

**PENGARUH MOTIVASI PEMBELAJARAN BERBASIS IT
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI DARUL HIKMAH
BANTARSOKA KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Oleh
HANAN NAFI'UDDIN
NIM. 1323301126

IAIN PURWOKERTO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO**

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Hanan Nafi'uddin

NIM : 1323301126

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Pengaruh Motivasi Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar PAI Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darul Hikmah Bantarsoka Kabupaten Banyumas” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunukan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 12 November 2020

Saya yang menyatakan,



Hanan Nafiudin

NIM. 1323301126

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

PENGARUH MOTIVASI PEMBELAJARAN BERBASIS IT
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI DARUL HIKMAH
BANTARSOKA KABUPATEN BANYUMAS

yang disusun oleh Hanan Nafi'uddin (NIM. 1323301126) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 23 November 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

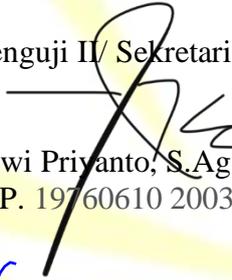
Purwokerto, 23 November 2020

Disetujui oleh:

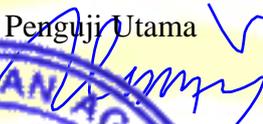
Penguji I/ Ketua Sidang


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP. 19711021 200604 1 002

Penguji II/ Sekretaris Sidang


Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19760610 200312 1 004

Penguji Utama


Dr. H. M. Slamet Yahya, M.Ag.
NIP. 19721104 200312 1 003

Diketahui oleh:

Dekan,


Dr. H. Suwito, M.Ag
NIP. 19710424 199903 1 002



Dr. Nurfuadi, M. Pd.I.
Dosen FTIK IAIN Purwokerto
NOTA PEMBIMBING

Purwokerto, 13 November 2020

Kepada:
Yth. Bapak Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama
Islam Negeri Purwokerto
Di Purwokerto.

Hal: Naskah Skripsi
Sdr. Hanan Nafi'uddin
Lam.: 3 (Tiga) Eksemplar

Assalamu 'a/aikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan koreksi serta perbaikan seperlunya,
Maka Bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Hanan Nafi' uddin

Nomor Induk : 1323301126

Mahasiswa

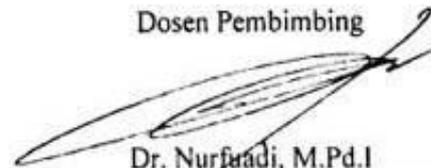
Jurusan/Prodi : PAI/ PAI

Judul Skripsi : Pengaruh Motivasi Pembelajaran Berbasis IT

Terhadap Hasil Belajar PAI Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di
MI Darul Hikmah Bantarsoka Kabupaten Banyumas.

Dengan ini saya mohon agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat
dimunaqosahkan. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing



Dr. Nurfuadi, M.Pd.I

NIP. 19711021 200604 1 002

ABSTRAK

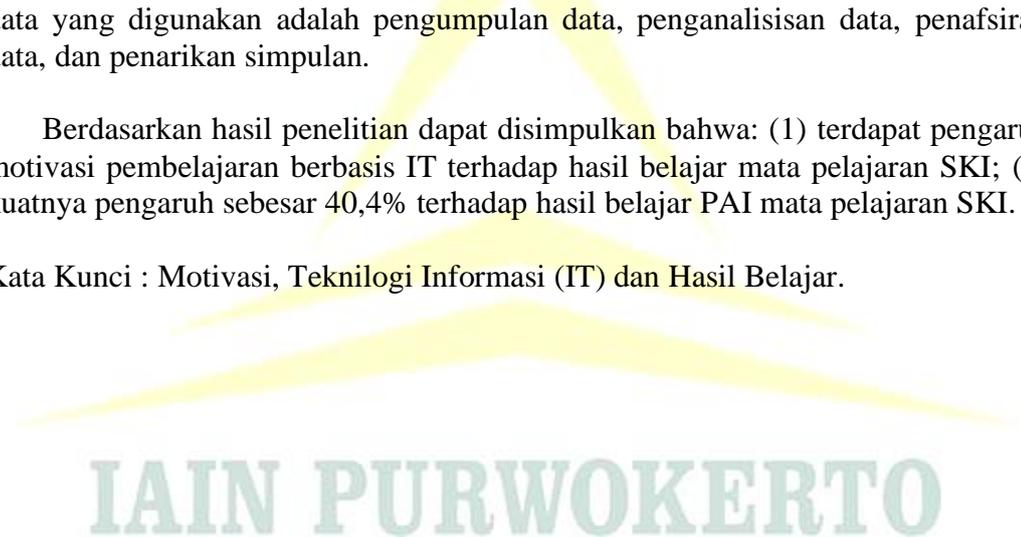
Hanan Nafi'uddin NIM. 1323301126 Pengaruh Motivasi Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar PAI Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darul Hikmah Bantarsoka Kabupaten Banyumas.

Tujuan Penelitian adalah: untuk mengetahui adakah pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar PAI mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darul Hikmah Bantarsoka.

Penelitian ini berupa penelitian hubungan (Korelasi). Siswa yang diteliti adalah siswa kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka sejumlah 84 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Data yang dikumpulkan berupa data pembelajaran berbaisi IT mata pelajaran SKI dan hasil belajar mata pelajaran SKI. Analisis data yang digunakan adalah data statistik. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, penganalisan data, penafsiran data, dan penarikan simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar mata pelajaran SKI; (2) kuatnya pengaruh sebesar 40,4% terhadap hasil belajar PAI mata pelajaran SKI.

Kata Kunci : Motivasi, Teknologi Informasi (IT) dan Hasil Belajar.



IAIN PURWOKERTO

ABSTRACT

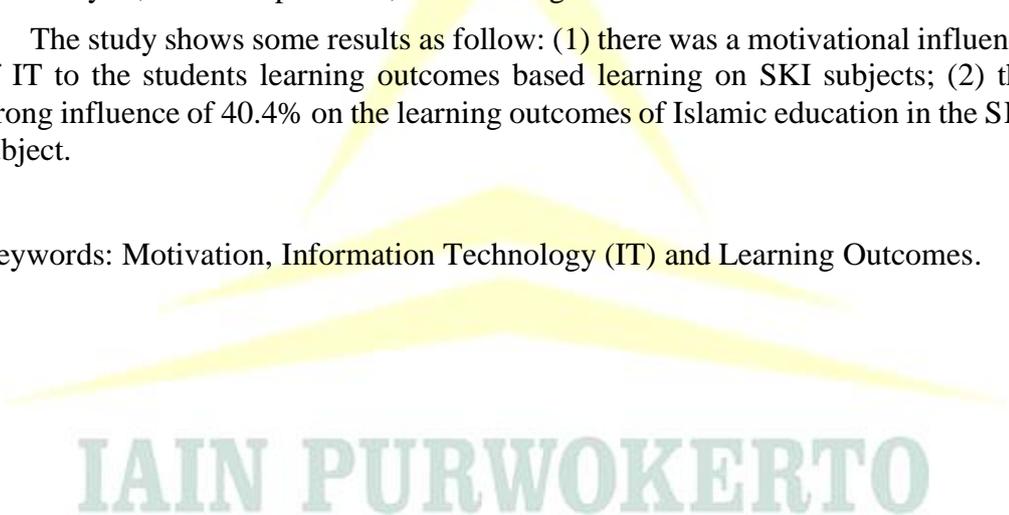
Hanan Nafi'uddin NIM. 1323301126 The Influence of IT-Based Learning Motivation on Islamic Education Learning Outcomes in Islamic Cultural History Subjects at MI Darul Hikmah Bantarsoka, Banyumas Regency

This study aimed to determine whether there was an influence of IT-based learning motivation on the learning outcomes of Islamic Education in Islamic Cultural History subjects at MI Darul Hikmah Bantarsoka.

This was a relationship study (Correlation). The students who research were class V at MI Darul Hikmah Bantarsoka with total of 84 students. The method used in this study was a quantitative method. The data collected in the form of IT-based learning data for SKI subjects and SKI subject learning outcomes, Data analysis used was statistical data. The data analysis techniques used were data collection, data analysis, data interpretation, and drawing conclusions.

The study shows some results as follow: (1) there was a motivational influence of IT to the students learning outcomes based learning on SKI subjects; (2) the strong influence of 40.4% on the learning outcomes of Islamic education in the SKI subject.

Keywords: Motivation, Information Technology (IT) and Learning Outcomes.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadirat Allah SWT pencipta alam semesta, Allah Azza wa Jalla yang telah mengatur sedemikian rupa dengan kehendakNya, serta memberikan banyak nikmat bagi kita semua sebagai hamba-Nya.

Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya dan semoga syafaat yang selalu dinanti- nanti selalu tercurahkan bagi kita semua, aamiin Ya Rabbal` alamin.

Dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Ucapan terima ksasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
2. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto

5. H.M. Slamet Yahya, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan pembimbing penulisan skripsi di IAIN Purwokerto
6. Mawi Khusni A, M.Pd.I Penasehat akademik Prodi PAI Tahun Akademik IAIN Purwokerto
7. Segenap dosen dan karyawan IAIN Purwokerto
8. Ngatoah, S.Pd.I., selaku kepala MI Darul Hikmah Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat yang telah memberikan ijin untuk melakukan observasi.
9. Semua guru dan karyawan MI Darul Hikmah Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat yang telah banyak memberikan informasi, data tentang penelitian, terima kasih atas waktu yang telah diberikan.
11. Semua pihak yang telah membantu dan mendampingi penulis selama mengerjakan skripsi ini, semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan dan juga permohonan maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan. Semoga Allah senantiasa memberikan pertolongan, keberkahan dan ampunan-Nya kepada semuanya. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi penulis.

Akhirnya hanya kepada Allah penulis memohon petunjuk dan berserah diri serta memohon ampunan serta perlindungan- Nya.

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa adanya bantuan dari pihak tersebut. Semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam segala urusan dan balasan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan karya ilmiah ini. Semoga Allah melipat gandakan ganjaran pahala atas bantuan yang telah diberikan kepada saya selaku penulis, Amin ya Rabbal'amin. Dan dalam penulisan ini saya selaku penulis masih banyak memiliki kekurangan-kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Purwokerto, 12 November 2020
Penulis



Hanan Nafi'uddin
NIM.1323301126

IAIN PURWOKERTO

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“PERUBAHAN TERDAPAT PADA DIRI SENDIRI”



PERSEMBAHAN

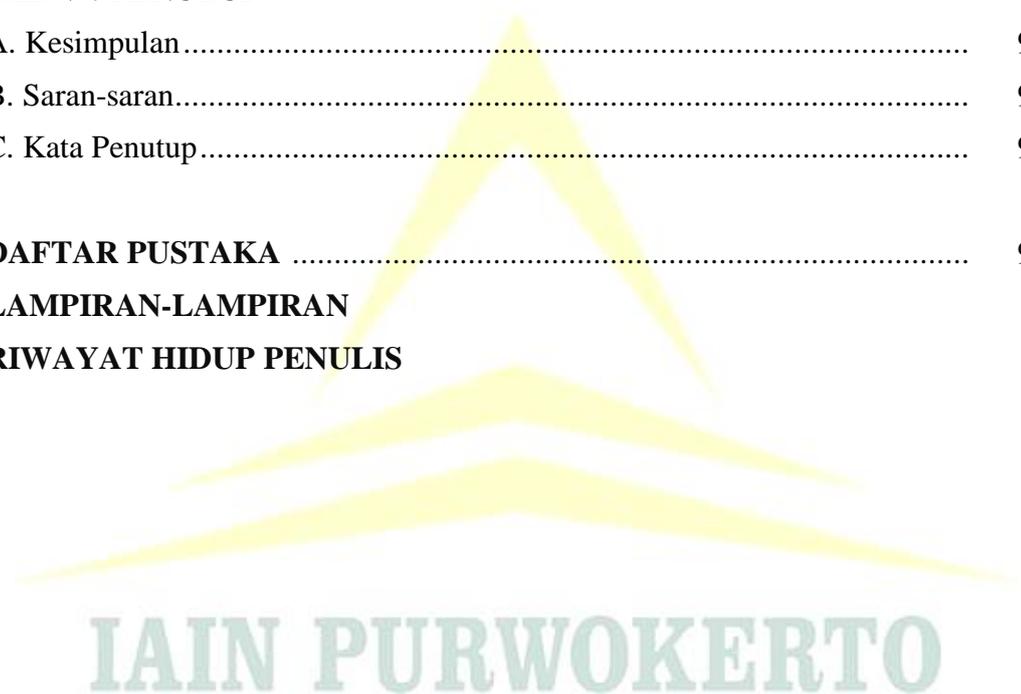
Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- Almamater IAIN Purwokerto yang telah memberikan kesempatan untuk belajar.
- Para pendidik yang penulis hormati.
- Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang.
- Kakaku yang penulis sayangi.
- Sahabat dan teman-temanku yang telah memberi dorongan untuk terus belajar.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| MOTTO | x |
| PERSEMBAHAN | xi |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Definisi Operasional..... | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 17 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 17 |
| E. Sistematika Pembahasan..... | 18 |
| BAB II : KAJIAN TEORETIS | |
| A. Motivasi Belajar..... | 21 |
| B. Belajar..... | 30 |
| C. Pendidikan Agama Islam Mata Pelajaran SKI..... | 33 |
| D. Pembelajaran Berbasis IT..... | 36 |
| E. Media Pembelajaran | 41 |
| F. Kerangka Berfikir..... | 46 |
| G. Rumusan Hipotesis..... | 48 |
| BAB III : METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Pendekatan Penelitian | 49 |
| B. Desain Penelitian..... | 49 |
| C. Subjek Penelitian..... | 50 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 53 |

| | |
|---|----|
| E. Teknik Analisis Data | 60 |
| BAB IV : HASIL PENELITIAN | |
| A. Gambaran Umum MI Darul Hikmah Bantarsoka | 64 |
| B. Hasil Wawancara..... | 69 |
| C. Penyusunan Instrumen..... | 70 |
| D. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen | 72 |
| E. Deskripsi Tiap Indikator Penelitian | 75 |
| F. Uji Persyaratan Statistik..... | 88 |
| G. Uji Hipotesis | 90 |
| BAB V : PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 93 |
| B. Saran-saran..... | 93 |
| C. Kata Penutup..... | 94 |
| DAFTAR PUSTAKA | 96 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | |



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian | 56 |
| Tabel 2. Kategori Jawaban..... | 57 |
| Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian | 58 |
| Tabel 4. Reliabilitas Statistik..... | 59 |
| Tabel 5. Data Reliabilitas Instrumen Penelitian..... | 60 |
| Table 6. Analisis Instrumen No. 1 | 60 |
| Tabel 7. Analisis Instrumen No. 2 | 61 |
| Tabel 8. Analisis Instrumen No. 3 | 61 |
| Tabel 9. Analisis Instrumen No. 4 | 62 |
| Tabel 10. Analisis Instrumen No. 5 | 62 |
| Tabel 11. Analisis Instrumen No. 6 | 63 |
| Tabel 12. Analisis Instrumen No. 7 | 63 |
| Tabel 13. Analisis Instrumen No. 8 | 64 |
| Tabel 14. Analisis Instrumen No. 9 | 64 |
| Tabel 15. Analisis Instrumen No. 10 | 65 |
| Tabel 16. Analisis Instrumen No. 11 | 65 |
| Tabel 17. Analisis Instrumen No. 13 | 66 |
| Tabel 18. Analisis Instrumen No. 14 | 66 |
| Tabel 19. Analisis Instrumen No. 15 | 66 |
| Tabel 20. Analisis Instrumen No. 16 | 67 |
| Tabel 21. Analisis Instrumen No. 17 | 67 |
| Tabel 22. Analisis Instrumen No. 18 | 68 |
| Tabel 23. Analisis Instrumen No. 19 | 68 |
| Tabel 24. Analisis Instrumen No. 20 | 69 |
| Tabel 25. Analisis Instrumen No. 21 | 69 |
| Tabel 26. Analisis Instrumen No. 12 | 70 |
| Tabel 27. PTS Gasal Mapel SKI Kelas V..... | 70 |
| Tabel 28. Analisis Normalitas Data..... | 74 |
| Tabel 29. Analisis Linieritas Data | 75 |
| Tabel 30. Analisis Model Summary | 75 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Tabel 31. Uji Regresi..... | 76 |
| Tabel 32. Uji Korelasi..... | 77 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Rumus Product Moment | 48 |
| Rumus Crombach Alpha | 48 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang ini, dengan berbagai kondisi dan situasi membuat minat untuk belajar seseorang akan mudah sekali naik turun. Hal ini sangat memprihatinkan dimana waktu terus berjalan dan zaman terus berkembang, dimana manusia dituntun untuk terus meningkatkan kemampuan dalam segala aspek, agar manusia tidak tertinggal dengan perkembangan zaman. Bangsa Indonesia dibawah KEMENDIKBUD dengan perlahan tapi pasti terus berupaya memperbaiki sistem Pendidikan yang ada di Indonesia agar menghasilkan anak bangsa yang memiliki kemampuan yang tinggi. Fungsi Pendidikan menjadi sorotan utama guna mencapai hasil yang maksimal, hasil dari proses Pendidikan di Indonesia selama ini belum maksimal memenuhi tiga aspek (ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik) yang menjadi barometer keberhasilan sebuah proses Pendidikan. Dalam prakteknya Pendidikan baru mampu mencapai ranah kognitif (pengetahuan), sedangkan hasil Pendidikan dalam ranah afektif (sikap yang menunjukkan perilaku atau perasaan) dan ranah psikomotorik (aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental) masih sangat meprihatinkan. Dengan kata lain, Pendidikan, Pendidikan di Indonesia selama ini hanya mampu menghasilkan orang-orang pandai atau pintar, tetapi kepintarannya belum diimbangi dengan akhlak yang baik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kasus-kasus korupsi, kasus kriminal, tawuran antar pelajar, kasus asulila, dan masih banyak peristiwa-peristiwa yang

memprihatinkan. Disinilah peran Pendidikan, khususnya Pendidikan agama mempunyai andil yang sangat penting, minimal dengan Pendidikan yang dilandasi agama dapat menumbuhkan pemahaman yang baik mengenai sikap dan perilaku manusia, dari pemahaman yang baik dan matang akan mampu mengendalikan perilaku seseorang sehingga dapat meminimalisir sikap atau perilaku yang dapat merugikan orang lain. Berbicara mengenai pendidikan, secara terminologis pendidikan merupakan proses penguatan, dan penyempurnaan terhadap semua kemampuan dan potensi manusia.¹ Dalam pelaksanaannya Pendidikan tidak lepas dari proses belajar yang dalam terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Dalam hal ini tenaga pendidik dan peserta didik sebagai pelaku, dimana peserta didik atau siswa harus mengalami perubahan, berawal dari tidak tahu menjadi tahu setelah mengalami proses belajar. Dalam sebuah proses tentunya ada permasalahan atau kendala. Begitu juga dalam proses belajar yang didalamnya terdapat proses pembelajaran.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Materi yang diajarkan pada tingkatan dasar dan menengah melalui biografi dan jasa-jasa

¹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: PT. LKiS Pelangi Aksara, 2016), hlm. 15.

para tokoh-tokoh muslim dengan menitikberatkan pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada.² Dengan demikian tugas guru Sejarah Kebudayaan Islam menyuguhkan materi materi sejarah masa lampau, dengan mengajak murid menyaksikan secara tidak langsung peristiwa-peristiwa terdahulu juga murid diharapkan bisa mengikuti jejak langkah para tokoh, peristiwa sejarah untuk diambil nilai dan hikmah dari fakta sejarah yang ada. Dalam kenyataannya penyampaian materi sejarah, para guru dalam metode pengajarannya menggunakan metode konvensional, yaitu monoton hanya metode ceramah, menulis dan pemberian tugas saja, terlebih kalau tidak disikapi oleh guru dengan baik. Padahal menurut Abdurrahman Mas'ud mengatakan bahwa "kelemahan utama pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pendekatan yang terlalu monoton melalui metode ceramah".³ Pengajaran cara metode konvensional ini dianggap kurang mengena, kurang tercapai dalam mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar, yaitu paling awal dari tujuan KBM ; transfer ilmu pengetahuan sudah gagal atau tidak bisa diserap oleh murid dengan sempurna dan murid menganggap bahwa materinya sulit yang pada akhirnya akan menimbulkan ketidaksukaan atau paling tidak kebosanan.

Dengan menggunakan media berbasis IT yang meliputi audio visual yang terhubung dengan jaringan internet dipakai untuk memperagakan materi

² Departemen Agama, *Pedoman Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, (Jakarta: Depag, 2004), hlm 68.

³ Zakiyyah Daradjat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001), hlm. 74.

sehingga pengajaran terasa menjadi lebih hidup, dengan kata lain, alat audio-visual disebut sebagai alat peragaan. Alat peragaan merangsang murid melalui pendengaran (audio), penglihatan (visual) atau sekaligus melalui keduanya, yaitu melalui pendengaran dan penglihatan secara serempak (audiovisual).⁴ Istilah audio visual (youtube, video, powerpoint) bermakna sejumlah peralatan yang dipakai guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan indra dengar. Penekanan utama dalam pengajaran berbasis IT adalah pada hasil belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkrit, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Media youtube, video, dan powerpoint mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan yang kurang seragam, sifat objek belajar yang khusus sehingga tidak mungkin dipelajari tanpa dengan media, tempat belajar yang terbatas dan sebagainya. Penggunaan media youtube, video, dan powerpoint mempunyai kekuatan untuk mendorong dan meningkatkan motivasi, memberi peluang kepada siswa untuk melihat dan mendengar peristiwa sejarah yang difilmkan. Penggunaan media youtube, video, dan powerpoint juga dapat ditunjukkan pada kelompok besar dan kecil, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap pelaksanaan dan hasil

⁴ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), hlm. 4.

pembelajaran SKI di MI Darul Hikmah Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas, dengan Bapak Sukur Setiadi, M.Pd.I secara garis besar diperoleh informasi beliau awalnya mengalami permasalahan dalam pembelajaran yang digunakannya, dalam kegiatan belajar mengajar SKI yang berakibat pada prestasi belajar siswa masih rendah, maka diperlukan suatu cara pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid, menurut beliau salah satu alternatifnya dengan menambahkan media pembelajaran berbasis IT yang berisi materi SKI. Media video, power point, serta youtube merupakan salah satu produk ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai perangkat teknologi komunikasi pendidikan atau media pendidikan yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Alternatif pemilihan menggunakan media tersebut karena :

1. Memiliki daya tarik besar dan dapat menimbulkan keinginan dan minat baru karena peranan warna, gerakan, intonasi, bentuk, rancangan yang dibuat sehingga mempunyai sifat yang unik.
2. Dapat mengatasi keterbatasan fisik kelas, misalnya objek yang terlalu besar atau tidak ada di lingkungan belajar, objek yang terlalu kecil, kejadian yang jarang ditemui, objek yang terlalu kompleks / rumit dan objek yang terlalu luas.
3. Penggunaan berbagai media dengan kombinasi yang cocok dan memadai akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan yang divisualisasikan.

4. Media dapat menyeragamkan penafsiran siswa yang berbeda-beda.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongrit dan realistik.
6. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari pengalaman yang kongrit sampai yang abstraks.⁵

Berdasarkan uraian-uraian di atas penulis merasa terpanggil untuk melakukan penelitian di MI Darul Hikmah Bantarsoka, yang difokuskan pada “PENGARUH MOTIVASI PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP HASIL BELAJAR PAI MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI DARUL HIKMAH BANTARSOKA KECAMATAN PURWOKERTO BARAT KABUPATEN BANYUMAS”

B. Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam rumusan masalah yang memerlukan penjelasan secara operasional dan untuk mempermudah dalam memahami judul skripsi serta terhindar dari kesalah pahaman, maka terlebih dahulu perlu dijelaskan istilah-istilah dan batasan yang ada pada judul proposal skripsi yang penulis susun. Adapun istilah-istilah yang dimaksud adalah:

1. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah pearubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*,

⁵ Hasil Wawancara dengan Bapak Sukur Setiadi, M.Pd.I tanggal, 26 Agustus 2020 di MI Darul Hikmah.

berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.⁶

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian motivasi merupakan usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak untuk melakukan sesuatu keinginan mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Untuk itu, motivasi adalah suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Dengan kata lain, motivasi adalah apa yang membuat kita berbuat, membuat kita tetap berbuat dan menentukan ke arena mana yang hendak kita perbuat.⁷

Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai

⁶Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisa di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 23.

⁷Sondang P. Siagian, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004) hlm. 15.

tujuan dari tingkat tertentu. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak. Oleh karena itu, motivasi sebagai proses batin atau proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal (lingkungan), dan faktor internal yang melekat pada setiap orang (pembawaan), tingkat pendidikan, pengalaman masa lalu, keinginan atau harapan masa depan.⁸

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan keberhasilan; (2) adanya dorong dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.⁹

⁸ Sondang P. Siagian, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. hlm.17

⁹Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisa di Bidang Pendidikan*, hlm.

2. Berbasis IT (Information Teknologi)

a. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi dikembangkan manusia sebagai system pengenalan bentuk-bentuk informasi melalui gambar, yang kemudian mereka torehkan pada dinding-dinding gua, misalnya aktivitas berburu dan binatang buruannya.¹⁰ Pada masa ini, manusia mulai mengenali benda-benda sekitar lingkungan mereka dan mewakili bentuknya pada lukisan di dinding tempat mereka tinggal. Kemampuan mereka dalam berbahasa hanya berkisar pada bentuk suara dengusan dan isyarat tangan sebagai awal berkomunikasi.

Perkembangan teknologi selanjutnya ditandai dengan diciptakan dan digunakannya alat-alat yang menghasilkan bunyi dan syarat, seperti gendang, terompet yang terbuat dari tanduk binatang, serta isyarat asap sebagai alat pemberi peringatan terhadap bahaya. Pada masa ini, teknologi informasi belum menjadi teknologi missal seperti yang kita kenal sekarang dan hanya digunakan pada saat-saat khusus.

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan direspon oleh Kementrian Pendidikan Nasional dengan memasukkan seluk beluk teknologi informasi kedalam kurikulum dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Adanya respon dari pemerintah menunjukkan bahwa Pemerintah Pendidikan Nasional

¹⁰ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Perancangan & Pengembangan Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Remaja Rosda Karya , 2002), hlm. 24.

meperhatikan dunia teknologi informasi yang sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan teknologi informasi merupakan aplikasi dari sains. Teknologi informasi diartikan diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Teknologi Informasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, email, dan sebagai berikut. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Menurut Lucas teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, mikro komputer, komputer mainframe.¹¹

Menurut Wardiana teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang merupakan aspek strategi untuk pengambilan keputusan.¹²

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi

¹¹ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 83.

¹² Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 84

informasi adalah suatu teknologi berupa (hardware, software, useware) yang digunakan untuk memperoleh, mengirim, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna untuk memperoleh informasi yang berkualitas. Jadi teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi pengadaan, pengolahan, penyimpanan dan penyebaran berbagai jenis informasi dengan memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir karena adanya dorongan-dorongan kuat untuk menciptakan teknologi baru yang dapat mengatasi kelambatan manusia mengolah informasi.

Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan bisnis, memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi, dan manajemen organisasi. Berkat teknologi ini, berbagai kemudahan dapat dirasakan oleh manusia.

b. Jenis-Jenis Alat Teknologi Informasi

Dalam menyampaikan pelajaran disekolah, dunia pendidikan sudah banyak menggunakan taknologi informasi agar mempermudah murid untuk memahaminya. Alat-alat pengajaran telah mulai berkembang sejak orang membuat gambar atau diagram yang sederhana di tanah atau di gua pada zaman purbakala. Setelah gambar dikembangkan menjadi huruf, lahirlah buku pelajaran yang mencapai kemajuan yang pesat sesudah ditemukan alat cetak. Dan sekarang tak

dapat dibayangkan lagi sekolah tanpa buku pelajaran. Di samping itu papan tulis juga menjadi populer.

Revolusi industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sejak akhir abad ke- 19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan alat pendidikan seperti fotografi, gramofon, film, filmstrip, radio, televisi, komputer, video tape dan sebagainya. Walaupun setiap guru menggunakan buku dan papan tulis, akan tetapi mereka tak pernah lepas dengan alat pengajaran. Mereka selalu menggunakan dan memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar. Alat-alat ini dapat member bantuan kepada guru maupun murid. Menurut pendirian tertentu alat pengajaran yang lazim disebut hardware itulah dipandang sebagai teknologi pendidikan. Diantaranya yang dianggap sebagai alat-alat seperti papan tulis, peta, diagram dan sebagainya termasuk teknologi pendidikan, akan tetapi ada pula yang memandang sebagai teknologi pendidikan hanya yang serba elektronik saja.¹³

Beberapa alat teknologi pendidikan antara lain:

- 1) Buku Pelajaran, buku pelajaran merupakan alat yang paling banyak digunakan diantara semua alat pengajaran lainnya. Buku pelajaran telah di gunakan sejak manusia pandai membaca dan menulis tetapi meluas dengan pesat setelah ditemukannya alat cetak.

¹³ Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 101.

- 2) Film, sejak ditemukannya film, para pendidik segera melihat manfaatnya bagi pendidikan. Film pendidikan sekarang telah berkembang di Negaranegara maju.
- 3) Filmstrip dan Slide, filmstrip dan slide diperlihatkan kepada siswa dengan menggunakan proyektor. Yang dilihat adalah gambar mati jadi bukan gambar hidup seperti film. Gambar itu dapat merupakan foto, table, diagram karton, reproduksi lukisan, dan sebagainya. Kecepatan memperlihatkan filmstrip dan slide dapat diatur oleh guru dan bergantung pada banyaknya komentar yang diberikannya tentang tiap gambar.
- 4) Overhead Projector, overhead projector dapat memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada lembaran plastik transparan. Overhead projector dapat digunakan tanpa menggelapkan ruangan.
- 5) Komputer, Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinankemungkinan yang besar alat pendidikan. Computer-assisted instruction (CAI) telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu murid dalam belajar. Komputer sebagai alat pembantu pendidikan masih sangat mahal, yaitu jutaan dolar, namun bila digunakan oleh ribuan siswa biaya untuk tiap murid akan lebih murah dibandingkan dengan gaji guru.

- 6) Laptop/Notebook, laptop/notebook adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer, tetapi bentuknya praktis dapat dilipat dan dibawa kemana-mana.
- 7) Deskbook, deskbook adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya yang jauh lebih praktis, yaitu CPU menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat.
- 8) Tape Recorder, tape recorder mempunyai keuntungan bagi siswa yaitu dapat menyelenggarakan kembali apa yang diucapkan atau dibicarakan agar dapat memperbaiki kesalahan.
- 9) Bulletin Board dan Display secara khusus dan digunakan untuk memperlihatkan pekerjaan siswa. Alat ini mempunyai nilai tertentu, karena dapat digunakan sebagai papan pengumuman kelas, menambah pengalaman baru, menambah kecakapan artistic, merangsang inisiatif, kreatifitas dan sebagainya.¹⁴

3. Media Pembelajaran Berbasis IT

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dan Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat

¹⁴ Fatah Syukur NC, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rasai Media Group, 2008), hlm. 30-31.

diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan Web sebagai bahan ajar *online*.¹⁵

Informasi diartikan sebagai hasil pengolahan data yang digunakan untuk suatu keperluan, sehingga penerimanya akan mendapat rangsangan untuk melakukan tindakan. **Technologi** adalah hasil rekayasa manusia yang berupa seperangkat alat yang membantu manusia dalam bekerja. Jadi, **IT (Information Technologi)** dapat diartikan seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informal dan proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima pun akan lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. IT (Information Technologi) tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memroses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Teknologi yang menggabungkan komputasi (computer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video. Jadi menurut

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003) hlm. 10.

kesimpulan teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dengan teknologi komunikasi. IT (Information Teknologi) berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data/ informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu. Teknologi informasi merupakan pengembangan dari teknologi komputer dipadukan dengan teknologi telekomunikasi.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran berbasis IT adalah pembelajaran antara suatu proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Media tersebut bersifat teknologi, baik itu penggunaan internet, penggunaan video, LCD (infokus) dll. Suatu proses pembelajaran berbasis IT sangat memungkinkan siswa untuk bisa bereksplorasi, berkefektifitas, menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, dan tentunya menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam.¹⁷ Mata pelajaran SKI menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau perkembangan Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai masa Khulafaurrasyidin. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan motivasi kepada peserta didik

¹⁶ Kadir, A & Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2003), hlm. 22.

¹⁷ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka, hlm. 40. Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, serta mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan.

Dari pengertian-pengertian di atas yang dimaksud motivasi pembelajaran berbasis IT adalah motivasi berupa media yang terhubung dengan jaringan internet yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan peneliti menjadi rumusan masalah “Seberapa pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VA, VB, dan VC di MI Darul Hikmah Bantarsoka.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media berbasis IT terhadap hasil belajar mata pelajaran SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Untuk menambah khazanah keilmuan, wawasan, informasi dan mengembangkan mengenai manfaat motivasi pembelajaran IT.

- 2) Memberikan tambahan data empiris yang telah diuji secara ilmiah mengenai pengaruh motivasi pembelajaran IT terhadap hasil belajar.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi peneliti pada bidang yang sama.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini adalah bukti konngkret untuk meningkatkan motivasi pada siswa melalui pembelajaran berbasis IT. Dengan demikian dapat memberikan informasi bagi para pendidik untuk menyampaiakn materi pelajaran menggunakan media IT agar memperoleh hasil yang maksimal.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami skripsi ini, maka penulis akan menyusunnya secara sistematis. Adapun sistematika pembahasannya ialah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam lima bab, yaitu:

BAB I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian kajian pustaka, sistematika pembahasan.

BAB II berisi kajian teori yang terdiri dari enam sub bab yaitu sub bab pertama motivasi belajar, strategi membangun motivasi, teori motivasi, Sub bab kedua: belajar dan tujuan belajar. Sub bab ketiga: pendidikan agama islam, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sub bab keempat: pengertian media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran IT, fungsi media pembelajaran. Sub bab kelima: kerangka berfikir. Sub bab keenam rumusan hipotesis.

BAB III berisi tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teori uji validitas dan reliabilitas instrument, dan teknik analisis data,.

BAB IV berisikan penelitian dan pembahasan, meliputi gambaran umum MI Darul Hikmah Bantarsoka dan analisis data tentang pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar PAI mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam di MI Darul Hikmah Bantarsoka Kabupaten Banumas.

BAB V yang meliputi tentang kesimpulan, dan saran-saran yang merupakan rangkaian dari keseluruhan hasil penelitian secara singkat dan kata penutup.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis/peneliti.

Demikian gambaran sistematika penulisan skripsi ini, semoga dapat mempermudah pembaca dalam memahami isi dari karya penulis tentang

motivasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam melalui media pembelajaran berbasis IT.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian melalui angket, observasi, dan wawancara setelah diolah diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka sebesar 40,4%. Apabila motivasi pembelajaran berbasis IT meningkat 40,4% maka hasil belajar ikut meningkat 40,4%. Pada saat penelitian berlangsung hasil belajar dipengaruhi faktor lain sebesar 59,6%.
2. Pengaruh pembelajaran berbasis IT berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Saran-saran

Dengan hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada pihak:

1. Siswa

Siswa agar selalu semangat belajar, agar mendapatkan hasil yang maksimal. Serta terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi, agar kemampuan mengenai IT tidak sebatas teori tetapi juga ahli dalam mengoperasikan berbagai macam media.

2. Orang Tua

Sebagai orang tua yang mempunyai tanggung jawab terhadap anak-anaknya jangan pernah lelah untuk membimbing, mendampingi dan memotivasi anak untuk belajar. Selain memberikan fasilitas secukupnya, orang tua juga dituntut disiplin dalam hal pengawasan. Karena dalam dunia

IT sangat rentan dengan situs-situs yang kurang baik. Sebagai orang tua hendaknya lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuktikan potensi dirinya dalam pengukuran hasil belajar.

3. Guru

Guru hendaknya jangan mau kalah dengan siswa, guru harus terus meningkatkan pengetahuan dan mengasah keterampilan dalam bidang teknologi, agar kemampuan mengenai IT tidak sebatas teori tetapi juga ahli dalam mengoperasikan berbagai macam media. Seyogyanya guru berlomba-lomba untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif agar siswa mudah memahami materi pembelajaran.

4. Madrasah

Bagi pihak madrasah yang lebih berperan sebagai sistem dalam pembelajaran, diharapkan mampu memberikan dukungan kepada siswa maupun guru supaya mempunyai motivasi dalam mengembangkan keterampilan berIT.

C. Kata Penutup

Syukur *alhamdulillah* peneliti panjatkan kehadiran Alloh SWT. Atas segala rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, walau dalam bentuk sangat sederhana. Hal ini karena keterbatasan ilmu dan pengalaman penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca.

Secara khusus skripsi ini bermanfaat bagi penulis, dan penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta masyarakat luas pada umumnya. *Amin*

yaa Rabbal 'aalamin.

Purwokerto, 12 November 2020

Penulis



Hanan Nafi'uddin



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, B. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad-XXI*. Jakarta: BSNP.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2002. *Perancangan & Pengembangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Remaja Rosda Karya.
- Burhan Nurgiyantoro, 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPF.
- Dagun, S.M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Daradjat, Z. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daradjat, Z. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen. 1998. *Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Dokumen I. 2020. *Kurikulum Tahun Pelajaran 2020/2021*. Purwokerto: MI Darul Hikmah Bantarsoka.
- Fatah Syukur NC, 2008. *Teknologi Pendidikan*, Semarang: Rasai Media Group.
- Ghufron dan Risnawati, 2010. *Teori-Teori Psikologi*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Haji, R. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Kasara.
- Hamzah, BU. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisi di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harahap, S.P. 1982. *Ensiklipedi Pendidikan*. Jakarta: GunungAgung.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Hidayat, A. 2012. *Koefesien Korelasi Pearson Produc Moment*. Statistikan.com.
- Kadir, A & Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Majid, A. dan Andayani, D. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi(Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*.
- Modul Pendidikan Jarak Jauh, *Pendidikan Tinggi Kesehatan*, Prodi Keperawatan. [Online]. Tersedia: https://www.slideshare.net/pjj_kemenkes/uraian-materi-1-42337241, (Diakses tanggal 4 Desember 2020 pukul 15.00)
- Moh. Roqib,2016. *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: PT. LKiS Pelangi Aksara.
- Mulyana, A. 2012. “*Motivasi Belajar*”. [Online]. Tersedia: <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/motivasi-belajar.html>, (Diakses pada tanggal 2 November 2018 pukul 17.00 wib.)
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Munir, A.W. 1984. *Kamus Al-Munawwir*. Yogyakarta: Unit Pengadaan Buku-buku Ilmiah Keagamaan.
- Nasution, 2011. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pemendikbud No. 65 tahun 2013. *Standar Proses*. Jakarta: Kemdikbud RI.
- Robert E. Slavin, R.E. 2008. *Psikologi Pendidikan:Teori dan Praktik*. Jakarta: PT.Indeks.
- Rukima, 2012, *Kajian Satra Daerah*. [Online]. Tersedia: <http://murnihabaru.blogspot.com/2012/06/pengertian-pengalaman-pengalaman-adalah>, (Diakses tanggal 4 Desember 2020 pukul 15.00)
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A.S. 1986. *Media Pendidikan: Pengantar Pengembang dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sadiman, A.S. dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.

- Sadirman, A.S. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya, W. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saparwati, 2012, *Artikel Definisi Faktor Yang Mempengaruhi Pengalaman*, [Online]. Tersedia: <https://text-id.123dok.com/document/rz3eg6g7q-definisi-faktor-yang-mempengaruhi-pengalaman.html>, (Diakses tanggal 4 Desember 2020 pukul 15.30)
- Sardiman, 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Shapiro, 2003. *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*, Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sondang, P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso & Ana Retnoningsih, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2008.
- Sulaeman, A.H. 1985. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Suralaga, F.S. 2010 *Psikologi Pendidikan*. Ciputat: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Tuti Andriani, 2014. *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. <http://www.zonasiswa.com/2014/10/pengertian-teknologi-informasi-dan.html>. (Diakses tanggal 5 Desember 2020 pukul 07.00)
- Widiastuti, H. 2009. *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan Dan Strategi*. Jakarta: PT. Indeks.

Zein, M. 1991. *Metodologi Pembelajaran Agama islam*. Yogyakarta: Subangsih Offset.

