**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Ilmu pendidikan berkembang dengan pesat. Kemajuan teknologi digital berdampak besar terhadap segala bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan formal di Indonesia sedang giat-giatnya digalakkan. Istilah *M-learning* atau *e-learning* sudah lazim terdengar mendampingi keberadaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau *information communication and technology* (ICT). Sayangnya, implementasi TIK tersebut masih berjalan tersendat disebabkan oleh berbagai kendala teknis yang ada. Fenomena menunjukan adanya kesenjangan persepsi dan kemampuan dari SDM pendidik dan tenaga kependidikan. Kendala persepsi adalah keraguan orang-orang yang termasuk kelompok terpencil yang beranggapan bahwa teknologi adalah berbahaya. Di lain pihak, sebagian masyarakat pengguna teknologi canggih hanya terpaku dengan perangkat keras *(hard ware)* dan cenderung melupakan *soft skills* serta etika sebagai aspek yang melekat pada TIK.[[1]](#footnote-1)

Belajar sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Sagala dalam buku Konsep dan Makna Pembelajaran adalah suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.[[2]](#footnote-2) Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Belajar adalah suatau kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.[[3]](#footnote-3)

Belajar menurut penulis adalah suatu rangkaian kegiatan; membaca, mendengarkan, mengamati, memahami, dan menyampaikan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih dengan tujuan agar yang tadinya belum tahu menjadi tahu, yang sudah tahu menjadi lebih tahu tentang suatu hal. Belajar dapat dilakukan dimana saja, namun secara formal kegiatan belajar mengajar tersebut sering kita jumpai di sekolah-sekolah, dan perguruan tinggi yang dalam kegiatan belajar mengajarnya di lengkapi dengan beberapa komponen seperti ruangan kelas, guru, murid/ siswa, kurikulum pendidikan, silabus, rpp, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran sangat penting digunakan oleh pendidik untuk memudahkan anak didik memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Media dapat mewakili apa yang kurang mamapu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh pendidik berbeda-beda. Ada anak didik yang dengan cepat memahami materi pelajaran, ada anak didik yang dapat memahami materi pelajaran setelah diberikan beberapa contoh, serta ada pula anak didik yang lama sekali dalam memahami materi pelajaran. Maka dari itulah dibutuhkan media pembelajaran agar memudahkan anak didik dalam memahami materi pelajaran.

Perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Media sebagai bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah diartikan sebagai “perantara atau pengantar”.[[4]](#footnote-4) Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Denga menggunakan media yang tepat diharapkan motivasi peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran akan meningkat.

Acapkali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsad dalam buku Media Pembelajaran, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.[[5]](#footnote-5) Sementara itu, sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad pada buku *Media Pembelajaran* secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain: buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide (*gambar bingkai*),* foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.[[6]](#footnote-6)

Media menurut penulis adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk memudahkan menyampaikan materi pelajaran di lingkungan sekolah yang dalam penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan. Penggunaan media tersebut secara tepat dapat merangsang minat belajar siswa menikuti pelajaran yang ada.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead,* perekam pita audio dan video, radio, televise, computer, perpustakaan, labolatorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Di samping harus mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain dalam buku *Strategi Belajar Mengajar*  adalah sebagai berikut:[[7]](#footnote-7)

1. Menentukan jenis media dengan tepat

Sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

1. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat

Perlu diperhitungkan apakah penggunaan media tersebut sesuai dengan tingkat kematangan/ kemampuan anak didik.

1. Menyajikan media dengan tepat

Teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.

1. Menggunakan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat

Kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan ? tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus-menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pengajaran.

Proyektor ( Infokus ) adalah salah satu alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Keberadaannya adalah sebagai salah satu bentuk kemajuan dalam dunia pendidikan, yaitu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam sejarah dunia pendidikan ini disebut sebagai gerakan *“Audiovisual Education”* yang menekankan pentingnya penggunaan audiovisual dalam pembelajaran. Kemudian ini disebut sebagai AVA ( *Audiovisual Aids),* yaitu alat peraga yang menyajikan bahan-bahan visual dan audio untuk memperjelas apa yang disampaikan guru kepada murid.[[8]](#footnote-8) Proyektor (infokus) di sini adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada murid agar pelajaran menjadi lebih jelas dan konkret.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran yang hampir secara keseluruhan isinya adalah tentang cerita sejarah islam pada masa lalau. Karena bercerita tentang sejarah, maka dibutuhkan alat bantu untuk menyampaikan materinya agar peserta didik tidak merasa jenuh pada saat menerima pelajaran berupa cerita tersebut dan juga agar materi yang disampaikan oleh guru benar-benar dapat dipahami oleh peserta didik. Contoh: menampilkan gambar-gambar pahlawan islam pada masa itu dengan menampilkan gambar-gambar pahlawan islam, atau dengan mempertontonkan film-film yang berkaitan dengan materi SKI tersebut dengan memanfaatkan proyektor (infokus) sebagai medianya.

Pemanfaatan proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran secara efektif dan efisien agar terciptanya suasana belajar yang tidak monoton, sehingga tingkat partisipasi (Motivasi) peserta didik dalam mengikuti seluruh mata pelajaran khususnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terus meningkat. Maka atas dasar itulah, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Proyektor (Infokus) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”**.

1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang ada, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan proyektor (Infokus) pada saat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Negeri 1 Kota Serang?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa MTS Negeri 1 Kota Serang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan proyektor (infokus) terhadap motivasi belajar siswa MTS Negeri 1 Kota Serang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ?
4. **Tujuan Penelitian**

Atas dasar pertimbangan rumusan masalah yang ada, maka penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan proyektor (infokus) di MTS Negeri 1 Kota Serang pada saat belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa MTS Negeri 1 Kota Serang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan proyektor (infokus) terhadap motivasi belajar siswa MTS Negeri 1 Kota Serang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
4. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis adalah sebagai tambahan pengetahuan, wawasan dan kajian keilmuan tentang penggunaan proyektor (infokus) dan motivasi belajar.
2. Manfaat secara praktis

a. Bagi penulis sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan dalam memahami ilmu kependidikan terutama terkait masalah media pembelajaran serta motivasi belajar siswa.

b. Bagi sekolah sebagai tambahan informasi yang dapat di jadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menentukan kebijakan-kebijakan yang tepat sasaran serta penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Bagi guru sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. **Sistematika Pembahasan**

Pembahasan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian kuantitatif. Penelitian ini oleh penulis dibagi menjadi lima bab. Pembagian ini dilakukan oleh penulis agar menjadi acuan dan pedoman dalam melakukan penelitian sekaligus memberi kemudahan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini. yang secara rincinya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORITIS tentang pengaruh penggunaan proyektor (infokus) terhadap motifasi belajar siswa yang meliputi: pengertian *proyektor (infokus),* sejarah penggunaan *proyektor* (*infokus)* dalam dunia pendidikan*,* manfaat *proyektor*(*infokus)* dalam dunia pendidikan*,*cara kerja proyektor (infokus),pengertian motivasi, teori motivasi, aspek dan pola motivasi, fungsi motivasi dalam belajar, macam-macam motivasi, dan motivasi belajar siswa. Kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN yang meliputi: waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN yang mencakup: analisis data tentang penggunaan *proyektor* (*infokus)* di MTS N I Kota Serang*,* analisis data tentang motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang, dan analisis data tentang pengaruh penggunaan proyektor(infokus) terhadap motifasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS N I Kota Serang.

BAB V PENUTUP meliputi: kesimpulan dan saran-saran

**BAB II**

**LANDASAN TEORITIS**

1. **Proyektor (Infokus)**
2. **Pengertian Proyektor (Infokus)**

Proyektor (infokus) adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi baik secara terpisah maupun gabungan antara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti computer, televise, kamera, VCD/ DVD player, video player dan lain-lain.[[9]](#footnote-9)

Sebagai salah satu media pembelajaran, menurut analisa penulis proyektor dapat membuat penyampaian materi pelajaran menjadi lebih hidup, lebih menarik perhatian siswa, dan siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Itu semua karena materi pelajaran yang disampaikan menggunakan alat bantu berupa infokus dapat disajikan dengan kemasan yang berbeda seperti menampilkan gambar, tulisan yang lebih menarik, dan menampilkan film-film yang sesuai dengan materi pelajaran.

Proyektor semakin hari semakin berkembang yang dari *OHP* *(over head projector)* menjadi *DLP* *(digital light processing)* dengan kemampuan yang cukup tinggi untuk menampilkan gambar. Proyektor (infokus) pada prinsipnya sebagai media pembelajaran yang dimana biasanya digunakan oleh para pendidik mempresentasikan materi pelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikannya kepada peserta didik.

11

Ada berbagai jenis perangkat persentasi yang kini beredar di pasaran. Mulai dari *OHP (over head projector)* sampai saudara kandung *OHP (over head projector)* berteknologi lebih canggih, misalnya visualizer atau proyektor video , mulai dari yang berteknologi tabung *(CRT- Chatode Ray Tube)* maupun solid state *(LCD, DLP, D-ILA* dan *LCOS)*.

Di pasaran kini banyak dijumpai berbagai jenis proyektor digital dengan berbagai jenis teknologi dan karakteristik yang sangat bervariasi. Namun untuk persentasi, kebanyak orang cenderung memilih proyektor digital karena selain kualitasnya mampu menampilkan gambar yang baik, bobotnya pun ringan sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana. Berbeda dengan proyektor *CRT* yang membutuhkan teknisi trampil untuk men-setingnya, proyektor digital relatif sangat mudah dioperasikan.

1. **Sejarah Penggunaan Proyektor (Infokus) Dalam Dunia Pendidikan**

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran adalah salah satu inovasi dalam dunia pendidikan. Guru sebagai orang yang bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan dilingkungan sekolah dituntut bukan hanya mampu berceramah menyampaikan materi dengan baik, tetapi harus mampu memanfaatkan teknologi (Infokus) sebagai media pembelajaran. Hal itu dilakukan agar kegiatan belajar mengajar terkesan tidak monoton dan mampu meningkatkan minat (motivasi) peserta didik mengikuti pelajaran yang ada.

Seperti kita semua ketahui bahwa infokus adalah nama yang sudah terkenal untuk menyebut alat yang berfungsi sebagai proyektor digital. Padahal pada kenyataannya infokus itu sendiri adalah salah satu nama sebuah merk proyektor digital. *Infocus corporation* didirikan pada tahun 1986. Infokus adalah perusahaan Amerika yang berbasis penelitian, produsen, dan mendistribusikan berbagai proyektor digital dan aksesoris. Infocus berpusat di Wilsonville, Oregon. Merupakan salah satu dari tiga perusahaan yang berasal dari Tektronix yaitu menampilkan kelompok yang juga termasuk planar sistem dan visual.[[10]](#footnote-10)

[Proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD)ditemukan di New York oleh Gene Dolgoff. Dia mulai bekerja di dalam kampus pada tahun 1968 dan mempunyai tujuan untuk memproduksi sebuah [video](http://id.wikipedia.org/wiki/Video) [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) yang dalam idenya ia akan membuat sebuah [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) yang lebih cerah dibandingkan dengan 3-*CRT* [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor). Idenya adalah menggunakan elemen yang disebut sebagai “[cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya) katup” untuk mengatur jumlah [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya) yang melewati itu. Hal ini akan memungkinkan penggunaan yang lebih ampuh untuk sumber [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya) eksternal. Setelah mencoba berbagai bahan, dia setuju dengan penggunaan [kristal](http://id.wikipedia.org/wiki/Kristal) cair untuk mengatur [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya) pada tahun 1971. Ini membawanya sampai tahun 1984 untuk mendapatkan kesempurnaan dari [layar](http://id.wikipedia.org/wiki/Layar) [kristal](http://id.wikipedia.org/wiki/Kristal) cair *(LCD)*, yang ketika itulah ia membuat [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) pertama di dunia.

Setelah membangun itu, dia melihat banyak masalah yang harus dikoreksi termasuk [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya) utama yang hilang dan piksel yang sangat terlihat. Dia kemudian menggunakan metode baru untuk menciptakan efisiensi yang tinggi untuk menghilangkan tampilan pada piksel. Dengan hak paten di seluruh dunia ia memulai di Projectavision Inc pada tahun 1988, perusahaan [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) pertama di dunia. Dia melisensi teknologi untuk perusahaan lain seperti Panasonic dan Samsung.

1. **Manfaat Proyektor (Infokus) Dalam Dunia Pendidikan**

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Di samping itu, memberikan kemungkinan pada pendidik untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, pendidik akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

Ciri media pendidikan sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad pada buku yang berjudul Media Pembelajaran adalah:[[11]](#footnote-11)

1. Ciri Fiksatif (*Fiksatif Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa dapat disusun kembali dengan media seperti: fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film

1. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

1. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Proyektor (infokus) menurut penulis masuk ke dalam kategori media pendidikan yang sesuai dengan ciri-ciri yang di sampaikan oleh Azhar Arsad diatas. Dengan menggunakan alat bantu berupa proyektor (infokus) seorang guru dapat membuat materi pelajaran lebih menarik, materi pelajaran dapat dibuat seringkas mungkin, materi pelajaran dapat disampaikan secara efektif dan efisien.

Dilihat dari jenisnya, media pengajaran dibagi ke dalam:[[12]](#footnote-12)

1. Media Auditif

Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Misalnya: radio, cassete recorder, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

1. Media Visual

Adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

1. Media Audiovisual

Adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Proyektor ( Infokus ) adalah salah satu alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Keberadaannya adalah sebagai salah satu inovasi dalam dunia pendidikan, yaitu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam sejarah dunia pendidikan ini disebut sebagai gerakan *“Audiovisual Education”* yang menekankan pentingnya penggunaan audiovisual dalam pembelajaran. Kemudian ini disebut sebagai AVA ( *Audiovisual Aids ),* yaitu alat peraga yang menyajikan bahan-bahan visual dan audio untuk memperjelas apa yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.[[13]](#footnote-13) Proyektor (infokus) disini adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada murid agar pelajaran menjadi lebih jelas dan konkret.

Maksud-maksud diadakannya inovasi pendidikan adalah sebagai berikut:[[14]](#footnote-14)

1. Pembaruan pendidikan sebagai tanggapan baru terhadap masalah-masalah pendidikan
2. Inovasi pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan pendekatan yang lebih efektif dan ekonomis.

Pada hakikatnya teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin yang berkepentingan dengan pemecahan masalah belajar dengan berlandaskan pada serangkaian prinsip dan menggunakan berbagai macam pendekatan. Serangkaian prinsip yang dijadikan landasan teknologi pembelajaran tersebut adalah:[[15]](#footnote-15)

1. Lingkungan kita senantiasa berubah. Perubahan itu ada yang direkayasa, ada yang dapat diperkirakan, namun sebagian besar tidak dapat kita ketahui sebelumnya.
2. Jumlah penduduk semakin bertambah, meskipun dengan prosentase yang mengecil. Mereka semua perlu belajar, dan belajar itu berlangsung seumur hidup
3. Sumber-sumber sediakala (tradisional) semakin terbatas, karena itu harus dimanfaatkan sebaik dan seoptimal mungkin. Selain itu, harus pula diciptakan sumber baru, dan didayagunakan sumber yang masih belum terpakai
4. Setiap pribadi mempunyai hak untuk dapat berkembang semaksimal mungkin, selaras dengan perkembangan masyarakat dan lingkungan
5. Masyarakat berbudaya teknologi, yaitu bahwa teknologi merupakan bagian yang tertanam (*imbedded*) dan tumbuh dalam setiap masyarakat dengan kadar yang berbeda.

Adapun manfaat media teknologi pendidikan adalah sebagai berikut:[[16]](#footnote-16)

1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan mempercepat proses pembelajaran
2. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi kontrol guru yang tradisional dan kaku
3. Member dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan/ merencanakan program pengajaran secara logis dan sistematis
4. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap dikarenakan meningkatnya kemampuan manusia sejalan dengan pemanfaatan media komunikasi, informasi dan data dapat disajikan lebih konkret, rasional
5. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa.

Proyektor (Infokus) sebagai salah satu media pembelajaran yang saat ini sering digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media ini sangat membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar adalah proses transformasi ilmu pengetahuan, apabila dilakukan dengan menggunakan metode yang tepat, maka materi pelajaran yang disampaikan akan mampu dipahami dengan baik oleh peserta didikk.

Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan proyektor (infokus) pada proses belajar mengajar menurut penulis:

1. Mempermudah penyampaian materi pelajaran
2. Menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih variatif (tidak monoton)
3. Mendeskripsikan materi pelajaran melalui visual
4. Meminimalisir tingkat kejenuhan peserta didik pada saat belajar mengajar berlangsung
5. Meningkatkan kreativitas mengajar pendidik
6. Memperkenalkan media elektronik kepada pesera didik

Selain memiliki kemampuan menggunakan proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran dengan baik, seorang guru juga harus memperhatikan profesionalismenya sebagai seorang guru. profesionalisme ini menjadi salah satu syarat terciptanya hasil belajar yang maksimal. Dalam pengembangan profesionalisme tersebut diperlukan kompetensi keguruan.

Sebagaimana yang dikutip oleh Muzayyin Arifin dalam buku Kapita Selekta Pendidikan Islam,  mengartikan bahw kompetensi sebagai berikut: *Competence is adequacy for a task or as possession of required knowledge, skill, and abilities.* Kompetensi adalah kemampuan yang memadai untuk melaksanakan tugas atau memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang dipersyaratkan untuk itu. Kompetensi tersebut tergambar di dalam pelaksanaan tugas guru sehari-hari yang bercirikan pada tiga kemampuan profesional, seperti:[[17]](#footnote-17)

1. Kepribadian guru yang unik dapat mempengaruhi murid yang dikembangkan terus-menerus sehingga ia benar-benar terampil dalam tugasnya.
2. Penguasaan ilmu pengetahuan yang mengarah kepada spesialisasi ilmu yang diajarkan kepada murid.
3. Keterampilan dalam mengajarkan bahan pengajaran, terutama menyangkut perencanaan program satuan pelajaran dan menyusun keseluruhan kegiatan untuk satuan pelajaran menurut waktu (catur wulan, semester, atau tahun pelajaran).

Dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dijelaskan bahwa: Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan prilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya.[[18]](#footnote-18)

Berkaitan dengan apa itu kompetensi, sebagaimana yang dikutip oleh Supardi pada buku Profesi Keguruan Berkompetensi dan Bersertifikat mempunyai pandangan tersendiri tentang devinisi kompetensi. Kompetensi menurutnya adalah sebagai suatu tugas yang memadai atau pemilikian pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dituntut oleh jabatan seseorang.[[19]](#footnote-19) Dari pengertian tersebut, seseorang yang memiliki kompetensi berarti memiliki kecakapan atau kemampuan yang dituntut oleh jabatan seseorang yang menuntut adanya pengetahuan, keterampilan dalam melaksanaknnya.

Kompetensi menurut penulis adalah suatu keterampilan yang dimiliki oleh pendidik seperti keterampilan memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat, keterampilan menyampaikan materi pelajaran dengan baik, keterampilan mengelola kelas dengan baik dalam proses belajar mengajar.

“Guru itu dilahirkan, bukan dibentuk”.[[20]](#footnote-20) Beberapa orang memang benar-benar dilahirkan sebagai seorang guru. Mereka itu adalah orang-orang yang tidak pernah memikirkan bagaimana caranya mengajar, meskipun demikian mereka itu guru-guru yang sangat baik hampir menurut ukuran apa pun. Orang-orang seperti itu tidak banyak memerlukan pertolongan dalam memperbaiki pengajaran. Mereka sungguh-sungguh boleh dikatakan guru-guru yang berbakat; tidak dapat diragukan lagi mereka itu mampu membentuk inspirasi.

Ada juga orang-orang yang tidak akan pernah menjadi guru yang terampil, bagaimana pun banyaknya perhatian yang mereka curahkan guna memperbaiki diri. Ada kemungkinan mereka itu memiliki ciri-ciri pribadi atau sifat-sifat intelektual yang bertolak belakang dengan pengajaran yang baik. Orang-orang yang demikian tidak dapat ditolong agar mampu mengajar secara lebih baik. Ada beberapa sifat manusiawi yang sukar sekali diubah. Hampir tidak mungkin membuat manusia menjadi jauh lebih pandai meskipun kita berkeinginan demikian. Juga sukar sekali mengubah seseorang yang sunguh-sungguh *interover* menjadi seseorang yang *ekstrover,* atau mengubah seseorang yang sukar berbicara di depan umum menjadi seorang orator yang cakap.

Ditinjau dari ilmu pendidikan islam, maka secara umum untuk menjadi guru yang baik dan diperkirakan dapat memenuhi tanggung jawab yang dibebankan kepadanya maka hendaknya baik akhlaknya, bertanggung jawab dan berjiwa nasional. Adapun syarat-syarat untuk menjadi guru adalah: bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu, sehat jasmani, berkelakuan baik/ berakhlak (mencintai jabatan sebagai guru, bersikap adil terhadap semua murid, berlaku sabar dan tenang, guru harus berwibawa, guru harus gembira, harus bersifat memahami, bekerja sama dengan guru-guru lain, bekerja sama dengan masyarakat ).[[21]](#footnote-21)

Menurut definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa tanggung jawab seorang guru adalah bagaimana menciptakan suasana belajar bukan hanya pada persoalan konsep semata, tetapi bagaimana seorang guru juga harus mampu mengarahkan kepada peserta didik agar mempraktekan ilmu-ilmu yang sudah di dapatkan dari guru dalam kehidupan nyata di masyarakat secara luas.

**4. Cara Kerja Proyektor (Infokus)**

[Proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) bekerja berdasarkan prinsip pembiasan  [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya)  yang dihasilkan oleh panel-panel [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD). Panel ini dibuat terpisah berdasarkan warna-warna dasar, merah, hijau dan biru (R-G-B) sehingga terdapat tiga panel [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) dalam sebuah [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor). [Warna](http://id.wikipedia.org/wiki/Warna) [gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) yang dikeluarkan oleh  [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor%22%20%5Co%20%22Proyektor)  merupakan hasil pembiasan dari panel-panel [*LCD* tersebut](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) yang telah disatukan oleh sebuah [prisma](http://id.wikipedia.org/wiki/Prisma) khusus.

[Gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) yang telah disatukan tersebut kemudian dilewatkan melalui [lensa](http://id.wikipedia.org/wiki/Lensa) dan dijatuhkan pada [layar](http://id.wikipedia.org/wiki/Layar) sehingga dapat dilihat sebagai [gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) utuh. [Gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) yang dihasilkan  [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor)  [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD)  memiliki kedalaman [warna](http://id.wikipedia.org/wiki/Warna) yang baik karena  [warna](http://id.wikipedia.org/wiki/Warna) yang dihasilkan olah panel [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) langsung dibiaskan  [lensa](http://id.wikipedia.org/wiki/Lensa) ke [layar](http://id.wikipedia.org/wiki/Layar). Selain itu  [gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar%22%20%5Co%20%22Gambar) pada [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor)  [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) juga lebih tajam dibandingkan dengan hasil [gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) *DLP*.

Kelebihan lain dari  *[LCD](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD%22%20%5Co%20%22LCD)*  adalah penggunaan  [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya)  yang lebih efisien sehingga dapat memproduksi *“ansi lumens”* yang lebih tinggi dibandingkan [proyektor](http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor) dengan [teknologi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi)  *DLP*. Sedangkan kelemahan  [teknologi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi)  [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD)  adalah besar piksel yang terlihat jelas di [gambar](http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) ini yang menyebabkan  [teknologi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi) [*LCD*](http://id.wikipedia.org/wiki/LCD) kurang cocok untuk memutar [film](http://id.wikipedia.org/wiki/Film) karena akan terasa seperti melihat [film](http://id.wikipedia.org/wiki/Film) dari balik mata yang terhalang selaput katarak.

Masing-masing teknologi proyektor memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun secara umum, kualitas gambar yang diproyeksikan oleh teknologi apapun sangat tergantung pada karakteristik resolusi, kecerahan, warna, dan contras ratio-nya. Berikut ini adalah beberapa istilah dalam proyektor (infokus)[[22]](#footnote-22)

1. *Resolusi* adalah jumlah pixel yang dapat dihasilkan, yang diekspresikan sebagai resolusi pixel horizontal dan vertikal. Semakin tinggi tingkat resolusinya semakin tinggi detil gambar yang dapat ditampilkannya.
2. Kecerahan, tingkat kecerahan (brightness) adalah ukuran luminansi (cahaya yang diterima) yang biasanya diukur dalam satuan *ANSI (American National Standard Institute)* lumens. Semua proyektor menggunakan sebuah lampu untuk menciptakan cahaya proyeksi.
3. Warna adalah ukuran dari corak dan saturasi cahaya. Sebuah proyektor yang baik harus mampu mereproduksi secara akurat warna-warna yang dikirim dari sumber.
4. *Contras ratio* adalah ukuran perbandingan antara warna hitam dan putih. Tingkat contras ratio yang tinggi merupakan indikasi mengenai seberapa baik suatu gambar yang bisa tampil baik di layar proyeksi, khususnya dalam hal kehalusan detil warna.
5. **Motivasi**
6. **Pengertian Motivasi**

Sebagaimana yang dikutip pada buku Gaya Mengajar Yang Menyenagkan Siswa, mengatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut/ mendorong orang untuk memenuhi suatu kebutuhan.[[23]](#footnote-23) Kebutuhan inilah yang akan menimbulkan dorongan atau motif untuk melakukan tindakan tertentu, dimana kita yakini bahwa jika perbuatan itu telah dilakukan maka tercapailah apa yang kita inginkan.

Adapun sebagaimana yang dikutip pada buku Paradigma Pendidikan Islam bahwa motivasi diartikan sebagai tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu.[[24]](#footnote-24) Ini menandakan bahwa untuk mencapai tujuan hasil belajar anak didik yang optimal, maka guru harus senantiasa memunculkan motif-motif kepada anak didik dalam proses pembelajaran selain dari motif intrinsik (motif yang muncul dari dalam diri individu).

Dengan adanya motivasi dalam belajar, maka diharapkan anak didik menjadi tekun dan rajin belajar, sebab motivasi memiliki beberapa fungsi positif bagi anak didik, fungsi tersebut menurut penulis adalah sebagai pendorong untuk berbuat dan mencapai tujuan, serta penentu arah perbuatan ke arah tujuan yang ingin dicapai

Sebagaimana yang dikutip oleh Wasty Soemanto pada buku Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan bahwa motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi mencapai tujuan.[[25]](#footnote-25)

Meskipun para ahli mendefinisikan apa itu motivasi dengan cara dan gaya yang berbeda, namum esensinya menuju kepada maksud yang sama, ialah bahwa motivasi itu merupakan:[[26]](#footnote-26)

1. Suatu kekuatan *(power)* atau tenaga *(forces)* atau daya *(energy)*
2. Suatu keadaan yang kompleks *(a complex state)* dan kesiap sediaan *(preparatory set)* dalam diri individu *(organisme)* untuk bergerak *(to move, motion, motive)* ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.

Dengan demikian, motivasi menurut penulis adalah suatu dorongan untuk melakukan sesuatu yang berasal baik dari diri pribadi ataupun dari luar. Dengan adanya motivasi tersebut kita seperti tergerak melakukan sesuatu penuh semangat. Dalam pelaksanaan pembelajaran, motivasi menjadi hal yang sangat penting. Siswa akan lebih giat belajar apabila memiliki motivasi ingin menjadi bintang kelas, siswa akan rajin mengerjakan PR yang diberikan oleh guru apabila memiliki motivasi ingin mendapatkan nilai yang bagus. Oleh karena motivasi tersebut bisa berasal dari luar, seorang guru harus bisa menjadi motivator siswanya agar prestasi belajar siswa terus meningkat.

1. **Teori Motivasi**

Meneliti guru sebagai salah seorang pelaksana kegiatan pendidikan di sekolah sangat diperlukan. Tidak jarang ditemukan guru yang kurang memiliki gairah dalam melakukan tugasnya, yang berakibat kurang berhasilnya tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya motivasi kerja guru. Motivasi tidak diamati secara langsung, tetapi dapat di interpretasikan dari tingkah lakunya. Motivasi dapat dipandang sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.

Berikut akan coba penulis uraikan beberapa teori motivasi.

1. Teori pengukuhan *(reinforcement theory)*

Teori ini didasarkan atas hubungan sebab dan akibat dari perilaku dengan pemberian kompensasi.[[27]](#footnote-27)Misalnya pemberian nilai yang bagus kepada peserta didik yang selalu mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik. Pada prinsipnya, pengukuhan selalu berhubungan dengan bertambahnya frekuensi dan tanggapan, apabila diikuti oleh suatu stimulus yang bersyarat. Demikian juga prinsip hukuman *(punishment)* selalu berhubungan dengan berkurangnya frekuensi tanggapan, apabila tanggapan (respon) itu diikuti oleh rangsangan yang bersyarat.

1. Teori Psikoanalitik

Teori ini mirip dengan teori insting, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia. Bahwa setiap tindakan manusia karena adanya unsur pribadi manusia yakni *id* dan *ego.* Tokoh dari teori ini adalah Frued.[[28]](#footnote-28)

1. Teori Behavioral

Teori ini menekankan imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi murid.[[29]](#footnote-29) Kita ketahui bahwa salah satu faktor yang dapat memunculkan motivasi adalah faktor dari ekternal. Dengan guru memberikan penghargaan atas` prestasi yang telah di raih oleh peserta didik maka, motivasi untuk lebih giat belajarnya akan bertambah. Begitu juga apabila memberikan hukuman atas prestasi kurang baik yang peserta didik dapatkan, maka motivasi untuk memperbaiki cara belajrnya akan meningkat. Hal itu dilakukan agar peserta didik dapat terhindar dari hukuman guru.

1. Teori keadilan (Equity Theory)

Ego manusia selalu mendambakan keadilan dalam pemberian hadiah maupun hukuman terhadap setiap perilaku yang relatif sama. Keadilan merupakan daya penggerak yang memotivasi semangat kerja seseorang.[[30]](#footnote-30) Kaitannya dengan peserta didik adalah, tidak dipungkiri ketika seorang pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik ataupun memberikan hukuman kepada peserta didik yang melakukan pelanggaran maka motivasi untuk menjadi lebih baik lagi akan dilakukan oleh peserta didik.

1. Teori sasaran (*goal*)

Teori ini didasarkan pada kepercayaan seseorang bahwa sasaran orang ditentukan oleh cara mereka berprilaku dan jumlah upaya yang mereka gunakan.[[31]](#footnote-31) Sebagai contoh, peserta didik yang selalu rajin belajar karena dia punya target untuk menjadi juara kelas. Apabila targetnya asal dia naik kelas, maka usahanya pun tidak akan serajin temannya yang memiliki target ingin menjadi bintang kelas.

1. **Aspek dan Pola Motivasi**

Aspek motivasi dikenal sebagi aspek aktif atau dinamis dan aspek pasif atau statis. Aspek aktif / dinamis: motivasi tampak sebagai suatu usaha positif dalam menggerakan dan mengarahkan sumber daya manusia agar secara produktif berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Aspek pasif/ statis: motivasi akan tampak sebagai kebutuhan dan juga sekaligus sebagai perangsang untuk dapat mengarahkan dan menggerakan potensi sumber daya manusia itu kearah tujuan yang diinginkan.

 Mengenai pola motivasi, sebagaimana yang dikutip oleh Malayu S.P. Hasibuan pada buku Organisasi dan Motivasi, berasumsi:[[32]](#footnote-32)

1. **Achievment Motivation**, adalah suatu keinginan untuk mengatasi atau mengalahkan suatu tantangan, utuk kemajuan dan pertumbuhan
2. **Affiliation Motivation,** adalah dorongan untuk melakukan hubungan-hubungan dengan orang lain.
3. **Competence Motivation,** adalah dorongan untuk berprestasi baik dengan melakukan pekerjaan yang bermutu tinggi.
4. **Power Motivation,** adalah dorongan untuk dapat mengendalikan suatu keadaan dan adanya kecenderungan mengambil resiko dalam menghancurkan rintangan-rintangan yang terjadi.
5. **Fungsi Motivasi Dalam Belajar**

Dengan mantapnya di siang bolong si abang becak mendayung becak untuk mengangkut penumpangnya, demi mencari nafkah untuk anak dan isterinya. Dengan teguhnya anggota ABRI melintas sungai dengan meniti tambang. Berjam-jam tanpa mengenal lelah para pemain sepak bola berlatih untuk menghadapi babak kualifikasi pra piala dunia. Para pelajar mengurung dirinya dalam kamar untuk belajar karena akan menghadapi ujian pada pagi harinya. Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pihak itu sebenarnya dilatarbelakangi oleh sesuatu yang secara umum dinamakan motivasi. Motivasi inilah yang mendorong mereka untuk melakukan suatu kegiatan/ pekerjaan.

Begitu juga untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan maka akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik.

Motivasi berhubungan dengan suatu tujuan. Seperti apa yang dilakukan oleh abang tukang becak, walaupun di saat siang bolong si abang becak itu juga menarik becaknya karena bertujuan untuk mendapatkan uang guna menghidupi anak dan isterinya. Juga para pemain sepak bola rajin berlatih tanpa mengenal lelah karena mengharapkan akan mendapatkan kemenangan dalam pertandingan yang akan dilakukannya. Seorang pelajar rela mengurung dirinya untuk belajar semalaman suntuk karena besok akan menghadapi ujian. Dengan demikian, motivasi mempengaruhi adanya kegiatan.

Sehubungan dengan hal tersebut fungsi motivasi menurut penulis adalah:

1. Sebagai pendorong untuk melakukan sesuatu. Contoh: jika anak didik memiliki motivasi ingin menjadi bintang kelas, maka anak tersebut selalu berusaha menjadi yang terbaik di kelasnya.
2. Sebagai obat menghindari rasa malas. Penulis yakin bahwa jika ada anak didik yang tidak rajin belajar di kelas penyebabnya adalah anak tersebut tidak memiliki motivasi dalam belajar, kalaupun ada hanya sedikit bila dibandingkan dengan anak didik yang memiliki motivasi menjadi bintang kelas.
3. Sebagai penentu arah perbuatan. Contoh: jika anak didik memiliki motivasi ingin menjadi bintang kelas, maka anak tersebut lebih memilih membaca buku pelajaran daripada membaca novel karena dengan membaca novel anak tersebut percaya bahwa prestasinya tidak akan meningkat.
4. **Macam-Macam Motivasi**

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi.

 Berikut adalah jenis-jenis motivasi menurut para ahli:

1. Motif sebagaimana yang dikutip oleh Sardiman pada buku Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar:[[33]](#footnote-33)
2. *Cognitive Motives*

Motif ini menunjuk pada gejala intrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

1. *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia.Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat sesuatu kejadian.Untuk ini diperlukan kreativitas, penuh imajinasi.Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

1. *Self-enhancment*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi.

1. Motivasi berdasarkan sumbernya[[34]](#footnote-34)

Berdasarkan sumbernya, motivasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

* Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang datang dari dalam diri peserta didik
* Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang datang dari lingkungan di luar peserta didik.
1. Motivasi sebagaimana yang dikutip oleh Sardiman pada buku Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar:[[35]](#footnote-35)
	1. Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat. Ini sesuai dengan jenis *Physiocological drives* dari Frandsen.
	2. Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
	3. Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

**C. Motivasi Belajar Siswa**

**1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks. Setiap orang memiliki karakteristik yang berbeda dan mempunyai cirri-ciri tersendiri yang unik untuk belajar. Upaya dalam kegiatan pembelajaran adalah bagaimana mendorong setiap peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Aktivitas tersebut tidak akan terjadi apabila ia tidak memiliki motivasi untuk belajar.[[36]](#footnote-36) Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar, media mempunyai peranan yang sangat penting. Rasa ingin tahu, rasa ingin memahami yang ada dalam diri siswa dapat dimunculkan apabila guru menggunakan media secara tepat dalam penyajian materi pembelajarannya.

Sebagaimana yang dikutip oleh Hamzah B. Uno pada buku Teori Motivasi & Pengukurannya belajar menurutnya adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Jelasnya perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati) atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati).[[37]](#footnote-37)

Belajar menurut penulis adalah suatu rangkaian kegiatan seperti membaca, menulis, mengamati dan memahami yang terjadi karena adanya keinginan untuk mengetahui sesuatu. Kegiatan tersebut menjadikan kita yang tadinya belum tahu menjadi tahu, yang tadinya sudah tahu menjadi lebih tahu tentang suatu hal.

Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional bahwa siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dengan proses mengajar. Ukurannya ialah, semakin baik mutu mengajar yang dilakukan guru maka akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.[[38]](#footnote-38)

1. **Teori Belajar**

Belajar pada dasarnya adalah selalu menunjukan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Hal-hal pokok dalam pengertian belajar adalah belajar itu membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan, perubahan itu pada pokoknya didapatkannya kecakapan baru, dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja.

Perubahan tingkah laku bukan dilihat dari perubahan sifat-sifat fisik, misalnya: tinggi dan berat badan, kekuatan fisik untuk mengangkat yang terjadi sebagai suatu perubahan fisiologis dalam besar otot atau efisiensi dari proses-proses sirkulasi dan respirasi. Perubahan tersebut tidak termasuk kedalam belajar. Perilaku berbicara, menulis, bergerak, dan lainnya memberi kesempatan kepada manusia untuk mempelajari perilaku-perilaku seperti berfikir, merasa, mengingat, memecahkan masalah, berbuat kreatif, dan lain-lainnya. Perubahan inilah yang dimaksud belajar.

Sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Sagala pada buku Konsep & Makna Pembelajaran menurutnya bahwa dalam proses belajar dapat dibedakan pada tiga fase, yaitu:[[39]](#footnote-39)

1. Informasi

Dalam setiap pelajaran kita memperoleh informasi, ada yang menambah pengetahuan yang telah kita miliki, ada yang memperhalus dan memperdalamnya, ada pula informasi yang bertentangan dengan apa yang telah kita ketahui sebelumnya.

1. Transformasi

Informasi itu harus dianalisis, diubah atau ditransformasikan kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas.

1. Evaluasi

Kemudian kita nilai sampai dimanakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.

Dengan demikian, menurut penulis proses belajar mengajar tersebut harus dilakukan secara sistematis dan terarah agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami peserta didik secara maksimal. Agar proses belajar mengajar menjadi sistematis dan terarah seorang guru sebelum menyampaikan materi pelajaran harus benar-benar memahami RPP yang dibuatnya.

Berikut adalah beberapa teori tentang belajar yang dikutip dari beberapa sumber:

1. Teori belajar *koneksionisme* [[40]](#footnote-40)

Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon. Tingkah laku manusia tidak lain dari suatu hubungan antara perangsang – jawaban atau stimulus – respon sebanyak-banyaknya. Siapa yang ,menguasai hubungan stimulus respon sebanyak-banyaknya ialah orang pandai atau berhasil dalam belajar.

1. Teori belajar menurut Herbart [[41]](#footnote-41)

Teori ini berpandangan bahwa jiwa manusia terdiri dari unsur-unsur tanggapan, tanggapan-tanggapan tersebut masing-masing mempunyai kekuatan. Makin kuat suatu tanggapan maka akan semakin besar peranannya dalam tingkah laku individu. Kuat lemahnya suatu tanggapan dipengaruhi oleh jelas dan tidaknya tanggapan tersebut serta tingkat frekuensinya.Oleh karena itu pendidik/ guru harus member tanggapan sejelas mungkin dan berusaha memasukan tanggapan tersebut sesering mungkin ke dalam alam kesadaran. Hal tersebut mengungat tanggapan-tanggapan yang ada dalam alam kesadaran hanya sedikit, sebagian besar berada dalam alam tidak sadar. Dengan kata lain bahwa guru/ pendidik harus berusaha mengulang-ulang memunculkan tanggapan.

1. *Cognitive Theory* [[42]](#footnote-42)

Menurut teori ini bahwa belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa *behavioral* (yang bersifat jasmaniah) meskipun hal-hal yang bersifat *behavioral* tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar siswa.Secara lahiriah, seorang anak yang membaca dan menulis misalnya tentu menggunakan perangkat jasmaniah (dalam hal ini mulut dan tangan) untuk mengucapkan kata dan menggoreskan pena, akan tetapi perilaku mengucapkan kata-kata dan menggoreskan pena yang dilakukan anak tersebut bukan semata-mata respon atas stimulus yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.

4. Teori pembiasaan klasik [[43]](#footnote-43)

Menurut teori ini, bahwa belajar adalah perubahan yang ditandai dengan adanya hubungan antara stimulus dan respon. Hasil adalah manifestasi dari proses. Ungkapan itu sangat cocok dengan teori tersebut. Jangan selalu menyalahkan peserta didik apabila ada peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran. Karena menurut teori ini, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh stimulus yang dilakukan oleh guru. Semakin baik stimulus yang dilakukan oleh guru, maka akan semakin baik pula hasil belajar peserta didiknya.

Menurut teori diatas, belajar menurut penulis adalah suatu rangkaian kegiatan seperti membaca, menulis, mengamati, dan memahami yang terjadi karena adanya keinginan untuk mengetahui suatu hal.

1. **Peranan Motivasi Dalam Belajar**

Motovasi adalah sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara agar prestasi peserta didik terus meningkat adalah dengan selalu memberikan motivasi kepada peserta didik. Menggunakan proyektor (infokus) dalam kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu cara untuk memotivasi peserta didik.

Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam:[[44]](#footnote-44)

1. Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.
2. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
3. Menetukan ketekunan belajar

Selain harus memberikan motivasi, seorang pendidik juga harus memperhatikan kondisi belajar peserta didiknya. Pengaruh lingkungan tempat belajar terhadap seseorang dapat mengakibatkan reaksi yang berbeda-beda. Sering kita menyaksikan seseorang lebih suka belajar sambil mendengarkan musik dari radio atau tape recorder disampingnya dengan volume yang cukup keras, seseorang akan bisa konsentrasi pada saat belajar di dalam ruangan yang tenang, bahkan ada orang yang merasa nyaman apabila kakainya berada di dalam air pada saat belajar.

Sebagaimana yang dikutip oleh Mudhofir pada buku Teknologi Intruksional membagi kondisi belajar menjadi empat golongan, yaitu:[[45]](#footnote-45)

1. Lingkungan fisik (*PhysicalEnvironment*)

Seperti: pengaruh suara, cahaya, temperatur, dan pengaturan meja-kursi serta perabotan (*furniture*) setempat.

1. Lingkungan emosional (*EmotionalEnvironment*)

Seperti: motivasi individu, ketepatan tugas, dan tanggung jawab

1. Lingkungan sosiologis (*Sosiological Environment)*

Seperti: kebiasaan belajar/ bekerta sendiri atau bersama, tanggapan kepada seseorang pejabat yang sedang berkuasa dan lain-lain

1. Kondisi fisiologis siswa sendiri *(Student own physicological make up)*

Seperti: ketajaman atau kelemahan indera, kebutuhan gizi, tidak atau terlalu banyak mobilitas, penghargaan terhadap waktu sehari-hari, irama kehidupan, dan bagaimana sikapnya terhadap efisiensi tugas-tugas.

Menurut penulis, empat golongan kondisi belajar diatas saling berhubungan satu sama lainnya. Salah satu contohnya adalah motivasi siswa akan menurun apabila guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan proyektor (infokus) dengan menampilkan gambar-gambar sedangkan siswa sendiri memiliki kelemahan dalam indera penglihatan. Gambar-gambar tersebut tidak terlihat secara jelas sehingga motivasi belajarnya tidak akan meningkat. Seorang guru yang baik harus benar-benar memperhatikan empat golongan kondisi belajar diatas agar prestasi siswa akan selalu meningkat.

Riset menyatakan bahwa menyesuaikan gaya mengajar dengan gaya belajar siswa akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kinerjanya.[[46]](#footnote-46)

1. **Teknik Motivasi Dalam Belajar**

Beberapa teknik yang dapat dilakukan oleh guru dalam menggerakan atau membangkitkan motivasi belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut:[[47]](#footnote-47)

1. Memberi angka
2. Memberikan pujian
3. Memberikan hadiah
4. Kerja kelompok
5. Adakan persaingan
6. Tujuan dan level *of aspiration*
7. Sarkasme (ajakan kepada siswa yang mendaptkan hasil belajar yang kurang maksimal)
8. Melakukan Penilaian
9. Karyawisata dan ekskursi
10. Mempertontonkan film tentang pendidikan

Selain teknik dalam motivasi belajar ada juga yang harus guru perhatikan dalam hal memotivasi peserta didik, yaitu prinsip-prinsip dalam motivasi belajar. Pripnsip-prinsip tersebut adalah:[[48]](#footnote-48)

1. Kebermaknaan; siswa akan termotivasi belajar jika merasa bahwa apa yang ia dapat bermakna dalam kehidupannya.
2. Pengetahuan dan keterampilan prasyarat; karena itu, perlu pengkaitan antara pengetahuan dan kemampuan sebelumnya dengan hl-hal yang akan dipelajari.
3. Model; siswa mudah menguasai keterampilan baru manakala guru member contoh.
4. Terstruktur; siswa akan termotivasi jika penyampaian materi secara terstruktur sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
5. Keaslian dan tugas menantang; motivasi siswa akan meningkat jika diberi tugas yang menantang dan diminta berfikir dan bertindak orisinal
6. Penilaian tugas; balikan yang diberikan oleh guru, akan meningkatkan motivasi siswa
7. Kondisi dan konsekuensi menyenangkan; otak tidak bisa bekerja optimal ketika berada dalam kondisi tertekan.

**D. Kerangka Berpikir**

Teknologi pendidikan merupakan suatu disiplin terapan, artinya ia berkembang karena adanya kebutuhan di lapangan, yaitu kebutuhan untuk belajar. Belajar lebih efektif, lebih efisien, lebih banyak, lebih luas, lebih cepat dan sebagainya. Untuk itu produk yang sengaja dibuat dan ada yang ditemukan dan dimanfaatkan.[[49]](#footnote-49)

Pemanfaatan teknologi (infokus) sebagai media pembelajaran adalah salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan. Guru sebagai orang yang bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan dilingkungan sekolah dituntut bukan hanya mampu berceramah menyampaikan materi dengan baik, tetapi harus mampu memanfaatkan teknologi (Infokus) sebagai media pembelajaran. Hal itu dilakukan agar kegiatan belajar mengajar terkesan tidak monoton dan mampu meningkatkan minat (motivasi) peserta didik mengikuti pelajaran yang ada.

Hal yang tidak kalah penting dari berbagai rangkaian materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik adalah terkait masalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi tersebut bisa dari mana saja munculnya: dari lingkungan keluarga peserta didik, cara guru mengajar, metode yang digunakan guru dalam mengajar, pergaulan peserta didik di sekolah, serta dari media yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar.

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Sebagaimana yang dikutip Mc. Donald pada buku Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar karangan Sardiman motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[[50]](#footnote-50).

Motivasi berasal bukan hanya dari faktor internal seseorang saja melainkan dari faktor eksternal juga, maka sebagai guru yang baik adalah bagaimana seorang guru selalu berusaha meningkatkan motivasi siswa. Hal itu dilakukan agar motivasi siswa mengikuti pelajaran terus meningkat yang akan berimplikasi kepada prestasi siswa tersebut. Semakin tinggi motivasi siswa mengikuti pelajaran, kemungkinan besar prestasinya pun akan meningkat.

Menurut penulis, guru itu selain mengajarkan kita dasar keilmuan seperti tulis-menulis, membaca dan mendengarkan, guru juga harus mempersiapkan dirinya menghadapi berbagai kemajuan di dunia pendidikan. Semisal, dulu di sekolah tidak ada proyektor (infokus), nah guru harus belajar sendiri untuk bisa mengenal, menggunakan dan memanfaatkan proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran. Jadi Istilahnya, guru yang baik bagi penulis adalah guru yang bisa meningkatkan motivasi siswa baik dengan memberikan pujian atas prestasi yang di raih, memberikan hukuman atas kelalaian siswa, atau dengan memanfaatkan teknologi (infokus) sebagai media pembelajaran.

Ilmu pengetahuan, masyarakat dan kehidupan, ekonomi, sosial, pola pikir generasi terdidik dan segala macamnya atau kita sebut saja perkembangan zaman terus berkembang dan maju. Artinya guru sebagai pelaksana pendidikan juga harus terus bisa mengikuti perkembangannya dengan perubahan-perubahan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran langkah-langkah yang *up to date* juga agar bisa memenuhi tuntutan perubahan zaman sehingga anak didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Itu semua tidak lepas dengan yang namanya motivasi seorang guru.

**E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.[[51]](#footnote-51)

Dalam penelitian ini penulis merumuskan hipotesis melalui hipotesis kerja disebut juga hipotesis analisis Ha, dan hipotesis nol (statistik) disebut juga hipotesis Ho atau hipotesis nihil. Di uji dengan perhitungan statistik:

Ho : rxy = 0, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan proyektor (infokus) dengan motivasi belajar siswa.

Ha : rxy = > 0, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan proyektor (infokus) dengan motivasi belajar siswa

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada bulan Desember 2014 sampai dengan bulan September 2015. Bertempat di MTS Negeri I Kota Serang Jl. Bhayangkara No. 84 Kota Serang, kode pos 42118, Telepon (0254) 203953-211562, fax (0254) 211562, e-mail mtsnserang@yahoo.com, www.mtsn1kotaserang.sch.id. Peneliti sengaja melakukan penelitian di sekolah tersebut karena menurut peneliti tempat tersebut sangat strategis untuk dilakukan penelitian perihal judul skripsi yang dibuat oleh peneliti yaitu **“Pengaruh Penggunaan Proyektor (Infokus) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”.**

Di sekolah tersebut penggunaan infokus sebagai media pembelajaran sudah sangat maksimal. Hampir seluruh kelas terdapat proyektor (Infokus) yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sekolah tersebut merupakan sekolah berbasis agama islam, jadi untuk materi-materi yang berhubungan dengan sejarah peradaban islam dipelajari di sekolah tersebut yang dirangkum dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

1. **Metode penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.[[52]](#footnote-52) Ada banyak sekali metode dalam penelitian, diantaranya adalah metode penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme,* digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[[53]](#footnote-53) Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis datanya menggunakan angket.

47

1. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian menurut Hadi sebagaimana yang dikutip dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik karangan Suharsimi Arikunto adalah gejala yang bervariasi. Misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki – perempuan. Berat badan, karena ada berat badan 40 kg, 30 kg dan sebagainya.[[54]](#footnote-54)

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu: Penggunaan Proyektor (Infokus) sebagai variabel X, dan Motivasi belajar Siswa sebagai Variabel Y

1. Penggunaan Proyektor (Infokus)
2. Definisi Konsep

Proyektor (infokus) adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi baik secara terpisah maupun gabungan antara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti computer, televise, kamera, VCD/ DVD player, video player dan lain-lain.

1. Definisi Operasional

Praktek pelaksanaan penggunaan proyektor (infokus) pada penelitian ini difokuskan kepada pemanfaatan teknologi pendidikan berupa proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran yang berbasis visual, dan memanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang berbasis manusia.

1. Motivasi Belajar Siswa
2. Definisi Konsep

Motivasi diartikan sebagai tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Motivasi tersebut dapat dimunculkan dari luar pribadi atau dari diri pribadi siswa.

1. Definisi Operasional

Praktek pelaksanaan untuk memunculkan motivasi tersebut pada penelitian ini adalah dengan cara: keinginan siswa menjadi yang terbaik di kelas, menjadikan belajar sebagai kebutuhan hidup bagi siswa, memanfaatkan waktu luang untuk belajar tanpa diperintah oleh guru, guru memberikan pujian kepada siswa atas prestasi yang telah diraih, guru memberikan hukuman kepada siswa yang prestasi belajarnya kurang baik, dan guru memanfaatkan alat bantu berupa proyektor (infokus) pada saat menyampaikan materi pelajaran.

1. **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[[55]](#footnote-55) Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran populasi adalah seluruh siswa MTS Negeri 1 Kota Serang kelas VIII. Jumlah siswa MTS Negeri 1 Kota Serang kelas VIII sebanyak 9 kelas yang terdiri atas 296 siswa.

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.[[56]](#footnote-56) Karena keterbatasan waktu, dana, dan tenaga maka penelitian ini menggunakan sampel yang diambil dari bagian populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penenlitian ini adalah teknik *Sampling Purposive,* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.[[57]](#footnote-57)

Sampel ini diambil atas persetujuan guru SKI di sekolah tersebut, dimana jumlah sampel pada penelitian ini adalah 2 kelas sebanyak 67 siswa atau sekitar 22% dari jumlah populasi yang ada. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan Suharsimi Arikunto dalam bukunya yang berjudul Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik bahwa, apabila populasinya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sebagai sampel sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika populasinya besar, maka dapat diambil antara 10 – 15% persen atau 20 – 25%.[[58]](#footnote-58)

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data.[[59]](#footnote-59) Terdapat dua hal yang mempengaruhi hasil penelitian, yaitu: kualitas penelitian dan instrument penelitian. Dalam penelitian ini, salah satu cara memperoleh datanya adalah dengan melakukan observasi dan penyebaran angket, maka yang menjadi instrumen penelitian adalah angket atau kuisioner.

1. Observasi (Pengamatan)

Sebagaimana yang dikutip Sutrisno Hadi dalam buku Sugiyono yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.[[60]](#footnote-60) Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Penulis melakukan penelitian secara langsung ke lokasi penelitian untuk mengetahui langsung bahan atau data yang berhubungan dengan pembahasan skripsi ini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran.

1. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.[[61]](#footnote-61) Angket ini disebarkan kepada sampel penelitian, yaitu sebagian siswa kelas VIII MTS Negeri 1 Kota Serang.

Dibawah ini merupakan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan peneliti untuk memperoleh data melalui pengumpulan data angket.

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Instrumen**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **VARIABEL** | **DIMENSI VARIABEL** | **INDIKATOR** | **BUTIR SOAL** |
| 1 | Penggunaan Proyektor (Infokus) | Media berbasis audio-visualMedia berbasis manusia | Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, manfaat penggunaan proyektor (infokus ) disekolah, Hubungan siswa dengan guru, hubungan siswa dengan teman-temannya | 1, 4, 10, 11, 12, 14, 152, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 13 |
| 2 | Motivasi Belajar | Motivasi IntrinsikMotivasi Ekstrinsik | Tekun menghadapi tugas, Senang dan rajin penuh semangat, Keinginan mendalami materi yang diberikan.Peran guru dan orang tua, Peraturan serta tata tertib sekolah, Penghargaan (Reward) atas sebuah prestasi | 1, 2, 4, 5, 8, 13, 14, 153, 6, 7, 9, 10, 11, 12 |

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data yang dalam penelitian kuantitatif dilakukan setelah data terkumpul sedangkan dalam penelitian kualitatif dilakukan selama penelitian dan setelah seluruh data terkumpul. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai social, akademis, dan ilmiah.[[62]](#footnote-62)

Setelah data kuantitatif diperoleh dengan alat pengumpul data diatas, maka selanjutnya diadakan pengolahan data, adapun langkah-langkahnya sebagaiberikut:

1. Mencari Range, dengan rumus: [[63]](#footnote-63)

R = (H-L) + 1

Ket:

R = Total Range

H = Nilai Tertinggi

L = Nilai Terendah

1 = Bilangan Konstan

1. Menentukan banyaknya kelas interval, dengan rumus:[[64]](#footnote-64)

K = 1 + (3,3) Log N

**Ket:**

K = Banyaknya Kelas

N = Banyaknya Data Frekuensi

3,3 = Bilangan Konstan

1. Menentukan panjang kelas interval, dengan rumus:[[65]](#footnote-65)

|  |  |
| --- | --- |
| P = |  R K |

**Ket:**

P = Panjang Kelas ( Interval Kelas)

R = Rentang (Jangkauan)

K = Banyaknya Kelas

1. Membuat tabel distribusi frekuensi masing-masing variabel
2. Membuat normalitas masing-masing variabel
3. Menghitung Mean, dengan rumus:[[66]](#footnote-66)

|  |  |
| --- | --- |
| X = | ∑fiXi N |

Ket:

X = Rata-rata

Fi = frekuensi

Xi = Nilai tengah

1. Menghitung Median, dengan rumus:[[67]](#footnote-67)

|  |  |
| --- | --- |
| Me = | B + p {1/2 . N – F}  F |

Ket:

Me = Median

B = Batas Bawah Kelas Median

P = Panjang Kelas

N = Banyaknya Data

F = Jumlah Frekuensi Sebelum Kelas Median

f = Frekuensi Kelas Median

1. Menghitung Modus, dengan rumus:[[68]](#footnote-68)

|  |  |
| --- | --- |
|  Mo = | b + p b1  b1 + b2 |

Ket:

Mo = Modus

b = Batas Bawah Kelas Modus

P = Panjang Kelas

b1 = Frekuensi Kelas Modus Dikurangi Frekuensi Kelas Sebelumnya

b2 = Frekuensi Kelas Modus Dikurangi Frekuensi Kelas Berikutnya

1. Menentukan standar deviasi (SD), dengan rumus:[[69]](#footnote-69)

|  |  |
| --- | --- |
| SD =  | √ **∑**F(Xi – X)2 N – 1 |

1. Analisis tes normalitas
2. Mencari nilai Z, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| Z = | X – X SD |

1. Menghitung *X2* (Chi kuadrat), dengan rumus:[[70]](#footnote-70)

|  |  |
| --- | --- |
| *X2*= | **∑** (Oi – Ei)2 Ei |

Ket:

*X2* = Chi Kuadrat

Oi = Frekuensi Observasi

Ei =Ekspetasi/ Hasil Yang Diharapkan

1. Uji linearitas, dengan rumus:[[71]](#footnote-71)

|  |  |
| --- | --- |
| a = | (**∑**X2) (**∑**Y) – (**∑**X) (**∑**XY) N **∑**X2 – (**∑**X)2 |

|  |  |
| --- | --- |
| b = | N **∑**XY – (∑X) (∑Y)  N ∑X2 – (∑X)2  |

1. Analisi korelasi (*Product Moment),* dengan rumus:[[72]](#footnote-72)

|  |  |
| --- | --- |
| **rxy =** | **N ∑ XY – ( ∑X ) ( ∑Y)****√[ N ∑ X2 – ( ∑X)2] [ N ∑Y2 – ( ∑Y2)]**  |

**Ket:**

r xy : Angka indeks korelasi “r” *product moment*

N : Jumlah responden

ΣXY : Jumlah hasil perkalian antara skor x dan skor y

ΣX : Jumlah skor x

ΣY : Jumlah skor y

ΣX2: Jumlah skor yang di kuadratkan dalam sebaran x

ΣY2 : Jumlah skor yang disebarkan dalam sebaran y

1. Menetapkan penafsiran korelasi sebagai berikut:[[73]](#footnote-73)

**Tabel 3.2**

**Interpretasi rxy**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Besarnya “r” product****Moment** | **Interpretasi** |
| 1 | 0,00 – 0,20 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan. |
| 2 | 0,20 – 0,40 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang lemah atau rendah. |
| 3 | 0,40 – 0,70 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sedang atau cukup. |
| 4 | 0,70 – 0,90 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi. |
| 5 | 0,90 – 1,00 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi. |

1. Uji Hipotesis, dengan rumus:[[74]](#footnote-74)

|  |  |
| --- | --- |
| t = | r **√**N-2**√**1 – r2 |

Ket:

r = Angka Indeks Korelasi

N = Jumlah Sampel

1. Koefisien determinasi (KD), dengan rumus:

Kd = r2 x 100%[[75]](#footnote-75)

Ket:

Kd = Koefisien Determinasi

r = Angka Indeks Korelasi.

**BAB IV**

**DESKRIPSI HASIL PENELITIAN**

1. **Analisis Data Tentang Penggunaan Proyektor (Infokus)**

Untuk menganalisis data tentang penggunaan proyektor (infokus) di MTS N I Kota Serang,penulis menyebar angket sebanyak 15 item kuesioner kepada 67 siswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini. Selanjutnya jawaban tersebut penulis beri skor dengan menggunakan *skala likert.* Untuk jawaban positif adalah: selalu = 4, sering = 3, kadang-kadang = 2, tidak pernah = 1. Untuk jawaban negatif berlaku sebaliknya. Dengan demikian, skor tertinggi adalah 4 X 15 (item pertanyaan) = 60. Sedangkan untuk skor terendah adalah 1 X 15 = 15.

Dari tabel 1, terhimpun data yang diperoleh mengenai Penggunaan Proyektor (Infokus) di MTS N I Kota Serang dengan jumlah responden sebanyak 67 siswa. Data tesebut kemudian penulis susun berdasarkan urutan terkecil hingga terbesar, yaitu sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 37 | 39 | 42 | 42 | 44 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | 48 | 48 | 48 | 48 |
| 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 49 | 50 | 51 | 51 |
| 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 53 | 54 | 54 | 54 |
| 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 55 | 55 | 55 |
| 56 | 56 | 56 | 56 | 56 | 57 | 57 | 57 | 57 | 58 | 58 |  |  |  |

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui nilai terendah adalah 37 dan nilai tertinggi adalah 58. Untuk menganalisa data variabel X, penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

61

1. Menentukan Range, dengan rumus:

R = (H-L) + 1

(58 – 37) + 1

 21+1

R = 22

2. Menentukan jumlah kelas atau banyaknya kelas interval, dengan

 menggunakan rumus:

 K = 1 + (3,3) Log N

1+ (3,3) Log 67

1+ (3,3) . 1,83

1 + 6,039

K = 7, 039 ( dibulatkan menjadi 8)

3. Menentukan Interval, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| P = = = |  R K2282,75 (dibulatkan menjadi 3) |

4. Membuat tabel frekuensi variabel X

**Tabel 4.1**

Distribusi Frekuensi

Penggunaan Proyektor (Infokus)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Skor** | **Fi** | **Fkb** | **Xi** | **fi.Xi** | **Fr %** |
| 37-39 | 2 | 2 | 38 | 76 | 2.99 |
| 40-42 | 2 | 4 | 41 | 82 | 5.97 |
| 43-45 | 6 | 10 | 44 | 264 | 11.94 |
| 46-48 | 14 | 24 | 47 | 658 | 10.45 |
| 49-51 | 14 | 38 | 50 | 700 | 8.96 |
| 52-54 | 15 | 53 | 53 | 795 | 20.9 |
| 55-57 | 12 | 65 | 56 | 672 | 37.31 |
| 58-60 | 2 | 67 | 59 | 118 | 1.49 |
| **∑** | **67** |  |  | **3365** | **100** |

5. Membuat grafik histogram dan polygon

6. Menentukan ukuran gejala pusat/ analisis tendensi sentral,

 dengan rumus:

1. Menghitung Mean, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| X =X = | ∑fiXi N3365 6750,22 |

b. Menghitung Median, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| Me =Me = | B + p {1/2 . N – F}  f48,5 + 3 {1/2 . 67 – 24} 14 48,5 + 3 {33,5-24} 1448,5 + 3 {6,5} 1448,5 + 3 {0,68}48,5 + 2,0450,54 |

1. Menghitung Modus, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| Mo =Mo = | b + p b1  b1 + b251,5 + 3 1 1 + 351,5 + 3 1 451,5 + 0,7552,25 |

**Tabel 4.2**

Uji Normalitas Pengaruh Penggunaan Proyektor (Infokus)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas Interval** | **F** | **Xi** | **(Xi-X)** | **(Xi-X)2** | **F (Xi-X)2** |
| 37-39 | 2 | 38 | -12.22 | 149.3284 | 298.6568 |
| 40-42 | 2 | 41 | -9.22 | 85.0084 | 170.0168 |
| 43-45 | 6 | 44 | -6.22 | 38.6884 | 232.1304 |
| 46-48 | 14 | 47 | -3.22 | 10.3684 | 145.1576 |
| 49-51 | 14 | 50 | -0.22 | 0.0484 | 0.6776 |
| 52-54 | 15 | 53 | 2.78 | 7.7284 | 115.926 |
| 55-57 | 12 | 56 | 5.78 | 33.4084 | 400.9008 |
| 58-60 | 2 | 59 | 8.78 | 77.0884 | 154.1768 |
| **∑** | **67** |  |  |  | **1517.6428** |

7. Menentukan standar deviasi (SD), dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| SD = SD = | √ **∑**F(Xi – X)2  N – 1 √ 1517,64 67 – 1 √ 1517,64 66√ 22,994,79 |

8. Membuat tabel Chi Kuadrat

**Tabel 4.3**

Distribusi Observasi dan Ekspektasi Variabel X

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelas Interval | Batas Kelas | Z Hitung | Z Tabel | LZ Tabel | Ei | Oi | **∑**(Oi-Ei)2 Ei |
| 37-39 | 36.5 | -2.864301 | 0.4979 | 0.0104 | 0.6968 | 2 | 2.44 |
| 40-42 | 39.5 | -2.237996 | 0.4875 | 0.0412 | 2.7604 | 2 | 0.21 |
| 43-45 | 42.5 | -1.611691 | 0.4463 | 0.1098 | 7.3566 | 6 | 0.25 |
| 46-48 | 45.5 | -0.985386 | 0.3365 | 0.1997 | 13.3799 | 14 | 0.03 |
| 49-51 | 48.5 | -0.359081 | 0.1368 | 0.2394 | 16.0398 | 14 | 0.26 |
| 52-54 | 51.5 | 0.2672234 | 0.1026 | 0.2107 | 14.1169 | 15 | 0.06 |
| 55-57 | 54.5 | 0.8935282 | 0.3133 | 0.1224 | 8.2008 | 12 | 1.76 |
| 58-60 | 57.5 | 1.519833 | 0.4357 | 0.0485 | 3.2495 | 2 | 0.48 |
|   | 60.5 | 2.1461378 | 0.4842 |   |   |   |   |
| **∑** |  |  |  |  |  |  | **5.49** |

a. Mencari nilai Z, dengan rumus

|  |  |
| --- | --- |
| Z = | X – X SD |
| Z1 =Z1 = | 36,5 - 50,22 4.79-2,86 |
| Z2 =Z2 = | 39,5 - 50,22 4,79-2,24 |
| Z3 =Z3 = | 42,5 - 50,22 4,79-1,61 |
| Z4 =Z4 = | 45,5 - 50,22 4,79-0,98 |
| Z5 =Z5 = | 48,5 - 50,22 4,79-0,36 |
| Z6 =Z6 = | 51,5 - 50,22 4,790,27 |
| Z7 =Z7 = | 54,5 - 50,22 4,790,89 |
| Z8 =Z8 =Z9 =Z9 = | 57,5 - 50,22 4,791,5260,5 – 50,22 4,792,15 |

b. Menghitung *X2 hitung*, dengan rumus:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| X2hitung=*X2hitung*= | **∑** (Oi – Ei)2 Ei( 2- 0,6968)2 + 0,6968 (14-16,0398)2 + 16,03982,44+0,21+ 0,255,49 | (2-2,7604 )2 + 2,7604(15-14,1169)2+ 14,1169+0,03+0,26+ 0,06 | ( 6 –7,3566)2  + 7,3566(12-8,2008)2  + 8,2008+1,76 + 0,48 | (14–13,3799)2  + 13,3799(2- 3,2495 )2  3,2495 |

9. Menghitung derajat kebebasan (dk), dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| dk = dk =  | K – 38 – 35 |

10. Menentukan chi *kuadrattabel*, dengan taraf signifikasi 1% dan dk = 5. Berdasarkan tabel chi kuadrat, dk 5 dengan taraf signifikasi 1% menunjukan angka 15,08.

 Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui bahwa *X2hitung*= 5,49 dan *X2tabel*= 15,08 *(lihat tabel chi kuadrat pada buku statistik)*. Sesuai dengan kriteria pengujian normalitas pada buku statistik pendidikan karangan Subana hal 126 yang berbunyi ***“Jika X2hitung  < X2tabel, maka data berdistribusi normal. Pada keadaan lain, data tidak berdistribusi normal”.***

Diperoleh nilai *X2hitung  < Xtabel,* maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dan artinya penggunaan proyektor (infokus) pada mata pelajaran SKI di MTS N I Kota serang sebagai media pembelajaran masuk kedalam kategori baik/ sudah efektif.

1. **Analisis Data Tentang Motivasi Belajar Siswa**

Untuk menganalisis data tentang motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang,penulis menyebar angket sebanyak 15 item kuesioner kepada 67 siswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini. Selanjutnya jawaban tersebut penulis beri skor dengan menggunakan *skala likert.* Untuk jawaban positif adalah: selalu = 4, sering = 3, kadang-kadang = 2, tidak pernah = 1. Untuk jawaban negatif berlaku sebaliknya. Dengan demikian, skor tertinggi adalah 4 X 15 (item pertanyaan) = 60. Sedangkan untuk skor terendah adalah 1 X 15 = 30.

Dari tabel 2 (*Lihat lampiran 2*), terhimpun data yang diperoleh mengenai motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang dengan jumlah responden sebanyak 67 siswa, disusun berdasarkan urutan terkecil hingga terbesar, yaitu sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 40 | 41 | 41 | 42 | 42 | 42 | 44 | 45 | 45 | 45 | 45 | 46 | 46 | 46 |
| 46 | 46 | 47 | 47 | 47 | 47 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 50 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 |
| 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 52 | 52 | 52 | 53 | 53 | 53 | 53 | 54 | 54 |
| 54 | 54 | 54 | 54 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 56 |  |  |  |

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 56. Untuk menganalisa data variabel Y, penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan Range, dengan rumus:

 R = (H-L) + 1

(56 – 40) + 1

 16+1

R = 17

2. Menentukan jumlah kelas atau banyaknya kelas interval, dengan menggunakan rumus:

K = 1 + (3,3) Log N

1+ (3,3) Log 67

1+ (3,3) . 1,83

1 + 6,039

K = 7, 039 ( dibulatkan menjadi 7)

3. Menentukan Interval, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| P = = = |  R K1772,28 (dibulatkan menjadi 3) |

 4. Membuat tabel frekuensi variabel Y

**Tabel 4.4**

Distribusi Frekuensi

Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Skor** | **fi** | **Fkb** | **Yi** | **fi.Yi** | **Fr %** |
| 40-42 | 6 | 6 | 41 | 246 | 8.96 |
| 43-45 | 5 | 11 | 44 | 220 | 4.48 |
| 46-48 | 16 | 27 | 47 | 752 | 22.39 |
| 49-51 | 20 | 47 | 50 | 1000 | 34.33 |
| 52-54 | 13 | 60 | 53 | 689 | 19.4 |
| 55-57 | 7 | 67 | 56 | 392 | 10.45 |
| **∑** | **67** |  |  | **3299** | **100** |

5. Membuat grafik histogram dan polygon

6. Menentukan ukuran gejala pusat/ analisis tendensi sentral,

 dengan rumus:

1. Menghitung Mean, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| Y =Y = | ∑fiYi N3229 6748,19 |

1. Menghitung Median, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| Me =Me = | B + p {1/2 . N – F} f48,5+3 {1/2 . 67 –27 } 20 48,5+ 3 {33,5-27} 2048,5 + 3 {0,33}48,5 + 0,9949, 49 |

1. Menghitung Modus, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| Mo =Mo = | b + p b1 b1 + b248,5 + 3 4 4 + 748,5 + 3 4 1148,5 + 3 (1,09)48,5 + 3,2751,77 |

**Tabel 4.5**

Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas Interval** | **F** | **Yi** | **(Yi - Y)** | **(Yi - Y)2** | **F(Yi - Y)2** |
| 40-42 | 6 | 41 | -7.19 | 51.6961 | 310.1766 |
| 43-45 | 5 | 44 | -4.19 | 17.5561 | 87.7805 |
| 46-48 | 16 | 47 | -1.19 | 1.4161 | 22.6576 |
| 49-51 | 20 | 50 | 1.81 | 3.2761 | 65.522 |
| 52-54 | 13 | 53 | 4.81 | 23.1361 | 300.7693 |
| 55-57 | 7 | 56 | 7.81 | 60.9961 | 426.9727 |
| **∑** | **67** |  |  |  | **1213.8787** |

7. Menentukan Simpangan Baku/ Standar Deviasi, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| SD = SD = | √ **∑**F(Yi – Y)2 N – 1 √ 1213.88 67 – 1√1213.88 66√ 18,394,29 |

8. Membuat tabel Chi Kuadrat

**Tabel 4.6**

Distribusi Observasi dan Ekspektasi Variabel Y

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas Interval** | **Batas Kelas** | **Z hitung** | **Z tabel** | **LZ tabel** | **Ei** | **Oi** | **∑(O-Ei)2**  **Ei** |
| 40-42 | 39.5 | -2.025641 | 0.4788 | 0.0706 | 4.7302 | 6 | 0.34 |
| 43-45 | 42.5 | -1.32634 | 0.4082 | 0.1725 | 11.5575 | 5 | 3.72 |
| 46-48 | 45.5 | -0.62704 | 0.2357 | 0.2636 | 17.6612 | 16 | 0.16 |
| 49-51 | 48.5 | 0.0722611 | 0.0279 | 0.2515 | 16.8505 | 20 | 0.59 |
| 52-54 | 51.5 | 0.7715618 | 0.2794 | 0.1498 | 10.0366 | 13 | 0.87 |
| 55-57 | 54.5 | 1.4708625 | 0.4292 | 0.0558 | 3.7386 | 7 | 2.85 |
|   | 57.5 | 2.1701632 | 0.485 |   |   |   |   |
| **∑** |  |  |  |  |  |  | **8.53** |

a. Uji Z, dengan rumus

|  |  |
| --- | --- |
| Z =Z1 = | Y – Y  SD39,5 – 48,19 4,29-2,03 |
| Z2 = | 42,5 - 48,19 4,29-1,33 |
| Z3 = | 45,5 - 48,19 4,29-0,63 |
| Z4 = | 48,5 - 48,19 4,290,07 |
| Z5 = | 51,5 - 48,19 4,290,77 |
| Z6 = | 54,5 - 48,19 4,291,47 |
| Z7 = | 57,5 - 48,19 4,292,17 |

b. Menghitung *Y2 hitung*, dengan rumus:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Y2hitung*=*Y2hitung*= | **∑** (Oi – Ei)2 Ei(6–4,7302)2+ 4,7302(13-10,0366)2 +  10,03660.34+3.72 +0.16**8.53** | (5-11,5575)2  + 11,5575(7- 3,7386 )2  3,7386+0.59+0.87+2.85 | (16-17,6612)2 +  17,6612  | (20-16,8505)2+ 16,8505 |

9. Menghitung derajat kebebasan (dk), dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
|  dk = | K – 36 – 33 |

10. Menentukan chi *kuadrattabel*, dengan taraf signifikasi 1% dan dk = 3. Berdasarkan tabel chi kuadrat, dk 3 dengan taraf signifikasi 1% menunjukan angka 11,34.

 Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui bahwa *Y2hitung*= 8,53 dan *Y2tabel*= 11,34 *(lihat tabel chi kuadrat pada buku statistik)*. Sesuai dengan kriteria pengujian normalitas pada buku statistik pendidikan karangan Subana hal 126 yang berbunyi ***“Jika Y2hitung  < Y2tabel, maka data berdistribusi normal. Pada keadaan lain, data tidak berdistribusi normal”.***

Diperoleh nilai *Y2hitung  < Ytabel,* maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dan artinya motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang termasuk kedalam kategori baik.

1. **Analisis Data Tentang Pengaruh Penggunaan Proyektor (Infokus) Terhadap Motifasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI**

Setelah mengetahui data-data yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan proyektor (infokus) terhadap motivasi belajar siswa, maka penulis akan menganalisa kedua variabel tersebut. Apakah variabel X memiliki pengaruh (berpengaruh) terhadap variabel Y. adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Menyusun data variabel X dan variabel Y

Dari tabel 3 (*Lihat lampiran 3*) tersebut diketahui:

 **∑**X **=** 3410

**∑**Y = 3314

**∑**X2 = 175568

∑Y2 = 164912

∑XY = 169262

Dari jumlah tersebut kemudian penulis memasukan kedalam perhitungan koefisien korelasi dengan rumus:

a. Uji linearitas, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| a =a = | (**∑**X2) (**∑**Y) – (**∑**X) (**∑**XY) N **∑**X2 – (**∑**X)2(175568) (3314) – (3410) (169262) 67 . 175568 – (3410)2581832352 - 57718342011763056 - 11628100464893213495634.44776075 (dibulatkan menjadi 34,45) |

|  |  |
| --- | --- |
| b=b = | N **∑**XY – (∑X) (∑Y)  N ∑X2 – (∑X)2 67 . 169262 – (3410) (3314) 67 . 175568 – ( 3410)2 11340554 - 1130074011763056 - 11628100398141349560.2950147 (dibulatkan menjadi 0,30) |

Jadi persamaan regresinya adalah Y = 34,45 + 0,30. Artinya, setiap terjadi perubahan dari satuan variabel X sebesar 0,30 maka akan terjadi perubahan pada variabel Y pada konstanta 34,45.

b. Menentukan Angka Koefisien Korelasi

Setelah diketahui kedua variabel distribusinya normal, maka untuk menghitung korelasi diperlukan rumus korelasi *Product Moment.* Proses penghitungannya adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| rxy =rxy = |  N ∑XY – ( ∑X ) ( ∑Y)√[ N ∑ X2 – ( ∑X)2] [ N ∑Y2 – ( ∑Y)2] 67 . 169262 – (3410) . (3314)√[67. 175568 – (3410) 2] . [67. 164912 – (3314)2] 11340554 – 11300740√ (11763056 – 11628100) . (11049104 – 10982596)  39814√ (134956) . (66508) 39814 √ 8975653648 3981496323.5433318355 (dibulatkan menjadi 96323, 54)0,413336 ( dibulatkan menjadi 0,41) |

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka korelasi antar variabel X dan Y (“rx”) adalah 0,41. Angka “rx” tersebut berada antara ( 0,41 – 0,70) pada tabel interpretasi product moment. Dengan demikian, interpretasinya adalah antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang sedang atau cukup.

**Tabel 4.7**

**Interpretasi “r” Product Moment**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Besarnya “r” product****Moment** | **Interpretasi** |
| 1 | 0,00 – 0,20 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan. |
| 2 | 0,20 – 0,40 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang lemah atau rendah. |
| 3 | 0,40 – 0,70 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sedang atau cukup. |
| 4 | 0,70 – 0,90 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi. |
| 5 | 0,90 – 1,00 | Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi. |

Selanjutnya interpretasi terhadap nilai rxy. Terlebih dahulu kita rumuskan hipotesis alternatif dan hipotesis nol nya.

Ha : Ada korelasi yang positif antara variabel X dan variabel Y

Ho : Tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y

Selanjutnya adalah pengujian kedua hipotesis tersebut dengan membandingkan besarnya rxy (rhitung) dengan rtabel yang tercantum dalam Tabel Nilai “r” *Product Moment*  dengan memperhitungkan derajat kebebasan ( df ) terlebih dahulu. Menggunakan nilai tabel “r” dengan taraf signifikasi 1% dan derajat kebebasannya adalah db= N – 2 ( 67 – 2 = 65). Ternyata db sebesar 65 di peroleh *rtabel* pada taraf signifikasi 1% adalah angka 0,317. Diketahui bahwa *rtabel* = 0,317 sedangkan *rhitung*= 0,41. Dengan demikian bahwa nilai r *hitung* > nilai r *tabel*, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat korelasi yang signifikan antara variabel X dengan Y

c. Uji Signifikasi Korelasi

1. Menentukan t *hitung* , dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| t =t = | r √ N – 2 √1 – r2 0,41√ 67 – 2 √1 – (041)20,41 √65√ 1 – 0,16810,41 . 8,06√ 0,8319 3,3046 0,9120863,62 |

1. Menentukan derajat kebebasan, dengan rumus:

|  |  |
| --- | --- |
| dk =dk =  | N – 267 -265 |

1. Menentukan t *tabel*dengan taraf signifikasi 1%

Dengan melihat tabel nilai-nilai dalam distribusi , dk 65 dengan taraf signifikasi 1% menunjukan angka 2,66. Sudah diketahui bahwa, thitung = 3,62 dan ttabel = 2,66. Dengan demian thitung  > ttabel, artinya pada taraf signifikasi 1% Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan proyektor (infokus) terhadap motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang.

1. Menentukan koefisien Determinasi/besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y

|  |  |
| --- | --- |
| KD =KD = | r2 x 100%0,412 x 100%0,1681 x 100%16,81%  |

Berdasarkan perhitungan diatas, maka dapat diketahui bahwa terdapat 16,81 % pengaruh penggunaan proyektor (infokus) terhadap motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang. Sedangkan sisanya 83,19 % motivasi belajar siswa di MTS N I kota Serang dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat diteliti lebih lanjut.

**BAB V**

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dan hasil analisis data mengenai Pengaruh Penggunaan Proyektor (Infokus) Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTS N I Kota Serang yang dibahas pada bab sebelumnya, maka penulis menyimpulkan:

1. Hasil analisis data tentang Penggunaan Proyektor (Infokus) di MTS N I Kota Serang (Variabel X) menunjukan bahwa mean = 50,22, median = 50,54, Modus = 52,25, standar deviasi = 4,79, *X2 hitung* = 5,49, dan *X2 tabel* = 15,08. Diketahui bahwa hasil analisis variabel X tersebut menunjukan *X2 hitung* < *X2 tabel* . Dengan demikian bahwa, sampel pada penelitian tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Artinya, penggunaan proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MTS N I Kota Serang sudah efektif, termasuk kedalam kategori sedang.
2. Hasil analisis data tentang Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y) di MTS N I Kota Serang menunjukan bahwa mean = 48,19, median = 49,49 , modus = 51,77, standar deviasi = 4,29, *Y2 hitung* = 8,53, *Y2 tabel* = 11,34. Diketahui bahwa hasil analisis variabel Y tersebut menunjukan *Y2hitung < Y2 tabel.* Dengan demikian bahwa, sampel pada penelitian tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Artinya, motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang sudah baik, termasuk kedalam kategori sedang.

81

1. Hasil analisis korelasi antara variabel X dan variabel Y menunjukan bahwa indeks koefisien korelasi “rxy” 0,41 berada antara 0,41 – 0,70 (lihat tabel “r” *Product Moment).* Dengan demikian, interpretasinya adalah antara variabel X dan variabel Y terdapat hubungan yang sedang. Berdasarkan uji signifikasi korelasi diketahui bahwa nilai *t hitung* = 3,62 dan *ttabel*= 2,66 dimana *thitung* > *t tabel.* Dengan demikian, pada taraf signifikasi 1% Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Proyektor (Infokus) terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTS N I Kota Serang. Berdasarkan perhitungan kontribusi variabel X terhadap variabel Y diketahui bahwa 16,81% pengaruh penggunaan proyektor (infokus) terhadap motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang. Sedangkan sisanya 83,19% motivasi belajar siswa di MTS N I Kota Serang dipengaruhi oleh faktor – faktor lain yang dapat diteliti lebih lanjut.

**B. Saran – Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah diharapkan agar lebih kreatif dalam hal penyediaan sarana dan prasarana sekolah. Hal ini dilakukan agar sarana dan prasarana tersebut dapat digunakan baik oleh guru ataupun siswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
2. Kepada guru diharapkan agar selalu dapat membangkitkan motivasi belajar siswa – siswanya. Dalam usaha tersebut banyak cara yang dapat dilakukan, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi yang dalam hal ini adalah proyektor (infokus) sebagai media pembelajaran. Guru juga dituntut harus kreatif dan inovatif pada saat pelaksanaan pembelajaran agar suasana belajar tidak monoton dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
3. Kepada orang tua siswa diharapkan supaya melakukan pengawasan terhadap anaknya. Diera modern ini perkembangan teknologi sangat pesat. Perkembangan tersebut bisa berdampak baik bagi anak-anak apabila dimanfaatkan untuk menunjang pembelajarannya. Agar tidak terjadi penyalah gunaan teknologi tersebut diperlukan pengawasan dan pengontrolan oleh semua pihak terutama orang tua sebagai orang yang dekat dengan anak dan sebagai orang pertama yang memberikan pendidikan kepada anak.
4. Kepada siswa diharapkan agar selalu meningkatkan motivasi belajarnya supaya mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.
1. Dewi Salma Prawiradilangga, *Wawasan Teknologi Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012) Cet. 1, h. 1 [↑](#footnote-ref-1)
2. Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran,* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 13 [↑](#footnote-ref-2)
3. Syaiful Bahri Djamarah & DAswan Azain, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.1 [↑](#footnote-ref-3)
4. Hidayatullah, *Media Pembelajaran PAI* (Jakarta: Thariqi Press, 2012), Cet. ke-3, h.19 [↑](#footnote-ref-4)
5. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 4 [↑](#footnote-ref-5)
6. Ibid [↑](#footnote-ref-6)
7. Djamarah & Zain, *op.cit,* h.127 [↑](#footnote-ref-7)
8. Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan,* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2008), Cet. 3, h. 5 [↑](#footnote-ref-8)
9. Cepy Riana, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2012), Cet ke-2, h. 135 [↑](#footnote-ref-9)
10. http://id..sejarah perkembangan /infocus. 5 januari 2015 pkl. 13.32 wib [↑](#footnote-ref-10)
11. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa, 2007), h. 12 [↑](#footnote-ref-11)
12. Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 124 [↑](#footnote-ref-12)
13. Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan,* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2008), Cet. 3, h.5 [↑](#footnote-ref-13)
14. Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan,* (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada, 2012), Cet. Ke-10, h. 201 [↑](#footnote-ref-14)
15. Isjoni dkk, *Pembelajaran Terkini Perpaduan Indonesia – Malaysia,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), Cet. Ke-2, h. 3 [↑](#footnote-ref-15)
16. Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan,* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. Ke-1, h. 12 [↑](#footnote-ref-16)
17. Muzayyin Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 164. [↑](#footnote-ref-17)
18. Anis Fauzi, *Kolaborasi Guru dan Dosen,* (Serang – Banten: LP2M IAIN “SMH” Banten, 2015) Cet Ke-1, h.19 [↑](#footnote-ref-18)
19. Supardi dkk, *Profesi Keguruan Berkompetensi Dan Bersertifikat* (Jakarta: Diadit Media, 2009), h.39 [↑](#footnote-ref-19)
20. James Popham & Eva L. Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis* (Jakarta: PT. Rineka cipta, 2008),h. 3 [↑](#footnote-ref-20)
21. Eneng Muslihah, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Diadit Media, 2010), h. 105 [↑](#footnote-ref-21)
22. Cepy Riana, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2012), Cet ke-2, h.136 [↑](#footnote-ref-22)
23. Suparman S, *Gaya Mengajar Yang Menyenagkan Siswa* (Yogyakarta; Pinus Book Publisher, 2010), h. 50 [↑](#footnote-ref-23)
24. Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam,* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya), Cet. Ke-5, h. 138 [↑](#footnote-ref-24)
25. Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan,* (Jakarta; PT. Rineka Cipta, 1998), Cet. Ke-4, h. 206 [↑](#footnote-ref-25)
26. Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), Cet. Ke-10, h. 37 [↑](#footnote-ref-26)
27. Hasibuan, *Organisasi dan Motivasi,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Cet. Ke-6, h. 121 [↑](#footnote-ref-27)
28. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta; PT.Raja Grafindo, 2011), h. 83 [↑](#footnote-ref-28)
29. John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Perdana Media Grup, 2011), Cet. Ke- 4, h.511 [↑](#footnote-ref-29)
30. Hasibuan, *Organisasi dan Motivasi,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Cet. Ke-6, h.120 [↑](#footnote-ref-30)
31. Ibid., h. 49 [↑](#footnote-ref-31)
32. Ibid., h.97 [↑](#footnote-ref-32)
33. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta; PT.Raja Grafindo, 2011), 87 [↑](#footnote-ref-33)
34. Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam,* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya), Cet. Ke-5, 138 [↑](#footnote-ref-34)
35. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta; PT.Raja Grafindo, 2011), 88 [↑](#footnote-ref-35)
36. Hidayatullah dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar,* Lembaga Penjamin Mutu IAIN “SMH” Banten, 2014, h. 3 [↑](#footnote-ref-36)
37. Hamzah B. Uno., *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta; PT.Bumi Aksara, 2010) h. 11 [↑](#footnote-ref-37)
38. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999), Cet. Ke-2, h.63 [↑](#footnote-ref-38)
39. Syaiful Sagala, *Konsep & Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2011), h 35 [↑](#footnote-ref-39)
40. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. Ke-16, h. 103 [↑](#footnote-ref-40)
41. Mustaqim, *Psikologi Pendidikan,* (Yogyakarta; Pustaka Belajar, 2008), Cet. Ke-4, h.46 [↑](#footnote-ref-41)
42. Muhubbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Tangerang Selatan: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999), Cet. Ke-2, h.93 [↑](#footnote-ref-42)
43. Ngainun Naim, *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), Cet. Ke-1, h.109 [↑](#footnote-ref-43)
44. Hamzah B. Uno., *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta; PT.Bumi Aksara, 2010), 27

 [↑](#footnote-ref-44)
45. Mudhofir, *Teknologi Intruksional,* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1999), 102 [↑](#footnote-ref-45)
46. Ronald L. Partin, *Kiat Nyaman Mengajar Di Dalam Kelas,* (Indonesi; PT. Indeks, 2009), Edisi Ke-2 Jilid 1, h.116 [↑](#footnote-ref-46)
47. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta; PT. Bumi Aksara , 2013), Cet. Ke-15, h. 166 [↑](#footnote-ref-47)
48. Ali Imron, *Supervisi Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), Cet. Ke-1, 147 [↑](#footnote-ref-48)
49. Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan,* (Jakarta; Prenada Media Grup, 2013), Cet. Ke-13, h. 171 [↑](#footnote-ref-49)
50. Sardiman., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta; PT.Raja Grafindo, 2011), h.73 [↑](#footnote-ref-50)
51. Sugiyono, ,*op.cit.,* 96 [↑](#footnote-ref-51)
52. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 3 [↑](#footnote-ref-52)
53. Ibid., h.14 [↑](#footnote-ref-53)
54. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 2010) Cet ke 14, h. 159 [↑](#footnote-ref-54)
55. Sugiyono, *op.cit.,*h. 117 [↑](#footnote-ref-55)
56. Toha Anggoro, *Metode Penelitian,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), Cet Ke-4, h. 42 [↑](#footnote-ref-56)
57. Sugiyono, *op.cit.,*h. 124 [↑](#footnote-ref-57)
58. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet 13, h.134 [↑](#footnote-ref-58)
59. Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), h. 168 [↑](#footnote-ref-59)
60. Sugiyono, *op.cit.,*h.203 [↑](#footnote-ref-60)
61. Arikunto, *op.cit., h.*194 [↑](#footnote-ref-61)
62. Apud, *Diktat Pengantar Metodologi Penelitian,* (IAIN “SMH” Banten Fakultas Syari’ah dan Ekonomi Islam 2011) , h.98 [↑](#footnote-ref-62)
63. Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali Pres, 1992), Cet. Ke-4, h.49 [↑](#footnote-ref-63)
64. Subana dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka setia, 2001), h.39 [↑](#footnote-ref-64)
65. Ibid., h.40. [↑](#footnote-ref-65)
66. Ibid*..,h.* 66. [↑](#footnote-ref-66)
67. Ibid., h.72. [↑](#footnote-ref-67)
68. Ibid., h.74. [↑](#footnote-ref-68)
69. Sudjiono,*op.cit..,*h. 103 [↑](#footnote-ref-69)
70. Subana, *op.cit.,*h.124 [↑](#footnote-ref-70)
71. Ibid., h. 39 [↑](#footnote-ref-71)
72. Anas Sudjiono, *Pengantar Staristik Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010) Cet. Ke-21, h. 206 [↑](#footnote-ref-72)
73. Anas Sudjiono, *Pengantar Staristik Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010) Cet. Ke-4, h.49 [↑](#footnote-ref-73)
74. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) Cet. Ke-13, h. 259 [↑](#footnote-ref-74)
75. Subana, *op.cit.,* 145 [↑](#footnote-ref-75)