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai periode 2017-2018

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Lakukan dengan ikhlas dan tulus, maka semua akan terasa mudah dan menyenangkan, jangan mudah menyerah apalagi berputus asa, ingat!!!

.....ALLAH selalu bersama kita,.....

Kalau orang lain bisa kita pasti juga bisa

MAN JADDA, WAJADA

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil (Pepatah Arab)



TABEL 1.2

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

KORELASI STRATEGI PEMBELAJARAN *MOVIE LEARNING* DAN *FLASH CARD* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 2 SINJAI

VARIABEL PENELITIAN	DESKRIPTIF VARIABEL	INDIKATOR	NO. ITEM	KET
Strategi <i>Movie Learning</i> Variabel bebas (X ₁)	<i>Movie learning</i> adalah proses atau aktivitas nonton film tertentu sebagai bagian proses pembelajaran terhadap suatu objek atau tema tertentu	Siapkan media film yang akan ditonton siswa. (Tema ajar tentu berkaitan dengan isi film)	1-2	Angket dengan skala likert
		Siapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (seperti, LCD proyektor, ruangan yang kondusif dari cahaya terang, <i>sound audio</i> yang mendukung).	3-4	
		Atur sedemikian rupa durasi film yang akan ditonton siswa. Bagian film yang akan ditonton siswa adalah yang menyangkut inti tema ajar.	5-6	
		Durasi film disarankan antara 3 sampai 5 menit.	7	
		Siapkan lembar kerja siswa (LKS).	8	

Strategi <i>Flash Card</i> variabel bebas (X_2)	<i>Flash card</i> adalah kartu pelajaran.	Guru menyediakan kartu permainan atau <i>flash card</i>	9	Angket dengan skala likert
	Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.	Sebelum memulai permainan <i>flash card</i> , terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan <i>flash card</i> .	10	
		siswa mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan <i>flash card</i> .	11	
		siswa diberikan limit waktu,	12-13	
		Aktivitas belajar siswa saat mencari pasangan <i>flash card</i> dilakukan tanpa suara	14	
		Kode jempol jika siswa telah menemukan pasangan <i>flash card</i> .	15	
Keaktifan Belajar Variabel Terikat (Y)	<i>Visual activities</i>	• Memperhatikan • Membaca	16,31 17,32	Angket dengan skala likert
	<i>Oral activities</i>	• Menjelaskan • Bertanya • Memberi Saran	18,33 19,34 20,35	
	<i>Listening activities</i>	• Mendengarkan	21,36	
	<i>Writing activities</i>	• Menulis • Menyalin	22,37 23,38	
	<i>Mental</i>	• Menjawab soal	24,39	

	<i>activities</i>	• Mengingat	25,40	
	<i>Emotional activities</i>	• Bosan	26,41	
		• Semangat	27,42	
		• Berani	28,43	
		• Tenang	29,44	
		• Gugup	30,45	

Sinjai, 17 Maret 2019

Pembimbing 1

Pembimbing II,

Dr. Hardianto Rahman, M.Pd
NIDN. 2105078301

Dr. H. Burhanuddin, M.A.
NIDN. 211008881

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2102068101

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas Responden

Nama Responden :
Jenis Kelamin :
Kelas :

B. Petunjuk Menjawab

Isilah koefisien ini sesuai dengan pilihan anda, dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia. Dari setiap pertanyaan ada 4 kategori jawaban yaitu.

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |

C. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

1. Apakah guru menyiapkan film yang akan ditonton siswa?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
2. Apakah film yang ditayangkan sesuai dengan tema ajar?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
3. Apakah guru anda menyiapkan tempat khusus sebelum pembelajaran dimulai?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak Pernah
4. Apakah guru menyiapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak Pernah
5. Apakah anda mengamati film yang ditonton dengan jelas?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak Pernah
6. Apakah anda memahami film yang ditayangkan dengan durasi yang telah ditentukan?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak Pernah
7. Apakah durasi film yang ditampilkan oleh guru yaitu 3 sampai 5 menit?

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak Pernah
8. Apakah anda dapat menyimpulkan pembelajaran pada lembar kerja setelah pembelajaran?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

D. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Strategi Pembelajaran *Flash Card*

9. Apakah guru menyiapkan kartu permainan atau *flash card*?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
10. Apakah guru menjelaskan terlebih dahulu teknis dan aturan permainan *flash card* sebelum pembelajaran dimulai?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
11. Apakah anda mampu mencari pasangan yang sesuai gambar dan pertanyaan *flash card*?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
12. Apakah guru memberikan limit waktu saat menggunakan strategi *flash card*?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
13. Apakah anda menyelesaikan permainan *flash card* sesuai dengan waktu yang ditentukan?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
14. Apakah anda dapat menyelesaikan permainan tanpa suara?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
15. Apakah anda menggunakan kode apabila telah menemukan pasangan gambar?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

E. Angket Respon Keaktifan Belajar Terhadap Strategi Pembelajaran *Movie Learning*

16. Apakah anda memperhatikan apabila guru menerangkan materi pelajaran melalui strategi pembelajaran *movie learning*?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
17. Apakah anda membaca materi pelajaran pada saat guru menerangkan materi pelajaran melalui strategi pembelajaran *movie learning*?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

18. Apakah anda mengerti ketika guru menjelaskan materi pelajaran melalui strategi pembelajaran *movie learning*?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

19. Apakah anda aktif bertanya pada saat pelajaran berlangsung?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

20. Apakah anda memberi saran ketika ada masalah dalam pelajaran?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

21. Apakah anda mendengarkan dengan baik ketika guru menyajikan materi pelajaran?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

22. Apakah anda menulis penjelasan dari pertanyaan yang anda ajukan?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

23. Apakah anda menyalin ketika guru menyajikan materi?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

24. Apakah anda aktif menjawab ketika ada pertanyaan dari guru maupun teman anda?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

25. Apakah anda bisa mengingat materi pelajaran minggu lalu tanpa mencatatnya kembali?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

26. Apakah anda merasa bosan ketika belajar melalui strategi pembelajaran *movie learning*?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

27. Apakah anda bersemangat mengikuti pelajaran melalui strategi pembelajaran *movie learning*?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

28. Apakah anda berani mengemukakan pendapat ketika pelajaran melalui strategi pembelajaran *movie learning*?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

29. Apakah anda merasa tenang ketika anda belajar melalui strategi pembelajaran *movie learning* ?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
30. Apakah anda merasa gugup ketika diberikan pertanyaan ketika pelajaran berlangsung?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

F. Angket Respon Keaktifan Belajar Terhadap Strategi Pembelajaran *Flash Card*

31. Apakah anda memperhatikan apabila guru menerangkan materi pelajaran melalui strategi pembelajaran *flash card*?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
32. Apakah anda membaca materi pelajaran pada malam hari sebelum mengikuti pelajaran esok paginya?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
33. Apakah anda mengerti ketika guru menjelaskan materi pelajaran melalui strategi *flash card*?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
34. Apakah anda aktif bertanya pada saat pelajaran berlangsung?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
35. Apakah anda memberi saran ketika ada masalah dalam pelajaran?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
36. Apakah anda mendengarkan dengan baik ketika guru menyajikan materi pelajaran?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
37. Apakah anda menulis penjelasan dari pertanyaan yang anda ajukan?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
38. Apakah anda menyalin ketika guru menyajikan materi?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
39. Apakah anda aktif menjawab ketika ada pertanyaan dari guru maupun teman anda?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |
40. Apakah anda bisa mengingat materi pelajaran minggu lalu tanpa mencatatnya kembali?
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

41. Apakah anda merasa bosan ketika belajar melalui strategi pembelajaran *flash card*?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
42. Apakah anda bersemangat mengikuti pelajaran melalui strategi pembelajaran *flash card*?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
43. Apakah anda berani mengemukakan pendapat ketika pelajaran melalui strategi pembelajaran *flash card*?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
44. Apakah anda merasa tenang ketika anda belajar melalui strategi pembelajaran *flash card*?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
45. Apakah anda merasa gugup ketika diberikan pertanyaan ketika pelajaran berlangsung?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

BIODATA PENULIS



Usfa Wafika lahir di Malimongeng pada tanggal 1 Agustus 1996. Penulis merupakan anak kandung dari Ukkase dan Fatmawati. Dan penulis merupakan anak ke tiga (3) dari empat (4) bersaudara dan tinggal menetap di Dusun Cilellang Desa Malimongeng Kec. Salomekko Kabupaten Bone

Penulis mengawali karir pendidikan di Sekolah Dasar (SDN) 256 Malimongeng Desa Malimongeng pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009, dilanjutkan di SMPN 1 Kajuara pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2012, dan dilanjutkan di SMAN 1 Kajuara pada tahun 2012 dan tamat pada tahun 2015. Setelah itu melanjutkan pendidikan di STAIM (Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah) Sinjai pada tahun 2015 yang sekarang sudah berubah nama menjadi IAIM (Institut Agama Islam Muhammadiyah) Sinjai dengan jurusan Pendidikan Agama Islam dengan nomor registrasi Mahasiswa 150101007.

Selama menempuh jenjang pendidikan tersebut, penulis juga aktif disalah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan menjabat sebagai pengurus :

1. Bidang Humas Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai periode 2016-2017
2. Bidang Keagamaan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai periode 2017-2018

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Lakukan dengan ikhlas dan tulus, maka semua akan terasa
mudah dan menyenangkan, jangan mudah menyerah apalagi
berputus asa, ingat!!!*

.....ALLAH selalu bersama kita,.....

Kalau orang lain bisa kita pasti juga bisa

MAN JADDA, WAJADA

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil
(Pepatah Arab)

