

**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

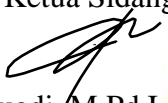
PENGARUH MOTIVASI PEMBELAJARAN BERBASIS IT
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI DARUL HIKMAH
BANTARSOKA KABUPATEN BANYUMAS

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 berbasis 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, penganalisisan 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 terselesaikanya 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 dituntut 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 para tokoh-tokoh muslim dengan menitikberatkan pada kemampuan menggali

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

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 sehingga pengajaran terasa menjadi lebih hidup, dengan kata lain, alat audio-visual disebut sebagai alat peragaan. Alat peragaan merangsang murid

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.

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 indera 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 pembelajaran SKI di MI Darul Hikmah Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas, dengan Bapak Sukur Setiadi, M.Pd.I secara garis

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

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*, berua hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar,

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

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 tujuan dari tingkat tertentu. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang

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.

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

IAIN PURWOKERTO

2. Berbasis IT (Information Teknologi)

a. Pengertian Teknologi Informasi

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

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

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 meperhatikan dunia teknologi informasi yang sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembanga teknologi informasi

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

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 informasi adalah suatu teknologi berupa (hardware, software, useware) yang digunakan untuk memperoleh, mengirim, mengolah ,

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

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 kegiatankegiatan 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 di gunakan 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 diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat

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

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

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

membawa data, suara dan video. Jadi menurut 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, berkreatifitas, 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 untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah

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.

Kebudayaan Islam, serta mengandung nilai nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan.

Dari pengertian-pengertian diatas 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 diatas, 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 II

**PENGARUH MOTIVASI PEMBELAJARAN
BERBASIS IT TERHADAP HASIL BELAJAR PAI
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN
ISLAM**

F. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

i. Definisi Motivasi

Motivasi merupakan rangsangan agar seseorang semangat dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan. “Motivasi berasal dari kata ‘*motif*’ yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.”¹⁸ Maksud dari kata *motif* diatas adalah usaha-usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak itu mau, ingin, melakukannya, bila ia tidak suka, ia akan berusaha untuk mengelakkannya. “Motivasi adalah daya penggerak / pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan.”¹⁹ Motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian satu tujuan tertentu.²⁰

Menurut Mulyasa motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kea rah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi seorang siswa akan belajar bila ada faktor

¹⁸ S. Nasution, *Asas Asas Mengajar*, (Bandung: CV. Jemmars, 1977), hlm. 64.

¹⁹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 57

²⁰ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Fajar Interpretama Ofoset, 2008), hlm. 228.

pendorong yang disebut motivasi.²¹

Siswa biasanya semangat belajar karena ada dorongan-dorongan yang berbentuk keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita dalam diri seseorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, dan menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan dikehendaki dapat tercapai dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemnuhan harapan dan dorongan. Dalam hal ini adalah pencapaian tujuan.

b. Fungsi Motivasi

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas. Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar dari para siswa. Menurut S. Nasution ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi.

²¹ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 112.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Men-seleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.²²

c. Jenis Motivasi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, motivasi sebagai kekuatan mental individu memiliki dua jenis tingkat kekuatan:

- 1) Motivasi Primer, adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, motif dasar tersebut bersal dari segi biologis atau jasmani manusia. Dimiyati mengutip pendapat Mc. Dougal bahwa tingkah laku terdiri dari pemikiran tentang tujuan dan perasaan subjektif dan dorongan mencapai kepuasan.
- 2) Motivasi Sekunder, adalah motivasi yang dipelajari, motif ini dikaitkan dengan motif social, sikap dan emosi dalam belajar terkait komponen pneting sperti afektif, kognitif, dan kurasif, sehingga motivasi sekunder dan primer sangat penting dikaitkan oleh siswa dalam usaha pencapaian prestasi belajar.

d. Sifat Motivasi

Dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya timbul dari dalam diri tetapi juga berasal dari luar siswa. Yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

- 1) Motivasi Intrinsik, adanya motivasi yang timbul dalam diri

²² S. Nasution, *Asas Asas Mengajar*, hlm. 64.

pribadi individu itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar individu. Contoh; seorang siswa mempelajari buku pelajaran karena ia termotivasi untuk mengetahui isi atau bahan beberapa pengetahuan yang ia dapatkan.

- 2) Motivasi Ekstrinsik, adanya dorongan terhadap perilaku seorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukan. Ia mendapat pengaruh atau rangsangan dari luar, contoh; seorang siswa belajar karena terdorong oleh orang lain, karena takut mendapatkan hukuman dari guru.

Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sangat penting bagi siswa dalam proses belajar, sengan timbulnya motivasi intrinsik dapat menimbulkan semangat belajar yang tinggi. Motivasi ekstrinsik dapat berubah menjadi intrinsik tanpa pengaruh orang lain. Ia termotivasi belajar sungguh-sungguh dengan sendirinya. Sebagai salah satu komponen pembelajaran yang terpenting, motivasi juga merupakan salah satu yang paling sulit untuk di ukur. Apa yang membuat siswa ingin belajar, kesediaan mengarahkan upaya untuk belajar adalah produk dari banyak faktor, yang berkisar dari kepribadian dan kemampuan guru hingga karakteristik tugas pembelajaran tertentu, intensif untuk belajar, suasana dan perilaku guru.

Para ahli biologi mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku

dari waktu ke waktu (Murphy dan Alexander, 2000; Pintrich, 2003; Schunk, 2000; Stipek 2002). Dalam Bahasa sederhana, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan kita berjalan.²³

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang sdikendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.²⁴

2. Strategi Membangun Motivasi

Dalam prakteknya siswa lebih membutuhkan motivasi dari luar diri siswa hal ini dikarenakan masa anak-anak merupakan saat bermain, jadi keinginan siswa akan lebih banyak bermain dari pada belajar. Didalam kelas belajar peran pendidik sangat penting untuk membangun motivasi siswanya, karena gurulah yang mempunyai kendali besar mau dibawa kemana arah pembelajaran saat itu. Dalam bukunya Memotivasi Siwa di Kelas Hartati Widiastuti menerapkan motivasi dapat menggunakan beberapa strategi yaitu gaya pembelajaran, dorongan aktifitas, kesuksesan kecil prestasi, beri umpan kemajuan siswa, percaya diri.²⁵ Dalam bukunya S. Nasution mengemukakan motivasi yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar giat belajar, meliputi:²⁶

- a) Memberi angka, banyak siswa belajar untuk mencapai angka atau nilai, bagi mereka merupakan motivasi yang kuat.

²³ Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan:Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT.Indeks, 2008), hlm. 105-106

²⁴ Sadirman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 75.

²⁵ Hartati Widiastuti, *Memotivasi Siwa di Kelas: Gagasan Dan Strategi*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm. 24-26.

²⁶ S. Nasution, *Asas Asas Mengajar*, (Bandung: CV Jemmars, 1977), hlm. 68-72.

- b) Ego-involvement, merupakan perasaan pentingnya sebuah tugas belajar, siswa akan mempertaruhkan harga dirinya, kegagalan adalah kekurangan.
- c) Sering memberi ulangan, siswa akan giat belajar apabila tahu akan diadakan ulangan.
- d) Mengetahui hasil, dengan melihat kemajuan grafik nilai akan mempertinggi usaha dan memperbesar minat.
- e) Tugas yang “shallenging”, memberikan tugas yang sulit merupakan tantangan tersendiri bagi anak untuk berusaha secara maksimal.
- f) Pujian, sebagai akibat pekerjaan siswa akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi harga diri siswa.
- g) Suasana yang menyenangkan, siswa akan merasa aman, senang dalam kelas sebagai anggota yang dihargai dan dihormati.
- h) Tujuan yang diakui, memberikan tujuan yang jelas akan menarik siswa dan berusaha mencapainya.

3. Teori Motivasi

Motivasi dalam perspektif psikologi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam tulisan ini akan dibahas motivasi menurut perspektif behavioral, kognitif maupun humanis:²⁷

²⁷ Solicha Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan*, (Ciputat: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010), hlm. 102.

- a. Motivasi Dalam Perspektif Behavioral, dalam Perspektif behavioral motivasi ditekankan pada imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi murid.
- b. Motivasi dalam Perspektif Kognitif, Menurut perspektif kognitif, pemikiran murid akan memandu motivasi mereka. Perspektif kognitif juga menekankan arti penting dari penetapan tujuan, perencanaan, dan monitoring kemajuan suatu tujuan (Schunk dan Zimmerman, 2001).
- c. Motivasi dalam Perspektif Humanis, dalam perspektif humanis, motivasi ditetapkan pada kapasitas siswa untuk mengembangkan kepribadian, kebebasan untuk memilih. Salah satu tokoh yang terkenal adalah Abraham Maslow teori kebutuhan dasarnya (*hierarchy of needs*). Menurut Maslow, kebutuhan dasar harus dipenuhi dahulu sebelum memuaskan atau memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi. Misalnya: siswa harus memuaskan dulu kebutuhan makan sebelum mereka dapat berprestasi.

Dari tiga sudut pandang perspektif behavioral, kognitif maupun humanis, penulis berusaha mengklasifikasikan rumusan lima indikator sebagai acuan dalam kisi-kisi pertanyaan angket, dengan pengertian-pengertian sebagai berikut:

- 1) Persepsi, adapun persepsi itu sendiri berasal dari bahasa Indonesia yang merupakan istilah serapan dari bahasa Inggris, yaitu perception. Sedangkan kata perception itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu Percepto dan Percipio, yang mempunyai arti pengaturan identifikasi dan penerjemahan dari informasi yang diterima melalui panca indra manusia

dengan tujuan untuk mendapatkan pengertian dan pemahaman akan lingkungan sekitar. Semua persepsi dalam psikologi melibatkan sinyal dan sistem syaraf. Sinyal ini timbul sebagai akibat dari rangsangan fisik dan kimiawi terhadap indra perasa. Persepsi inipun tergantung kepada beragam fungsi sistem syaraf yang kompleks meskipun tampaknya tidak membutuhkan adanya usaha secara subjektif, karena biasanya persepsi ini berasal dari luar kesadaran orang yang sedang di nilai kepribadiaanya. Atau dengan kata lain dalam arti sempit persepsi itu merupakan cara atau bagaimana seseorang melihat seseorang atau sesuatu menurut pandangannya sendiri, sedangkan dalam arti luas adalah tentang bagaimana seseorang memandang atau menilai sesuatu menurut cara pandang atau penilaiannya sendiri.²⁸

- 2) Pemahaman, berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar. Pemahaman adalah proses, perbuatan, cara memahami atau menanamkan.²⁹ Pemahaman (comprehension) dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran.³⁰
- 3) Penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai, atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan.³¹ Penguasaan merupakan kemampuan seseorang yang dapat diwujudkan

²⁸ Modul Pendidikan Jarak Jauh, Pendidikan Tinggi Kesehatan, Prodi Keperawatan https://www.slideshare.net/pjj_kemenkes/uraian-materi-1-42337241 Diakses tanggal 4 Desember 2020 pukul 15.00

²⁹ Suharso & Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Semarang: Widya Karya, 2008). hlm. 350.

³⁰ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010). hlm. 43.

³¹ Suharso & Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Semarang: Widya Karya, 2008). hlm. 271.

baik dari teori maupun praktik. Seseorang dapat dikatakan menguasai sesuatu apabila orang tersebut mengerti dan memahami materi atau konsep tersebut sehingga dapat menerapkannya pada situasi atau konsep baru. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan adalah kemampuan seseorang dalam memahami materi atau konsep yang dapat diwujudkan baik teori maupun praktik.”³²

- 4) Optimis adalah orang yang selalu berpandangan baik.³³ Optimisme adalah kebiasaan berfikir positif.³⁴ Scheiver dan Carter menegaskan bahwa individu yang optimis akan berusaha menggapai pengharapan dengan pemikiran yang positif, yakin akan kelebihan yang dimiliki.³⁵ Dari pengertian diatas optimis dapat artikan sebagai usaha yang dilakukan dengan pemikiran akan keberhasilan. Juga bisa diartikan keyakinan seseorang dalam melakukan usaha yang nanti akan memperoleh hasil sesuai dengan tujuannya dimasa mendatang.
- 5) Pengalaman, adalah kejadian yang pernah dialami, dijalani, dirasakan, ditanggung, baik yang sudah lama atau baru saja terjadi. Yang terpenting dari pengalaman adalah hikmah atau pelajaran yang bisa diambil.³⁶ Pengalaman dapat diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan, baik sudah lama maupun yang baru

³² Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE, 2001). hlm. 162.

³³ Suharso & Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2008). hlm. 345

³⁴ Shapiro, *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2003)

³⁵ Ghufron dan Risnawati, *Teori-Teori Psikologi*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2010). hlm. 99.

³⁶Rukima, 2012, *Kajian Satra Daerah* <http://murnihabaru.blogspot.com/2012/06/penelitian-pengalaman-pengalaman-adalah>, diakses tanggal 4 Desember 2020 pukul 15.00

saja terjadi.³⁷ Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan yang kemudian disimpan dalam memori. Pengalaman merupakan peristiwa yang tertangkap oleh panca indera dan tersimpan dalam memori. Pengalaman dapat diperoleh ataupun dirasakan saat peristiwa baru saja terjadi maupun sudah lama berlangsung. Pengalaman yang terjadi dapat diberikan kepada siapa saja untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia.

G. Belajar

1. Pengertian Belajar

Usaha pemahaman mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁸

Belajar itu senantiasa merupakan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu atau melakukannya, jadi

³⁷ Saparwati, 2012, *Artikel Definisi Faktor Yang Mempengaruhi Pengalaman* <http://textid.123dok.com/document/rz3eg6g7q-definisi-faktor-yang-mempengaruhi-pengalaman.html>, diakses tanggal 4 Desember 2020 pukul 15.30

³⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta: 2003), hlm. 2.

bersifat verbalistic.³⁹

Disamping definisi-definisi tersebut, ada beberapa pengertian lain dan cukup banyak, baik dilihat secara mikro maupun, dilihat dalam arti luas maupun terbatas atau khusus. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya.

Selanjutnya ada yang mendefinisikan “belajar adalah berubah”. Dalam hal ini yang dimaksud belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Mengenai perubahan status abilitas itu, menurut Bloom, meliputi tiga ranah berikut:⁴⁰

- a. Ranah Kognitif: Knowledge (pengetahuan, ingatan)
 - 1) Comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas)
 - 2) Analysis (menganalisis, menemukan hubungan)
 - 3) Synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru)
 - 4) Evaluation (menilai)
 - 5) Application (menerapkan)
- b. Ranah Afektif
 - 1) Receiving (sikap menerima)
 - 2) Responding (memberikan respon)
 - 3) Valuating (nilai)
 - 4) Organization (organisasi)
 - 5) Characterization (karakteristik)

³⁹ Sardiman, A.M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2006), hlm. 20.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), , hlm. 50-55.

- c. Ranah Psychomotor
 - 1) Initiatory level.
 - 2) Pre-routine level.
 - 3) Routinized level.

Target jangkauan mengenai pencapaian level sebagaimana diajarkan di tiap-tiap domain atau matra sudah barang tentu sesuai dengan tujuan belajarnya, tidak mesti harus mencapai yang tertinggi.⁴¹

2. Tujuan Belajar

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya system lingkungan atau kondisi belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terdiri atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan social tertentu.

Mengenai tujuan-tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan belajar eksplisit disusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional, lazim dinamakan dengan nama *instrucinal effects* yang bisa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Jadi guru dalam mengajar, guru harus sudah memiliki rencana dan menetapkan strategi belajar mengajar untuk mencapai

⁴¹ Sadirman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2006), hlm. 24.

instructional effects, maupun kedua-duanya. Berdasarkan lingkungan belajar Robert M. Gagne merumuskan lima macam kemampuan hasil belajar sebagai berikut:⁴²

- 1) Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik)
- 2) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
- 4) Keterampilan motoric yang diperoleh disekolah, anantara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah-laku terhadap orang, barang, atau kejadian.

H. Pendidikan Agama Islam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan agama Islam, kata *pendidikan* secara “etimologi” berasal dari kata *didik* yang berarti proses perubahan

⁴² Hasibuan & Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 5.

tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui Pendidikan dan pelatihan.⁴³ Dalam Bahasa Arab istilah ini dikenal dengan kata tarbiyah dengan kata kerjanya rabba-yurabbi-tarbiyatan yang berarti mengasuh mendidik, dan memelihara.⁴⁴

“Menurut Ki Hajar Dewantara sebagaimana dikutip oleh hasbullah, bahwa Pendidikan adalah “menurut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”.⁴⁵

Berdasarkan pengertian diatas, Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan orang dewasa untuk menyiapkan seseorang menuju kedewasaan, bercakap tinggi, berkepribadian, berahlak mulia dan kecerdasan berpikir melalui bimbingan pengajaran dan latihan.

“Pengertian pendidikan agama Islam menurut Abdul Majid dan Dian Andayani adalah usaha sadar yang dilakukan Pendidikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.”⁴⁶

Menurut Zakiyah Darajat, Pendidikan Agama Islam adalah: “Pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama islam yang berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari Pendidikan ia dapat memahami, menghati, mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang telah diyakininya

⁴³ Departemen, *Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hlm. 204.

⁴⁴ A. Warson Munir, *Kamus Al-Munawwir*, (Yogyakarta: Unit Pengadaan Buku-buku Ilmiah Keagamaan, 1984), hlm. 505.

⁴⁵ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 4.

⁴⁶ Abdul Majid dan Diana Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 132.

secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia mauoun di akhirat kelak”.⁴⁷

2. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam.⁴⁸ 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 untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, serta mengandung nilai nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan.

2. Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun Rosululloh SAW.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses masa lampau, masa kini dan masa depan.
- c. Maltih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

⁴⁷ Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 86.

⁴⁸ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka, hlm. 40. Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkan dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, ipteks dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁹

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw.
- b. Dakwah Nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahan dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad Saw, hijarah Nabi Muhammad Saw ke Thoif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.
- c. Peristiwa hijarah Nabi Muhammad Saw ke Yasrib, keperwiraan Nabi Muhammad Saw, peristiwa Fathul Mekah, dan peristiwa akhir hayat Rasullah Saw.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaturrosyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.⁵⁰

I. Pembelajaran Berbasis IT

Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) merupakan sistem dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah memberikan dampak yang sangat signifikan ke semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas, jarak, tempat, ruang dan waktu. Pengaruhnya pun meluas keberbagai kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan TIK di dunia pendidikan, telah mengakibatkan semakin menyempitnya dan bahkan faktor penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu dan teknologi oleh umat

⁴⁹ Dokumen MI Darul Hikmah, hlm. 41.

⁵⁰ Dokumen MI Darul Hikmah, hlm. 41.

manusia. Berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan senantiasa dilakukan. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, di mana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran pembelajar dan pemanfaatan TIK.

Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan TIK, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak, mengenali apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi. Upaya-upaya tersebut memerlukan kerja keras serta kemauan yang tinggi terhadap tugas, mengingat upaya peningkatan mutu pendidikan, memerlukan banyak inovasi harus diciptakan, kreativitas harus ditumbuh kembangkan, dengan segala konsekuensi dan keuntungan keuntungannya. Dunia pendidikan termasuk yang paling diuntungkan dengan kemajuan Teknologi Informasi, karena memperoleh manfaat yang luar biasa. Mulai dari eksplorasi mater-materi pelajaran yang berkualitas seperti literatur, jurnal dan buku, membangun forum forum diskusi ilmiah, sampai konsultasi atau diskusi dengan para pakar di duani, semua ini dapat dimudahkan dan dilakukan tanpa mengalami batas karena manusia dapat melakukannya

sendiri. Sistem pembelajaran berbasis Teknologi Informasi ini merupakan revolusi terakhir atau kelima dalam sistem pembelajaran. Revolusi kelima yaitu saat ini dengan pengemasan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran.⁵¹

Terkait dengan Perubahan Paradigma Pembelajaran, BNSP merumuskan 16 prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi dalam proses pendidikan abad ke-21, yaitu:

- (1) dari berpusat pada guru menuju berpusat pada peserta didik,
- (2) dari satu arah menuju interaktif,
- (3) dari isolasi menuju lingkungan jejaring,
- (4) dari pasif menuju aktif-menyelidiki,
- (5) dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata,
- (6) dari pribadi menuju pembelajaran berbasis tim,
- (7) dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan,
- (8) dari stimulasi rasa tunggal menuju stimulasi ke segala penjuru,
- (9) dari alat tunggal menuju alat multimedia,
- (10) dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif,

⁵¹ Tuti Andriani, *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* <http://www.zonasiswa.com/2014/10/pengertian-teknologi-informasi-dan.html>, di akses tanggal 5 Desember 2020, pukul 08.00

- (11) dari produksi massa menuju kebutuhan pelanggan,
- (12) dari usaha sadar tunggal menuju jamak,
- (13) dari satu ilmu dan teknologi bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak,
- (14) dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan,
- (15) dari pemikiran faktual menuju kritis, dan
- (16) dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan.⁵²

Sementara hal yang senada dikemukakan dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, yang merumuskan 14 prinsip pembelajaran, terkait dengan implementasi Kurikulum 2013, yang meliputi:

- (1) dari pesertadidik diberi tahu menuju pesertadidik mencari tahu;
- (2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
- (3) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- (4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- (5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;

⁵² Badan Standar Nasional Pendidikan, *Paradigma Pendidikan Nasional Abad-XXI*, (Jakarta: BSNP, 2010), hlm. 48-50.

- (6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- (7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- (8) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisik (hardskills) dan keterampilan mental (softskills);
- (9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- (10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan(ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani);
- (11) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;
- (12) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas.
- (13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- (14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya

peserta didik.⁵³

Teknologi Informasi dan Komunikasi memfokuskan pada proses bagaimana teknologi perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap kepada pembelajar, sehingga pembelajar mengalami perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran teknologi informasi merupakan interaksi antara pengajar (guru) dan peserta (murid) ajar tidak harus saling bertatap muka (bertemu) secara fisik seperti halnya dalam sistem pendidikan konvensional, mereka bertemu dalam ruang teknologi informasi (internet) dengan memanfaatkan suatu media.

J. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis IT

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara pesan pengirim ke penerima pesan.⁵⁴

Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar agar dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang nantinya akan diharapkan dapat mempertinggi atau meningkatkan hasil belajar yang dicapainya.⁵⁵

Pengertian lain dari media ini sangat banyak dan beragam dikemukakan oleh para ahli, diantaranya didalam bukunya Arif S. Sardiman yang menyatakan bahwa, menurut Gagna Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat

⁵³ Pemendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses.(Jakarta: Kemdikbud RI)

⁵⁴Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembang dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1986), hlm. 6.

⁵⁵Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), hlm. 2.

merangsang untuk belajar.⁵⁶

Sementara itu Briggs menyatakan bahwa Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Spenedapat dengan Gagne dan Briggs, Association of Education Communication (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan informasi atau pesan.

Buku berjudul Media Pembelajaran yang di tulis oleh Azahar Arsyad, yang mengemukakan media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antar lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, file , slide. foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pengertian lain media adalah komponen bersumber belajar siswa wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. National Education Assosoation memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.⁵⁷

Beberapa penegrtian diatas dapat diambil kesimpulan nahwasanya media pemebelajaran adalah segala sesuatu (benda, manusia, bergerak maupun tidak bergerak) yang dapar digunakan untuk membantu mengajarkan menyalurkan pesan atau sebagai perantara mengirim ke penerima agar dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang nantinya akan diharapkan dapat mempertinggi atau meningkatkan hasil belajar yang dicapainya sehingga dapat merangsang

⁵⁶ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembang dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1986), hlm. 7.

⁵⁷ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm.

fikiran, perasaan perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran Berbasis IT

a. Media Audio

“Menurut Yudhi Munadi Media Audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya, media audio ini menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audio adalah Bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal audio adalah bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, music, dan lain-lain”.⁵⁸

Sangat berbeda dengan media grafis, media audio lebih mengarah kepada indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik secara verbal (kedalam kata-kata lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media Audio, antara lain: radio, alat perekam

⁵⁸Yudi Munandi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 55.

pita dan laboratorium bahasa.⁵⁹

b. Media Visual

Media visual yaitu, media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya. Menurut Zakiah Daradjah, jenis media visual yang dapat digunakan pada dasarnya digolongkan sebagai berikut:⁶⁰

1. Media visual berdimensi dua atau tanpa proyeksi seperti papan tulis, papan temple, gambar, skema, buku bacaan, grafik dan lain-lain.
2. Media visual berdimensi tiga yaitu proyeksi seperti benda asli, benda tiruan, globe dan alat-alat yang dapat dibuat sendiri untuk di peragakan.

c. Media Audiovisual

Audio visual berasal dari kata *Audible* dan *Visible*, audible yang artinya dapat didengar, visible artinya dapat dilihat.⁶¹ Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi.⁶² Audio berkaitan dengan indera pendengaran,

⁵⁹Yudi Munandi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* hlm. 52

⁶⁰ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 230.

⁶¹Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hlm. 11.

⁶²Save M. Dagon, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN),2006), hlm. 81.

pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik secara verbal (kedalam kata-kata lisan) maupun non-verbal.⁶³ Visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan, dihasilkan atau terjadi sebagai gamabran dalam ingatan.⁶⁴ Jadi audio visual dalah alat peraga yang bisa ditangkap indera mata dan indera pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.⁶⁵ Media pembelajaran audio visual terbagi menjadi tiga jenis yaitu film bersiara, televisi, dan video.

3. Fungsi Media Pembelajaran Berbasis IT

Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan

⁶³Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 49

⁶⁴Save M. Dagun, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, , hlm. 1188

⁶⁵Soegarda Poerbakawatja & H.A.H. Harahap, *Ensiklipedi Pendidikan*, (Jakarta: Gunung Agung,, 1982), hlm. 32.

memadatkan informasi.⁶⁶

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam belajar mengajar yakni berupa saran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta dipahaminya.

Demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi (kesan/kesan yang masih tersimpan dalam ingatan) anak terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan perkembangan zaman, fungsi media pembelajaran tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar, media secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif serta mempersatukan pengamatan mereka.

Menurut Asnawir dan Basyirudin Usman, saat ini media belajar mempunyai peran sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberi pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar.

⁶⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.

f. Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.⁶⁷

K. Kerangka Berfikir

Kajian pustaka diperlukan oleh seorang peneliti dalam melakukan penelitian. Kajian pustaka dapat dijadikan landasan teoritik dan acuan bagi penulis dalam penelitian. Dengan demikian sehingga penulis menggunakan beberapa referensi dan skripsi yang ada hubungannya dengan skripsi penulis. Diantaranya:

1. Dalam Skripsi Kumida Puspa “Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 5 SDN 006 Sangkima Sangatta Selatan” metode adalah seperangkat cara, jalan dan tehnik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran. Metode pembelajaran yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, fungsinya adalah menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar-mengajar dan merupakan bagian yang integral dalam suatu sistem pengajaran.
2. Dalam Skripsi Siti Maesaroh “Pengaruh Efektifitas Metode Impormation Comunication and Technology Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” penggunaan media tersebut sangat mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah dengan indikasi bahwa setelah menggunakan

⁶⁷Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 24.

media tersebut anak lebih tertarik dengan penggunaan media, lebih mudah menerima materi pelajaran, aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak jenuh dan termotivasi, meingkatkan motivasi belajarnya. Kemudian untuk materi yang bersifat praktik anak dapat melakukan dengan baik, seperti wudhu, adzan, sholat, menghafal dan membaca surat.

L. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶⁸ Berdasarkan pada rumusan masalah yang penelitian, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀ = ada hubungan pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil pembelajaran SKI kelas Vdi MI Darul Hikmah Bantarsoka.

H_a = tidak ada hubungan pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil pembelajaran SKI kelas di MI Darul Hikmah Bantarsoka.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pendekatan ini peneliti pilih karena data yang peneliti cari merupakan data hasil pembelajaran. Selama ini data hasil pembelajaran diukur dengan nilai, berbentuk angka-angka.

Dasar pertama pendekatan kuantitatif penulis pilih karena penelitian ini banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya. Dasar yang kedua mengapa penulis memilih pendekatan kuantitatif dikarenakan jumlah kelas lima di madrasah tersebut 3 kelas pada tahun pelajaran 2020/2021, dari seluruh jumlah kelas lima nanti akan dijadikan populasi.

Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Desain Penelitian

Secara definisi, desain penelitian mempunyai dua pengertian, yaitu secara luas dan sempit. Secara luas, desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Sedangkan desain penelitian secara sempit dapat diartikan sebagai gambaran secara jelas

tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data.

“Menurut Praktiknya (2007), rancangan penelitian dapat dikatakan suatu rencana, struktur dan strategi penelitian yang dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dengan mengupayakan optimasi yang berimbang antara validitas internal dan validitas eksternal dengan melakukan pengendalian validitas”.⁶⁹

Lincoln dan Guba (1985: 226) mendefinisikan rancangan penelitian sebagai usaha merencanakan kemungkinan tertentu secara luas tanpa menunjukkan secara pasti apa yang akan dikerjakan dalam hubungan dengan unsur masing-masing.⁷⁰ Diambil kesimpulan dari dua pengertian di atas desain penelitian adalah rencana yang dijalankan untuk menjawab permasalahan yang ada.

Mengacu pada pengertian desain penelitian, maka pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SKI menjadi acuan dalam penelitian ini. Dimana motivasi pembelajaran berbasis IT sebagai subjek dan hasil belajar mata pelajaran SKI sebagai objek.

C. Subyek Penelitian

Istilah lain dari subyek penelitian adalah narasumber atau informan, yaitu orang-orang yang bisa memberikan informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian.

Moleong mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan, artinya orang-orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan

⁶⁹ Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*, cet. Pertama, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hlm. 160.

⁷⁰ Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*, hlm. 160.

informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.⁷¹

Tanpa seorang informan, peneliti tidak akan mendapatkan hasil atau inti dari sebuah penelitian. Informan juga harus obyektif, dikarenakan akan mempengaruhi valid atau tidaknya data yang diteliti dan hal itupun mempengaruhi keabsahan data yang diteliti.

“Menurut Moleong ada lima persyaratan yang harus dipenuhi bagi informan penelitian:

1. Jujur dan bisa dipercaya;
2. Memiliki kepatuhan pada peraturan;
3. Senang berbicara, bukan orang yang sukar berbicara, apalagi pendiam;
4. Tidak termasuk anggota salah satu kelompok yang bertikai dalam latar penelitian;
5. Memiliki pandangan tertentu tentang peristiwa yang terjadi”⁷²

Dalam penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas 5 dan guru mata pelajaran SKI kelas 5 dijadikan subyek peneliti guna memperoleh data. Dan obyeknya mengenai pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil pembelajaran siswa mata pelajaran SKI di MI Darul Hikmah Bantarsoka.

Dengan melihat adanya subyek penelitian maka perlu memahami pengertian populasi dan sampel serta pengertian variabel keduanya. Pengertian dari masing-masing pengertian populasi, sampel dan variabel, sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek

⁷¹ Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*, hlm. 144.

⁷² Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*, cet. Pertama, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hlm. 144.

yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁷³ Populasi adalah himpunan keseluruhan objek yang diteliti, ...⁷⁴ Populasi menurut Babbie (1983) tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian.⁷⁵ Berdasar pengertian maka populasi penelitian ini seluruh siswa dan guru di madrasah tersebut.

2. Sampel

Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut disebut sampel atau cuplikan.⁷⁶ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷⁷ ..., sedangkan sampel adalah bagian yang diambil dari populasi tersebut.⁷⁸ Peneliti menggunakan sampel acak 10% dari jumlah populasi.

3. Variabel

Berdasar pada hubungan antara satu variabel dengan variabel lain, maka dapat dibedakan menjadi:

- a. Variabel Independen: variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Sering disebut sebagai variabel bebas.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 148.

⁷⁴ Moh. Farhan Qudratulla, dkk., *Metode Statistika*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 5.

⁷⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet. ketujuh (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 53.

⁷⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm. 55

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 149

⁷⁸ Moh. Farhan Qudratulla, dkk., *Metode Statistika*, hlm. 5.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat).

- b. Variabel Dependen: sering disebut sebagai variabel *output*, *kriteria*, *konsekuen*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.
- c. Variabel Moderator: adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independent dan variabel dependen.
- d. Variabel Intervening: adalah variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antar variabel independent dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur.
- e. Variabel Kontrol: adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independent terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Dengan Teknik pengumpulan data, peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai cara dan

berbagai sumber. Berdasar dari sumber datanya, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan sumber primer, karena data langsung diberikan pada pengumpul data. Dalam pengumpulan data penelitian ini peneliti menggunakan angket, wawancara, dan observasi;

a. Angket

Angket (kuesioner), merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.⁷⁹ Angket dibedakan menjadi dua jenis:

- 1) Angket terbuka, (angket tidak berstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk pertanyaan terbuka sehingga responden dapat memberikan isian jawaban sesuai dengan kehendak dan keadaannya.
- 2) Angket tertutup (angket terstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√)

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, dimana responden hanya memilih jawaban yang disajikan oleh peneliti.

Uma Sekaran (Sugiyono, 2012) mengungkapkan beberapa prinsip penulisan angket, yaitu sebagai berikut.

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, cet. Kelima, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 201.

- a) Isi dan tujuan pertanyaan, yang dimaksud disini adalah isi pertanyaan tersebut merupakan bentuk pengukuran atau bukan. Jika pengukuran, pertanyaan harus teliti. Setiap pertanyaan harus ada skala pengukuran dan jumlah itemnya mencukupi untuk mengukur variabel yang diteliti.
- b) Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden.
- c) Tipe dan bentuk pertanyaan terbuka dan tertutup, (dalam wawancara bisa terstruktur dan tidak terstruktur), dan bentuknya dapat menggunakan kalimat positif dan negative. Pertanyaan tidak mendua.
- d) Tidak menanyakan hal-hal yang sudah dilupakan.
- e) Pertanyaan tidak menggiring, artinya tidak menggiring pada jawaban yang baik saja atau yang jelek saja.
- f) Panjang pertanyaan, pertanyaan dalam angket sebaiknya tidak terlalu Panjang sehingga membuat jenuh responden dalam mengisi.
- g) Urutan pertanyaan dalam angket, dimulai dari yang umum menuju hal yang spesifik atau dari yang mudah menuju hal yang sulit.⁸⁰

Dalam penyusunan angket yang tidak kalah penting adalah menentukan kisi kisi instrument angket. Kisi-kisi dibuat untuk memudahkan penyusunan instrument, kisi-kisi instrument dari variabel-variabel penelitian yang akan diteliti, setelah itu ditentukan indikator yang akan diukur lalu. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam variasi dan hal-hal dan hal-hal yang disebutkan dalam kolom.⁸¹

b. Wawancara

⁸⁰ Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*, cet. Pertama, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hlm. 229.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, cet. Kelima, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 194.

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber.

Creswell (2012) menyatakan *“Interview survey, are form on which the researcher recods answer supplied by the participant in the study. The researcher asks a question from an interview guide, listens for answer or observer behaviour, and record responses on the survey”*. Wawancara dalam penelitian survey dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan responden. Peneliti mengajukan pertanyaan pertanyaan kepada responden dengan pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban, mengamati perilaku, dan merekam semua respon dari yang disurvei.⁸²

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview dan juga kuesioner (angket) adalah sebagai berikut:

1. Bahwa subyek (reponden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
2. Bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
3. Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti.⁸³

c. Dokumentasi

Data berupa dokumen, seperti, surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, jurnal kegiatan, dsb. Juga bisa dijadikan informasi, Data berupa dokumen seperti ini, menurut Faisal (1990:77), dapat

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, cet, ketiga, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 224.

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, hlm. 225

digunakan untuk menggali informasi yang terjadi pada masa silam.⁸⁴

Dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik.⁸⁵

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen Uji validitas, ada tiga jenis pengujian validitas instrument, yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2010).⁸⁶

1) Pengujian validitas konstruk, instrument mempunyai validitas konstruk jika instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat ahli (*judgment expert*). Instrument yang telah dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur, dengan berlandaskan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Setelah pengujian konstruk dengan ahli, diteruskan dengan uji coba instrument pada sampel yang diambil dari populasi. Setelah data ditabulasi, pengujian konstruk dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan anatar skor item instrument menggunakan rumus *product moment*.

2) Pengujian validitas isi, instrumen yang harus memiliki validitas isi adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar

⁸⁴ Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen*, cet. Pertama, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hlm. 234.

⁸⁵ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, cet. Ketigapuluhtiga, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 216-217

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, cet. Kelima, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 177-183

dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan. Untuk menyusun instrumen prestasi belajar yang mempunyai validitas isi, instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan program, disusun berdasarkan program yang telah direncanakan. Secara teknis, pengujian validitas konstruksi dan validitas ini dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indicator sebagai tolak ukur, dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrument itu, pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

- 3) Pengujian validitas eksternal, validitas eksternal instrument diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrument dan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Jika terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrument dan fakta di lapangan, instrument tersebut dapat dinyatakan mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

b. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Syarat lain dalam pengujian instrument adalah reliabilitas. Reliabilitas diartikan sebagai hasil yang sama ketika diteskan kembali. Beberapa tipe reliabilitas yang sering digunakan dalam penelitian.

1) Reliabilitas Tes-Retes, reliabilitas tes-retes tidak lain adalah derajat yang menunjukkan konsistensi hasil sebuah tes dari waktu ke waktu.

⁸⁷ Instrument penelitian dicobakan beberapa kali pada responden yang sama dengan instrument yang sama dengan waktu yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dan percobaan berikutnya. Apabila koefisien korelasi positif dan signifikan, instrument dinyatakan reliabel.

Reliabilitas tes-retes dapat dilakukan dengan cara seperti berikut.

- a. Selenggarakan tes pada satu grup yang tepat sesuai dengan rencana.
- b. Setelah selang beberapa waktu tertentu, misalnya satu minggu atau dua minggu, lakukan kembali penyelenggaraan tes yang sama dengan grup yang sama tersebut.
- c. Korelasikan hasil kedua tes tersebut.

Jika hasil koefisien korelasi menunjukkan tinggi, berarti reliabilitas tes adalah bagus. Sebaliknya, hasil koefisien korelasi menunjukkan rendah, berarti reliabilitas tes adalah rendah.⁸⁸

2) Reliabilitas ekuivalen, instrument yang ekuivalen adalah pertanyaan yang secara bahasa berbeda, tetapi maksudnya sama. Pengujian ini cukup dilakukan sekali, tetapi instrumennya dua dan berbeda, pada responden yang sama. Reliabilitas diukur dengan cara meng-korelasikan antara data instrument yang satu dan instrument yang dijadikan ekuivalennya. Apabila korelasi positif dan signifikan, instrument dapat dinyatakan reliabel.

⁸⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet. Ketujuh, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 128.

⁸⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm. 129

Sesuai dengan namanya, yaitu ekuivalen, tes yang hendak diukur reliabilitasnya dibuat identik. Setiap tampilannya, kecuali substansi item yang ada dapat berbeda. Kedua tes tersebut sebaiknya mempunyai karakter yang sama. Karakteristik yang dimaksud misalnya mengukur variabel yang sama, mempunyai jumlah item sama, mempunyai tingkat kesulitan dan mempunyai petunjuk, cara penskoran, dan interpretasi yang sama (Sukardi, 2008).⁸⁹

Tes reliabilitas secara ekuivalen dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah berikut;

- 1) menentukan sasaran yang hendak dites;
- 2) melakukan tes yang dimaksud kepada subjek sasaran tersebut;
- 3) mengadministrasikan hasil secara baik;
- 4) dalam waktu yang tidak terlalu lama, melakukan pengesanan kedua kalinya pada kelompok tersebut;
- 5) mengorelasikan kedua hasil skor tersebut

- 3) Reliabilitas belah dua, reliabilitas ini termasuk reliabilitas yang mengukur konsistensi internal, yaitu tipe reliabilitas yang didasarkan pada keajekan dalam tes.⁹⁰ Pengujian reliabilitas belah dua dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik-teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrument dapat menggunakan uji Alpha Cronbach.

E. Teknik Analisis Data

Berkaitan dengan pendekatan yang peneliti lakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dan analisis kuantitatif ini menggunakan data statistik.

⁸⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet. Ketujuh, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 130.

⁹⁰ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm. 130

Menurut Silalahi (2006: 305) statistik diartikan sebagai metode pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara penafsiran dan penarikan kesimpulan berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh sebelumnya melalui observasi dan penganalisisan yang dilakukan melalui aturan dan prosedur tertentu.⁹¹

Menurut Silalahi (2006: 308) analisis dalam statistik ini terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Statistik deskriptif, yaitu prosedur dalam mengorganisasikan dan menyajikan informasi dalam bentuk yang dapat digunakan dan dapat lebih dimengerti;
- b. Statistik inferensial digunakan ketika peneliti bertujuan untuk memaparkan data hasil penelitian,⁹²

Berdasarkan pengertian menurut Silalahi dan disesuaikan dengan langkah-langkah yang peneliti rencanakan maka dalam penelitian ini teknis analisis datanya menggunakan statistik inferensial.

Dalam penelitian ini analisis data peneliti urutkan agar mudah dipahami, sebagai berikut:

1. Penyusunan kisi-kisi instrumen yang terdiri variabel, indikator dan deskripsi.
2. Pensekoran jawaban yang digolongkan menjadi pertanyaan positif dan pertanyaan negative.
3. Uji validitas Instrument
 - a. Uji validitas menggunakan rumus menggunakan rumus *product moment*.

Gambar 1. Rumus *product moment*

⁹¹ Yaya Suryana, *Metode*, Pustaka Setia, 2015), hlm. 272.

⁹² Yaya Suryana, *Metode*,

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

X = skor rata-rata X

Y = Skor rata-rata Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dari variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dari variabel Y⁹³

- b. Uji reliabilitas instrument menggunakan rumus cronbach alpha.

Gambar 2. Rumus Crombach Alpha

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas instrument

n = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum St$ = Jumlah variansi butir

St^2 = Variansi total⁹⁴

IAIN PURWOKERTO

4. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov data dan linieritas data.

- a. Rumus Kolmogorov-Smirnov

$$D = F_s (X) - F_t (X)$$

Keterangan: $F_s (X)$ = distribusi komulatif frekuensi sampel

⁹³ Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 213.

⁹⁴ Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, hlm. 221.

$F_t(X)$ = distribusi kumulatif frekuensi teoritis

b. Rumus Linieritas Sederhana

$$Y = a + b X$$

Keterangan: Y = nilai yang diprediksikan

A = konstanta atau bila harga X = 0

B = koefisien regresi

X = nilai variabel independen⁹⁵

5. Analisis hipotesis

Dalam pembahasannya, analisis hipotesis berdasarkan hasil perhitungan-perhitungan uji normal data, dan uji linier data pada BAB IV subbab hasil penelitian.

IAIN PURWOKERTO

⁹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, cet. Kelima, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 262.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MI Darul Hikmah Bantarsoka

1. Sejarah Berdirinya

MI Darul Hikmah Bantarsoka berdiri pada tanggal 28 Februari 1996. Berawal dari kegiatan pengajian malam Selasa dan malam Jum'at. Sebelum berdirinya madrasah ini, telah ada taman kanak-kanak (TK Diponegoro) yang berdiri pada tahun 1965. Ketika TK telah meluluskan siswa-siswinya pertama kali, atas saran dan kesepakatan para jamaah pengajian, maka didirikanlah MI Darul Hikmah sebagai kelanjutan dari Pendidikan TK yang telah ada pada bulan Januari tahun 1996 yang kemudian baru diresmikan pada tanggal 28 Februari 1996.

Kepengurusan pertama kali cikal bakal dari MI Darul Hikmah Bantarsoka terdiri ketua H.A. Sumardi, sekretaris Muhammad Sidiq, bendahara Mukinudin (alm), anggota K. Zainul Rohman, Sami'un, A. Sobirin (alm).

MI darul Hikmah berdiri dibawah naungan Lembaga Pendidikan MI Ma'arif NU, cabang Banyumas dengan akta Notaris Joeneus, E.Maugimon, S.H. No.103/1986. Dengan nomor induk 15203310301 (112030225002) berstatus terakreditasi B dan sekarang sudah terakreditasi A. Dana MI Darul Hikmah murni dari swadaya jamaah pengajian. Gedung yang ada awalnya hanya 3 lokal untuk MI dan 1 lokal untuk TK. Dalam perkembangannya, MI Darul Hikmah terus mengalami perbaikan-perbaikan dan penambahan-

penambahan hingga sampai tahun ini MI darul Hikmah Memiliki 23 lokal dengan peruntukan; 17 ruang rombel, 1 ruang guru, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang waka dan TU, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang computer, 1 ruang UKS, sedangkan untuk Gudang sementara masih menempati local semi permanen.

Untuk memantapkan kualitas out put, sejak tahun 2006 MI Darul Hikmah mengadakan program asrama berbasis pesantren bagi kelas 6 yang bertempat digedung asrama langar kidul. Sehingga anak lebih fokus untuk menghadapi ujian nasional, serta guna mendalami kebiasaan-kebiasan amalan ahli sunah waljamaah.

2. Profil

MI Darul Hikmah Bantarsoka merupakan madrasah tingkat ibtdaiyah dengan nomor statistik 112030225002 yang terakreditasi A, dengan alamat Jl. Jenderal Sudirman No. 7 Kelurahan Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas dengan nomor telepon (0281) 627257. Sampai saat ini MI Darul Hikmah memiliki tanah seluas 1.530 m², dengan luas bangunan 1.521 m².⁹⁶

3. Letak Geografis

MI Darul Hikmah terletak di Kelurahan Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat. Melihat letak MI Darul Hikmah ini sangat strategis karena dekat dengan balai pengobatan yaitu puskesmas, kantor kepolisian, serta akses yang mudah dijangkau.

⁹⁶ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka, Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

Lokasi MI Darul Hikmah sebelah utara dan timur berbatasan dengan pemukiman penduduk, sebelah selatan berbatasan dengan TK Diponegoro, sebelah barat berbatasan dengan lapangan parkir.

4. Visi dan Misi

a. Visi MI Darul Hikmah Bantarsoka

MI Darul Hikmah sebagai lembaga pendidikan tingkat dasar berciri khas Islam tentunya mempertimbangkan harapan murid, harapan orang tua, harapan sekolah menengah tingkat pertama dan harapan masyarakat dalam merumuskan visinya.

MI Darul Hikmah juga mempertimbangkan perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, era informasi serta era globalisasi yang sangat cepat. MI Darul Hikmah ingin menyujudkan harapan dan respon dalam sebuah visi “Menjadi Pelopor Pembangunan Generasi Bangsa Yang Taqwa, Berakhlak Mulia, Cerdas, Mandiri dan Berbudaya”.⁹⁷

Indikator Visi:

- 1) Terwujudnya generasi bangsa yang beraqidah kokoh (Salimul Aqidah).
- 2) Terwujudnya generasi bangsa yang tekun beribadah secara benar (Shohihul Ibadah).
- 3) Terwujudnya generasi bangsa yang sehat jasmani dan rohani (Qowiyyul Jismi).
- 4) Terwujudnya generasi bangsa yang santun dalam bertutur dan berperilaku (Matimul Khuluq).
- 5) Terwujudnya generasi bangsa yang berdisiplin tinggi (Munadzomun Fi Su'unih).

⁹⁷ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

- 6) Terwujudnya generasi bangsa yang memiliki keterampilan hidup (Qodirun Alal Kasbi).
- 7) Terwujudnya generasi bangsa yang berguna bagi semua (Nafi'un Li Ghoirihi).⁹⁸

b. Misi MI Darul Hikmah Bantarsoka

Misi MI Darul Hikmah Bantarsoka adalah sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik.
- 2) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al Qur'an dan menjalankan ajaran agama Islam.
- 3) Mewujudkan pembentukan karakter Islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- 4) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia Pendidikan.
- 5) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan, dan akuntabel.
- 6) Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik.
- 7) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al Qur'an dan menjalankan ajaran agama Islam.
- 8) Mewujudkan pembentukan karakter Islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- 9) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia Pendidikan.
- 10) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan, dan akuntabel.⁹⁹

c. Tujuan

Secara umum tujuan pendidikan MI Darul Hikmah adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti Pendidikan lebih lanjut. Berdasar dari tujuan umum tersebut, MI Darul Hikmah mempunyai tujuan sebagai berikut:

⁹⁸ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

⁹⁹ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

- a. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif (PAKEM, CTL)
- b. Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat siswa melalui layanan bimbingan dan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler.
- c. Membiasakan perilaku Islami di lingkungan madrasah.
- d. Meningkatkan prestasi akademik siswa dengan nilai rata-rata 8,25.
- e. Meningkatkan prestasi akademik siswa di bidang seni dan olahraga lewat kejuaraan dan kompetisi.¹⁰⁰

5. Perencanaan Program dan Pelaksanaan Program Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mewujudkan generasi muda yang sehat, cerdas, kompetitif, peduli lingkungan, berlandaskan imtaq, menguasai iptek, mandiri, disiplin, tekun, terampil, Tangguh, berjiwa social, dan memupuk jiwa nasionalisme. Dalam mewujudkan harapan tersebut memerlukan perencanaan program yang tepat, maka setiap satuan pendidikan memerlukan kurikulum.

6. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik

a. Keadaan Pendidik

Pendidik di MI Darul Hikmah Bantarsoka terdiri dari 17 guru kelas, 10 guru mata pelajaran, 8 guru tahfidz, 1 guru ekstra karate, 1 guru ekstra pencak silat, 1 guru ekstra hadroh, 1 orang tenaga kependidikan, dan 2 orang penjaga.¹⁰¹

b. Keadaan Peserta Didik

Keadaan peserta didik MI Darul Hikmah Bantarsoka. Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 kelas I berjumlah 84 siswa, kelas II berjumlah 84 siswa, kelas III berjumlah 83 siswa, kelas IV berjumlah 93 siswa, kelas

¹⁰⁰ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

¹⁰¹ Dokumen MI Darul Hikmah Bantarsoka Dikutip Tanggal 31 Oktober 2020.

V berjumlah 95 siswa, kelas VI berjumlah 67 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 506 siswa.

7. Manajemen

Pengembangan kerja sama dengan melibatkan warga madrasah, komite madrasah, masyarakat, dan pemerintah yang harmonis diharapkan mampu meningkatkan eksistensi madrasah yang mengakar dan kokoh. Fungsi manajemen merupakan unsur penting dalam menjalankan kelembagaan. Ketersediaan SDM yang berkualitas dalam bidang keahliannya merupakan ruh dari manajemen. Oleh karena itu unsur manajemen perlu mendapatkan perhatian yang memadai.

8. Sarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki MI Darul Hikmah Bantarsoka untuk menunjang aktifitas pembelajaran sudah cukup memadai untuk pembelajaran yang bersifat umum.

B. Hasil Wawancara

Sesuai dengan hasil wawancara dengan tiga orang guru di MI Darul Hikmah yang telah dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2020, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran SKI sebelum berbasis IT menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab.
2. Hasil pembelajaran SKI sebelum berbasis IT rata-rata bernilai 65, setelah pembelajaran SKI berbasis IT rata-rata bernilai 86.

3. Fasilitas jaringan internet yang disediakan pihak madrasah sudah 75% mencakup wilayah MI Darul Hikmah.
4. Media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis IT memanfaatkan youtube, video, serta power point. Akhir-akhir ini ditambah dengan whats app.
5. Dalam pelaksanaannya siswa tidak bisa langsung menerima pembelajaran, dikarenakan rata-rata siswa masih memanfaatkan HP orang tua.¹⁰²

C. Penyusunan Instrumen Penelitian

Sebelum penyusunan instrument penelitian, perlu membuat kisi-kisi instrument serta penskoran setiap pernyataan. Berikut ini adalah kisi-kisi variabel penelitian hasil belajar siswa siswi MI Darul Hikmah Bantarsoka pada masa pandemik covid 19 beserta penskoran setiap pernyataannya, yang telah disusun berdasarkan pendapat dari ahli (*judgment expert*) yaitu Bapak Dr. Nurfuadi, M.Pd.I dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Deskripsi	Pert positif	Pert negatif
Motivasi	Persepsi	Saya suka pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ power point.	1	-
		Saya tertarik pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ power point.	2	-
		Minat belajar saya bertambah ketika materi SKI menggunakan youtube/ video/ power point.	3	-
		Minat belajar saya terhadap materi SKI bertambah karena dalam youtube/ video/ power point terdapat	4	-

¹⁰² Wawancara dengan Bapak Sukur Setiadi, tanggal 13 Oktober 2020.

		gambar dan musik.		
		Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ power point sangat menarik dan menyenangkan.	5	-
		Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ power point sesuai dengan yang saya inginkan.	6	-
		Mengerjakan soal SKI di google form mudah untuk dikerjakan.	7	-
	Pemahaman	Dengan youtube/ video/ power point materi Upaya Nabi Muhammad SAW membina masyarakat Madinah mudah dipahami.	8	-
		Dengan youtube/ video/ power point materi Fatkhul Mekah mudah dipahami.	9	-
		Dengan youtube/ video/ power point materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW mudah dipahami.	10	-
		Dengan youtube/ video/ power point materi Akhir Hayat Nabi Muhammad SAW mudah dipahami.	11	-
	Penguasaan	Saya kesulitan mengoprasian youtube/ video/ power point.	-	12
		Saya bisa membuka LINK pembelajaran SKI youtube/ video/ power point.	13	-
		Saya bisa memutar ulang youtube/ video/ power point.	14	-
		Gambar pada youtube/ video/ power point terlihat jelas.	15	-
		Suara pada youtube/ video/ power point terdengar jelas.	16	-
		Tulisan pada youtube/ video/ power point terlihat jelas.	17	-
	Optimis	Setelah menggunakan youtube/ video/ power point saya bertambah semangat belajar SKI.	18	-
		Materi SKI yang disampaikan lewat youtube/ video/ power point sangat jelas.	19	-
	Pengalaman	Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ power point merupakan	20	-

		pengalaman baru.		
		Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ power point meningkatkan prestasi saya.	21	-

Tabel 2. Kategori Jawaban

Pilihan Jawaban	Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

D. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas dari masing-masing instrument penelitian digunakan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Pada penelitian ini, uji validitas digunakan untuk menguji tes atau angket dalam validitas isi content validity. Secara teknis pengujian validitas konstruksi dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument, atau matrik pengembangan instrument.¹⁰³

Hasil pengujian validitas instrument untuk masing-masing variabel yang diteliti dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Item Pertanyaan	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,806	0,220	Valid
2	0,728	0,220	Valid
3	0,806	0,220	Valid
4	0,778	0,220	Valid
5	0,814	0,220	Valid
6	0,631	0,220	Valid
7	0,574	0,220	Valid

¹⁰³ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, cet. ketiga, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 212.

8	0,820	0,220	Valid
9	0,811	0,220	Valid
10	0,807	0,220	Valid
11	0,819	0,220	Valid
12	0,330	0,220	Valid
13	0,663	0,220	Valid
14	0,681	0,220	Valid
15	0,654	0,220	Valid
16	0,689	0,220	Valid
17	0,685	0,220	Valid
18	0,832	0,220	Valid
19	0,786	0,220	Valid
20	0,271	0,220	Valid
21	0,870	0,220	Valid

Sumber: hasil olahan program IBM SPSS Statistics 26 dan Microsoft Excel.

Berdasarkan data pada table diatas dapat diketahui bahwa item pertanyaan dan pernyataan valid apabila r hitung $>$ r tabel¹⁰⁴ dengan 76 responden, juga sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka item pertanyaan dan pernyataan tidak valid. Data tersebut menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan dalam instrument dinyatakan valid dan dapat digunakan.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Pengertian reliabilitas dimaksudkan untuk menunjukkan apakah sebuah instrument dapat mengukur sesuatu secara konsisten dari waktu ke waktu atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS 26 melalui Teknik analisis Alpha.¹⁰⁵

Pengujian reliabilitas menyatakan bahwa dengan derajat kebebasan $n-2$ dan α

¹⁰⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*), hlm. 455.

¹⁰⁵ <https://www.kajianpustaka.com/2017/11/pengertian-karakteristik-pengujian-rumus-reliabilitas.html>

= 0,05 dan apabila t hitung $>$ t tabel¹⁰⁶ maka hasil pengukuran dikatakan berkorelasi signifikan atau dapat dikatakan reliabel. Menggunakan SPSS, suatu kuisioner dikatakan reliabel jika nilai Alpha $>$ 0,06 dengan melihat tabel reliability statistik nilai reliabilitas dan jumlah item pernyataan dapat terlihat

Tabel 4. Tabel Reliabilitas Statistik

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	21

Sumber: hasil olahan program IBM SPSS Statistic 26

Dari data reliabilitas statistik diatas jika di tulis dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Data Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Nilai t hitung	Nilai t tabel	Keterangan
Hasil pembelajaran	0,949	0,220	Reliabel
	0,949 $>$ 0,60		

Berdasar data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil analisis menunjukkan nilai r hitung 0,949 $>$ r tabel 0,220. Maka seluruh instrument yang diteliti dapat dinyatakan reliabel.

¹⁰⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Cet. Kelima, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 454.

E. Deskripsi Tiap Variabel dan Indikator Variabel

Untuk memperoleh data pembelajaran pada masa pandemik terhadap hasil pembelajaran siswa peneliti melakukan penyebaran angket yang terdiri dari 15 pertanyaan kepada responden yaitu siswa atau orang tua siswa. Selanjutnya membuat data deskripsi tiap indicator setiap pertanyaan yang ada angket. Hasil tabulasi penelitian responden tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini.

a. Variabel pembelajaran pada masa pandemik covid 19

1) Pernyataan Positif

- a) Saya suka pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ powerpoint.

Tabel 6. Analisis Instrumen No. 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	3.6	3.6	3.6
	2.00	7	8.3	8.3	11.9
	3.00	26	31.0	31.0	42.9
	4.00	48	57.1	57.1	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata siswa suka pembelajaran menggunakan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 57.1% sangat setuju.

- b) Saya tertarik pembelajaran ketika materi SKI menggunakan youtube/ video/ powerpoint.

Tabel 7. Analisis Instrumen No. 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.4	2.4	2.4

	2.00	11	13.1	13.1	15.5
	3.00	36	42.9	42.9	58.3
	4.00	35	41.7	41.7	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: sebagian besar siswa tertarik materi ketika menggunakan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 42,9% setuju.

- c) Minat belajar saya bertambah ketika materi SKI menggunakan youtube/ video/ powerpoint.

Tabel 8. Analisis Butir Instrumen No. 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.4	2.4	2.4
	2.00	13	15.5	15.5	17.9
	3.00	30	35.7	35.7	53.6
	4.00	39	46.4	46.4	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata minat belajar siswa bertambah ketika materi menggunakan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 46,4% sangat setuju.

- d) Minat belajar saya terhadap SKI bertambah karena dalam youtube/ video/ powerpoint terdapat gambar dan musik.

Tabel 9. Analisis Butir Instrumen No. 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.4	2.4	2.4
	2.00	6	7.1	7.1	9.5
	3.00	16	19.0	19.0	28.6
	4.00	60	71.4	71.4	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata minat belajar siswa bertambah karena dalam youtube/ video/ powerpoint terdapat gambar dan musik, terbukti 71,4% sangat setuju.

- e) Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ powerpoint sangat menarik dan menyenangkan.

Tabel 10. Analisis Butir Instrumen No. 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	3.6	3.6	3.6
	2.00	6	7.1	7.1	10.7
	3.00	25	29.8	29.8	40.5
	4.00	50	59.5	59.5	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa tertarik dan merasa senang pembelajaran menggunakan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 59,5% sangat setuju.

- f) Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ powerpoint sesuai dengan yang saya inginkan

Tabel 11. Analisis Butir Instrumen No. 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	4.8	4.8	4.8
	2.00	23	27.4	27.4	32.1
	3.00	24	28.6	28.6	60.7
	4.00	33	39.3	39.3	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata pembelajaran youtube/ video/ powerpoin sesuai dengan yang siswa inginkan, terbukti 39,3% sangat setuju.

- g) Mengerjakan soal SKI di google form mudah untuk dikerjakan.

Tabel 12. Analisis Butir Instrumen No. 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.4	2.4	2.4
	2.00	7	8.3	8.3	10.7
	3.00	15	17.9	17.9	28.6
	4.00	60	71.4	71.4	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa mudah mengerjakan soal di google form, terbukti 71,4% sangat setuju.

- h) Dengan youtube/ video/ powerpoint materi upaya Nabi Muhammad SAW membina masyarakat Madinah mudah dipahami.

Tabel 13. Analisis Butir Instrumen No. 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.2	1.2	1.2
	2.00	6	7.1	7.1	8.3
	3.00	23	27.4	27.4	35.7
	4.00	54	64.3	64.3	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa mudah memahami materi upaya Nabi Muhammad SAW membina masyarakat Madinah dengan youtube/

video/ poerpoint, terbukti 64,3% sangat setuju.

- i) Dengan youtube/ video/ powerpoint materi Fatkhul Makah mudah dipahami.

Tabel 14. Analisis Butir Instrumen No. 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.2	1.2	1.2
	2.00	5	6.0	6.0	7.1
	3.00	36	42.9	42.9	50.0
	4.00	42	50.0	50.0	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata siswa mudah memahami powerpoint materi Fatkhul Makah dengan menggunakan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 50,0% sangat setuju.

- j) Dengan youtube/ video/ powerpoint materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW mudah dipahami.

Tabel 15. Analisis Butir Instrumen No. 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.2	1.2	1.2
	2.00	6	7.1	7.1	8.3
	3.00	33	39.3	39.3	47.6
	4.00	44	52.4	52.4	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata siswa mudah memahami materi Keperwiraan

Nabi Muhammad SAW dengan menggunakan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 52,4% sangat setuju.

- k) Dengan youtube/ video/ powerpoint materi akhir hayat Nabi Muhammad SAW mudah dipahami.

Tabel 16. Analisis Butir Instrumen No. 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.2	1.2	1.2
	2.00	7	8.3	8.3	9.5
	3.00	33	39.3	39.3	48.8
	4.00	43	51.2	51.2	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa mudah memahami materi akhir hayat nabi Muhammad SAW dengan media youtube/ video/ powerpoint, terbukti 51,2% sangat setuju.

- l) Saya bisa membuka LINK pembelajaran SKI youtube/ video/ powerpoint.

Tabel 17. Analisis Butir Instrumen No. 13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	4	4.8	4.8	4.8
	3.00	12	14.3	14.3	19.0
	4.00	68	81.0	81.0	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa bisa membuka LINK pembelajaran,

terbukti 81,0% sangat setuju.

m) Saya bisa memutar ulang youtube/ video/ powerpoint.

Tabel 18. Analisis Butir Instrumen No. 14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.2	1.2	1.2
	2.00	3	3.6	3.6	4.8
	3.00	14	16.7	16.7	21.4
	4.00	66	78.6	78.6	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata siswa siswa bisa memutar ulang pembelajaran media youtube/ video/ poerpoint, terbukti 78,6% sangat setuju.

n) Gambar pada youtube/ video/ powerpoint terlihat jelas.

Tabel 19. Analisis Butir Instrumen No. 15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	7	8.3	8.3	8.3
	3.00	17	20.2	20.2	28.6
	4.00	60	71.4	71.4	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata siswa dapat melihat gambar dengan jelas pada media youtube/ video/ powerpoint, terbukti 71,4% sangat setuju.

o) Suara pada youtube/ video/ powerpoint terdengar jelas.

Tabel 20. Analisis Butir Instrumen No. 16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.4	2.4	2.4
	2.00	7	8.3	8.3	10.7
	3.00	17	20.2	20.2	31.0
	4.00	58	69.0	69.0	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa mendengar dengan jelas suara pada media youtube/ video/ powerpoint, terbukti 69,0% sangat setuju.

- p) Tulisan pada youtube/ video/ powerpoint terbaca jelas.

Tabel 21. Analisis Butir Instrumen No. 17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	6	7.1	7.1	7.1
	3.00	19	22.6	22.6	29.8
	4.00	59	70.2	70.2	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata siswa dapat membaca tulisan dalam media youtube/ video/ powerpoint, terbukti 70,2% sangat setuju.

- q) Setelah menggunakan youtube/ video/ powerpoint saya bertambah semangat belajar SKI.

Tabel 22. Analisis Butir Instrumen No. 18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.4	2.4	2.4
	2.00	10	11.9	11.9	14.3
	3.00	39	46.4	46.4	60.7
	4.00	33	39.3	39.3	100.0

	Total	84	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: sebagian besar semangat belajar siswa bertambah setelah menggunakan youtube/ videp/ powerpoint, terbukti 46,4% setuju.

- r) Materi SKI yang disampaikan lewat youtube/ video/ powerpoint sangat jelas.

Tabel 23. Analisis Butir Instrumen No. 19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.2	1.2	1.2
	2.00	6	7.1	7.1	8.3
	3.00	36	42.9	42.9	51.2
	4.00	41	48.8	48.8	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata menurut siswa materi yang disampaikan melalui youtube/ video/ powerpoint sangat jelas, terbukti 48,8% sangat setuju.

- s) Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ powerpoint merupakan pengalaman baru.

Tabel 24. Analisis Butir Instrumen No. 20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	2	2.4	2.4	2.4
	3.00	24	28.6	28.6	31.0
	4.00	58	69.0	69.0	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: rata-rata pembelajaran dengan youtube/ video/ powerpoint merupakan pengalaman baru bagi siswa, terbukti 69,0% sangat setuju.

- t) Pembelajaran SKI dengan youtube/ video/ powerpoint meningkatkan prestasi saya.

Tabel 25. Analisis Butir Instrumen No. 21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	3.6	3.6	3.6
	2.00	11	13.1	13.1	16.7
	3.00	37	44.0	44.0	60.7
	4.00	33	39.3	39.3	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 26

Keterangan: sebagian besar prestasi siswa meningkat setelah pembelajaran dengan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 44,0% setuju.

2) Pernyataan Negatif

- a) Saya kesulitan mengoperasikan youtube/ video/ powerpoint.

Tabel 26. Analisis butir No. 12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	6	7.1	7.1	7.1
	2.00	8	9.5	9.5	16.7
	3.00	28	33.3	33.3	50.0
	4.00	42	50.0	50.0	100.0

	Total	84	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Sumber: data reponden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Keterangan: rata-rata siswa mampu tanpa kesulitan dalam mengoprasikan youtube/ video/ powerpoint, terbukti 50,0% sangat setuju..

b. Variabel hasil belajar SKI

Indikator hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa dilihat dari penilaian tengah semester gasal bulan September 2020. Dalam penilaian PTS Gasal tahun pelajaran 2020/2021 menggunakan google form, sebagai berikut:

Tabel 27. Penilaian Tengah Semester Gasal
Mapel SKI Kelas V TP 2020/2021

NO	NAMA	KELAS	NILAI
1	ADZKIA ADILLA RAMADHANI	5 A	100
2	ARTIKA HERISTA OKTAVIA INDRIANI	5 A	60
3	CANTIKA RATNA RATNA DEWI	5 A	97
4	DAWAI IZLAL ANDARINTO ALFIRAZ	5 A	92
5	DEBU AHMADINEZHAD ZAKIE	5 A	97
6	DEWI ANGGRAENI	5 A	97
7	ELFIA ALFADHIYA	5 A	83
8	FABIAN ARKANANTA FIRMANSYAH	5 A	83
9	FAIZ WIDIA WICAKSONO	5 A	89
10	FARAH IZZATI	5 A	58
11	FARIZA ARKANA IRSYAD	5 A	89
12	FARRIN EKA PRAMESTI	5 A	87
13	FIKRI AL HAFIDZI	5 A	87
14	GHIFFARI AHMAD ZHAFIR	5 A	72
15	HASNA SYIFA FAUZIAH	5 A	78
16	KHANSA ALYA BUSTAMI	5 A	91
17	MAKAYLA ANAYA PUTI	5 A	81
18	MUHAMMAD FAHRUL ABBAS H	5 A	80
19	MUHAMMAD RIZQI	5 A	92

20	MUTIARA KAHLA HAKIM	5 A	94
21	NADWA FAEZYA ARIANO	5 A	94
22	NAUREENDA ZIALOVA SEPTIADI	5 A	87
23	NAYYARA NURAZZAHRAH HARTONO	5 A	94
24	REVIAN RAFA AZZAMY	5 A	97
25	TSABIT FAWWAZ AHMAD	5 A	88
26	VANIA ALMAYRA DANASTRI	5 A	91
27	VERINA DEA MAHESWARI	5 A	87
28	WINNE DZIKRINA SYIFFATUNNAJAH	5 A	87
29	ZAINUN MAULA	5 A	94
30	ADITYA FAIZULLAH DWI NUGROHO	5 B	97
31	AL'VIYASATSYA YUSUF JAVAZ	5 B	75
32	ANDREA PRASETYA IMANI	5 B	88
33	ARGYA NAFA'RISKITZANI	5 B	100
34	ASHFIYA TSAQIB MAFAZA	5 B	92
35	ATHAYA KAMILIAH PUTRI	5 B	84
36	BAGAS	5 B	62
37	BILQIES BERLIAN AULIA R B	5 B	97
38	BUNGA HAFIZAH	5 B	55
39	DIMAS PUTRA DHANESWARA	5 B	77
40	IRHAM FATIHAH	5 B	91
41	JIHAN SALMA R	5 B	94
42	JILMI WINILIZ	5 B	94
43	JINGGA AYU KENDINI	5 B	70
44	KHANZA NELIA ATHIFA	5 B	94
45	MELVIN MUAZAM ARKANA	5 B	97
46	MUHAMMAD FATIH AKHSAN	5 B	87
47	MUHAMMAD GHANI SAPUTRA	5 B	74
48	M RAIHAN PRAMUDYA UKAIL	5 B	91
49	NABIHATUSHAFA FAOZAN	5 B	78
50	NADIRA VELDA DESWIASA	5 B	89
51	NAURA FAKHIRA RAMADHANIAR	5 B	88
52	NAYAKA ZGAFIRA ZAHRA	5 B	89
53	NOLA AMALIA NAILATUL IZZAH	5 B	91
54	QISMIKA ALILATULBARIZA KHOFI	5 B	85
55	RAKHA POETRA MAHARDHIKA	5 B	91
56	TALITHA SALSABILA NADHIFAH	5 B	100
57	ABIGAIL HASHFI YUNAFIS	5 C	75
58	ADEYUSUF KURNIAWAN	5 C	75

59	AFIFAH FITRIATUS ZAHRA	5 C	89
60	AFWA IZZATI	5 C	91
61	ALBION AZELRAFI BUDIONO	5 C	97
62	ALVIANA AYU NUR VIKA PUTRI	5 C	87
63	ANDAMSURI LOVITA SHAFIRA	5 C	83
64	ANISA NUR FAIZAH RAMADHANI	5 C	92
65	ARDHANI PRADIPTA MAHESWARA	5 C	72
66	ATHAILLAH MUHAMMAD FAUZAN	5 C	88
67	AUFA ADI ZAMZANI	5 C	82
68	BARA AKBAR FAWZI	5 C	97
69	DESTI SEPTIANA SAFITRI	5 C	91
70	DIVIE AYUNDA ALIVIA	5 C	65
71	FAYYADH ARKAN RAMADHAN	5 C	97
72	IRDINA WAHYU SYARAFANA	5 C	97
73	KHAIZURAN AKHDAN ATHAYA	5 C	91
74	LU'LU MUMTAZAH SHIQTI	5 C	100
75	LUQYANA KHANSA RAMADHANI	5 C	94
76	MAYNARU NAJMA EL HAYA	5 C	97
77	MOH. VIQAR MAULANA	5 C	94
78	MUHAMMAD YAFIQ EL FAYYADH	5 C	84
79	NURISMI ANNISA WIANDRA PUTRI	5 C	83
80	ROMAN	5 C	94
81	SALMA YUMMNA SUGIARTO	5 C	97
82	VANIA DEA MAHESWARI	5 C	92
83	YUDA RIZKY SAPUTRA	5 C	87
84	ZHAFIRA LADIESTIFANI	5 C	97

F. Uji Persyaratan Statistik

1. Uji Normalitas

Dalam pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 26, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 28. Analisis Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
--	-------------------------

N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.73815507
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.053
	Negative	-.086
Test Statistic		.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.184 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: data responden setelah diolah menggunakan IBM SPSS Statistict 26

Hasil uji signifikan normal jika diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05.

Berdasar hasil pada tabel *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai Asymp.

Sig. (2-tailed) sebesar 0,184 maka data variabel X dan Y berdistribusi

normal sehingga statistik didapat digunakan.

2. Uji Linieritas

Dalam uji linieritas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistict 26. Dari perhitungan menggunakan SPSS Statistik 26 diperoleh

hasil sebagai berikut:

Tabel 29. Analisis Linieritas Data
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3374.611	1	3374.611	55.678	.000 ^b
	Residual	4969.961	82	60.609		
	Total	8344.571	83			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber: data responden setelah olah menggunakan IBM Statistic 26

Hasil uji linieritas data diperoleh F hitung sebesar 55,678 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ maka model regresi linier dapat digunakan untuk memprediksi seberapa pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar mata pelajaran SKI.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya didasarkan pada perolehan perhitungan dalam tabel Summary, sebagai berikut:

Tabel 30. Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.636 ^a	.404	.397	7.785

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: data responden setelah olah menggunakan IBM Statistic 26

Hasil hitung pada R Square menunjukkan 0,404 hasil tersebut sebagai acuan hasil untuk menentukan seberapa besar pengaruhnya.

G. Uji Hipotesis

Mengacu pada hipotesis pada BAB II, sebagai berikut:

H_0 = ada pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil pembelajaran SKI kelas Vdi MI Darul Hikmah Bantarsoka.

H_a = tidak ada pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil

pembelajaran SKI kelas di MI Darul Hikmah Bantarsoka.

Dalam pengujian hipotesis, pembuktian didasarkan pada:

1. Hasil perhitungan koefisien determinasi tabel 27. Model Summary diperoleh nilai R Square 0,404 jika dirubah dalam bentuk persen menjadi 40,4%. Artinya ada pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil pembelajaran SKI kelas Vdi MI Darul Hikmah Bantarsoka, ini berarti, sehingga H_0 terbukti maka H_0 bisa diterima dan H_a ditolak.
2. Hasil uji regresi.

Tabel 31. Tabel Uji Regresi
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	44.237	5.850		7.561	.000
	X	.596	.080	.636	7.462	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: data responden setelah olah menggunakan IBM Statistict 26

Dalam tabel coefficient terdapat nilai koefisien regresi constan 44,237 dan koefesien regresi X 0,596. Maka didapat persamaan regresi $Y=44,237+0,596X$.

Persamaan regresi diatas mengandung pengertian:

- a) Nilai 44,237 adalah nilai konstanta yang artinya ketika variabel X dianggap konstan maka besarnya variabel Y adalah sebesar 44,237.
- b) Nilai 0,596 pada variabel X artinya bila X dinaikkan 1point maka Y akan naik sebesar 0,596.

3. Hasil uji korelasi

Untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa, peneliti mengacu pedoman derajat hubungan pada artikel Anwar Hidayat sebagai berikut:

- 1) Nilai koefisien 0 = Tidak ada hubungan sama sekali (jarang terjadi),
- 2) Nilai koefisien 1 = Hubungan sempurna (jarang terjadi),
- 3) Nilai koefisien > 0 sd $< 0,2$ = Hubungan sangat rendah atau sangat lemah,
- 4) Nilai koefisien $0,2$ sd $< 0,4$ = Hubungan rendah atau lemah,
- 5) Nilai koefisien $0,4$ sd $< 0,6$ = Hubungan cukup besar atau cukup kuat,
- 6) Nilai koefisien $0,6$ sd $< 0,8$ = Hubungan besar atau kuat,
- 7) Nilai koefisien $0,8$ sd < 1 = Hubungan sangat besar atau sangat kuat.
- 8) Nilai negatif berarti menentukan arah hubungan, misal: koefisien korelasi antara penghasilan dan berat badan bernilai $-0,5$.¹⁰⁷

Tabel 32. Uji Korelasi

		motivasi pembelajaran berbasis IT	hasil belajar SKI
motivasi pembelajaran berbasis IT	Pearson Correlation	1	.636**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	84	84
hasil belajar SKI	Pearson Correlation	.636**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	84	84

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: data penelitian diolah menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic 26.

Berdasarkan hasil pearson correlation variabel X dan variabel Y sebesar

¹⁰⁷ Anwar Hidayat, Koefesien Korelasi Pearson Produk Moment, (Statistikan.com: 2012), hal. 1.

0,636, jika disesuaikan kedalam derajat hubungan diatas maka termasuk dalam nilai korelasi $0,6 < 0,8$ kategori hubungan besar atau kuat. Dapat diartikan bahwa pengaruh motivasi pembelajaran berbasis IT terhadap hasil belajar SKI dalam kategori kuat.



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.

