**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran, dan penerima adalah komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media, salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.[[1]](#footnote-1)

Media merupakan alat saluran komunikasi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.[[2]](#footnote-2) Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pelajaran atau sumber belajar. kata *pembelajaran* adalah terjemahan dari *intruction,* yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.[[3]](#footnote-3) Suatu proses belajar mengajar, guru mempunyai peranan yang penting dalam menggunakan metode mengajar dan media mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman yang mengatakan bahwa guru adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan.[[4]](#footnote-4) Guru banyak menyadari bahwa tanpa adanya suatu media yang menunjang dalam proses pembelajaran akan sulit dipahami oleh seorang siswa. Pada dasarnya setiap mata pelajaran dalam kelas mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Sehingga terdapat mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran namun ada juga yang tidak membutuhkan media pembelajaran.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data.[[5]](#footnote-5)

Pengajaran dengan teknologi audio visual adalah cara atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin – mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan – pesan audio visual.[[6]](#footnote-6) Pengajaran audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor, film bersuara, gambar hidup dan televisi. Jadi pengajaran dengan audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol – simbol yang serupa agar para siswa mampu termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan alat audio visual seperti tersebut, ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga diharapkan anak – anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekannya. Hasil berbagai penelitian bahwa proses belajar dan mengajar menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20% - 50%.[[7]](#footnote-7) Salah satu contoh media pembelajaran audio visual adalah film atau gambar yang hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan – tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep – konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Salah satu tugas guru dalam proses belajar mengajar adalah menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk menemukan aktivitas belajar yang bermakna dan berharga sehingga mereka merasakan keuntungan dari aktivitas tersebut yakni hasil belajar yang memuaskan. Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.[[8]](#footnote-8)

Motivasi dapat mempengaruhi siswa saat mereka akan mempelajari materi yang baru atau pada saat mereka melakukan unjuk kerja dari ketrampilan – ketrampilan, strategi – strategi, dan perilaku – perilaku yang sebelumnya telah dipelajari, dimana semua itu mempunyai implikasi yang penting bagi sekolah. Selain itu motivasi juga dapat mempengaruhi apa, kapan, dan bagaimana siswa belajar. Siswa yang termotivasi belajar ia akan menunjukkan antusiasme terhadap aktivitas – aktivitas belajar, serta memberikan perhatian penuh terhadap yang diinstruksikan oleh guru, serta memiliki komitmen yang tinggi untuk mencapai tujuan belajar.

Adapun pendidikan agama Islam dalam penyusunan sikripsi ini adalah tentang Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu bidang studi yang memberikan pendidikan untuk mengamalkan dan memahami sejarah. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pengetahuan tentang sejarah-sejarah pada zaman Nabi Muhammad SAW mengenai kejadian-kejadian pada zaman dahulu. Jadi, bertujuan untuk memberi pelajaran, pengetahuan,atau petunjuk tentang sejarah pada zaman dahulu, serta menunjukkan cara melaksanakan suatu perintah ajaran Islam. Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di Madrasah, materi keilmuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Maka sangatlah perlu untuk seorang guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media yang menarik, salah satunya adalah audio visual yang berfungsi sebagai memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam motivasi belajar penting bagi siswa. Bagi siswa pentingnya motivasi adalah untuk menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar, serta menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.[[9]](#footnote-9)

Penggunaan media pembelajaran audio visual akan membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik.[[10]](#footnote-10) Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar, sehingga seorang murid yang telah termotivasi dalam mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan memperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan survei pendahuluan di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang selama ini masih minim sekali dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar kurang efektif, sehingga pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang mampu diserap oleh siswa secara maksimal dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas terutama mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan proses pembelajaran umumnya masih didominasi dengan metode ceramah, siswa merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran.[[11]](#footnote-11) Kegiatan pembelajaran yang monoton ini menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga mengakibatkan hasil atau prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul: **“ PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs KHAIRUL MUFIED JAWILAN KABUPATEN SERANG’’**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
2. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
3. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
4. Kurangnya pendekatan guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
6. **Batasan Masalah**

Agar dalam pembahasan lebih terfokus pada topik penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada ‘’Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang’’.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas perlu dibuat suatu rumusan permasalahan yang akan menuntun langkah – langkah penelitian beriutnya. Adapun rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media audio visual dalam memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang ?
3. Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang ?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media audio visual dalam memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang
3. Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang.
4. **Manfaaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang bersangkutan dalam memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun manfaat penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbaangan pemikiran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang pentingnya alat pendidikan dan kemampuan penyesuaian pengggunaan alat pendidikan untuk menghasilkan perilaku peserta didik.
2. Secara praktis manfaat penelitian ini adalah:
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dan perilaku siswa agar tidak menyimpang dan motivasi belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih baik.
4. Bagi guru, dengan penelitian ini guru diharapkan mampu memahami dan menambah pengetahuan dalam upaya membimbing dan meningkatkan pemahaman kedisiplinan bagi siswanya dalam belajar sehingga akan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
5. Bagi sekolah, pemberian pengarahan yang tepat akan memberikan manfaat bagi pihak sekolah baik dalam pengawasannya maupun dalam keseharian melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan dapat berjalan tepat waktu, dapat mempermudah guru dalam mengawasi perkembangan dan prestasi anak di sekolah.
6. Bagi peneliti, penelitian ini akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan pembaharuan menyikapi masalah kedisiplinan dalam proses peningkatan kedisiplinan ketika menjadi guru di sekolah.
7. **Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, untuk mengetahui dan mempermudah uraian-uraian serta pembahasan dalam penulisan ini, sehingga dapat diketahui dengan jelas isi dan maksud dari penulisan secara keseluruhan dan setiap bab akan dibagi menjadi beberapa sub antara lain:

Bab kesatu Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab kedua Landasan Teoretis, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian. Landasan Teoretis terdiri dari: Media Pembelajaran Audio Visual yang terbagi lagi atas Hakikat Pembelajaran, Pengertian Media Audio Visual, Jenis-jenis Media Audio Visual, Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual, Manfaat Media Audio Visual, dan Motivasi Belajar yang terbagi atas Pengertian Motivasi Belajar, Fungsi dan Indikator Motivasi, Jenis-jenis dan Pola Motivasi, Pentingnya Motivasi dalam Belajar, Cara Membangkitkan Motivasi Belajar, Ciri-ciri Motivasi Belajar, dan Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar serta Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terbagi atas Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam dan Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

Bab ketiga Metodologi Penelitian yang meliputi: tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik pengumpulan data.

Bab keempat Deskripsi Hasil Penelitian yang meliputi: deskripsi hasil penelitian (Variabel X dan Variabel Y), uji normalitas data, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima Penutup, terdiri dari simpulan dan saran-saran.

**BAB II**

**LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Landasan Teoretis**
2. **Media Pembelajaran Audio Visual**
3. Hakikat Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).[[12]](#footnote-12)

17

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.[[13]](#footnote-13) Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah terjadi sebuah proses yaitu interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa jika terjadi kegiatan belajar kelompok, interaksi tersebut akan terjadi sebuah proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pelajaran atau sumber belajar. kata *pembelajaran* adalah terjemahan dari *intruction,* yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.[[14]](#footnote-14) Pembelajaran merupakan aktivitas (proses) yang sistematis yang terdiri atas banyak komponen. Masing-masing komponen pembelajaran tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan.[[15]](#footnote-15) Dari pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem, yaitu suatu totalitas yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi.

1. Pengertian Media Audio Visual

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata media adalah alat sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk;[[16]](#footnote-16) Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘’tengah’’, ‘’perantara’’, atau ‘’pengantar’’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasaail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[[17]](#footnote-17) media merupakan bagian dari proses komunikasi.[[18]](#footnote-18) Sedangkan yang disebut media menurut istilah ada beberapa pendapat menurut para ahli yaitu:

1. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.[[19]](#footnote-19)
2. Heinich, mengatakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi.[[20]](#footnote-20)
3. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa, yang dapat merangsangnya untuk belajar.[[21]](#footnote-21)
4. Ahmad Rohani menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi.[[22]](#footnote-22)

Beberapa definisi media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan agar lebih bisa dipahami dan membangkitkan motivasi serta minat belajar.

Media pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.[[23]](#footnote-23)

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.[[24]](#footnote-24)

Yang sebagaimana Allah SWT berfirman tentang Media pendidikan:

 ﻔؘﺒؘﻌؘﺚؘ ﷲُ ﻏُﺮؘ۱ًﺒًﺎ ﻴﱠﺒْﺤؘﺚُ ﹺﻔﻰﹾ ۱ﻷؘﺮْﹺﺾ ﹺﻠﻴُﹻﺮﻴؘﻪٗ ﻜؘﻴْﻒؘ ﻴُﻮؘ۱ﹺﺮﻱْْ ﺴؘﻮْﺀؘﺓ ۱ؘﹺﺨﻴْﹻﻪ ۗ ﻘؘﺎﻞؘ ﻴٰﻮؘﻴْﻠؘﺘٰﻰ ﺍؘؘؘؘؘؘﻋؘﺠؘﺰْﺖُ ۱ؘﻦْ ۱ؘﻜُﻮْﻦؘ ﹺﻤﺜْﻞؘ ﻫٰﺬؘ۱۱ﻠْﻐُﺮؘ۱ﹺﺐ ﻔؘﺎُ ﻮؘ۱ﹺﺮﻱؘ ﺴؘﻮْﺀؘﺓؘ ۱ؘﹺﺨﻲْ ۚ ﻔؘﺎؘ ﺼْﺒؘﺢؘ ﹺﻤﻦؘ ۱ﻠﻨﳲﺎﹺﺪﹺﻤﻴْﻦؘ ﴿ ﺍﻟﻤﺎﺌﺪﺓ : ۳۱﴾

Artinya:kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya (Qobil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Qobil berkata, ‘’Oh, celaka aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?’’ maka jadilah dia termasuk orang yang menyesal. (Q.S Al-Maidah: 31).[[25]](#footnote-25)

1. Jenis-jenis Media Audio Visual

Media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:

1. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
2. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.[[26]](#footnote-26)

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata, tertulis, atau lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.[[27]](#footnote-27)

Adapun kekurangan media audio visual diantaranya adalah:

1. Pengadaannya memerlukan biaya mahal
2. Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
3. Sifat komunikasi terarah sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.[[28]](#footnote-28)
4. Manfaat Media Pembelajaran

Audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[[29]](#footnote-29)
5. **Motivasi Belajar**
6. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.[[30]](#footnote-30)

Motivasi pada dasarnya merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku. Hal ini bahwa keinginan mencapai suatu keberhasilan merupakan pendorong untuk bertingkah laku atau melakukan kegiatan belajar. Motivasi adalah suatu yang mendorong individu untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku.[[31]](#footnote-31)

Motivasi diistilahkan dengan motif dan dorongan, yakni bahwa motif adalah kondisi seseorang yang mendorong untuk mencari suatu kepuasan atau mencapai suatu tujuan. Jadi, motif adalah suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu.[[32]](#footnote-32)

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *‘’feeling’’* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[[33]](#footnote-33) Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; selain itu juga motivasi diartikan sebagai usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dari dua definisi motivasi di atas, menjadi jelas bahwa motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang (motivasi interinsik), (2) motivasi dari luar yang berupa usaha pembentukan dari orang lain (motivasi ekstrinsik).[[34]](#footnote-34)

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah usaha-usaha untuk menyediakan kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Belajar secara historis merupakan wilayah para ahli psikologi. Pada umumnya para ahli psikologi berpendapat dan menerima pendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari praktik atau latihan.

Belajar, sebagaimana dijelaskan diatas, paling tidak terdapat tiga esensi pokok; yakni *pertama*, pengalaman dan/atau latihan (proses), *kedua*, kemudian ada hasil (result) yakni terjadinya perubahan tingkah laku, dan *ketiga* adalah *‘’behavioral tendency’’* yaitu tingkah laku sebagai hasil belajar itu cenderung permanen.

*The Concept of Learning*, belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan yang disadari dan timbul akibat praktik, pengalaman, latihan dan bukan secara kebetulan. Perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek tersebut. Apabila berbicara mengenai belajar artinya kita membicarakan bagaimana tingkah laku itu berubah melalui pengalaman atau latihan. Belajar (*learning)* sebagai pengaruh yang relatif permanen atas perilaku, pengetahuan, keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman.[[35]](#footnote-35)

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan.[[36]](#footnote-36) Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi, perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.[[37]](#footnote-37)

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.[[38]](#footnote-38) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.[[39]](#footnote-39)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan atas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Sesuatu yang mendorong siswa untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku dalam belajar.[[40]](#footnote-40)

Yang sebagaimana Allah SWT berfirman menjelaskan tentang motivasi:

ﻴٰﺂﺃﻴﱡﻬؘﺎ ﺍﻠﱠؘؘﹻﺬﻴْﻦؘ ﺍٰﻤؘﻨُﻮﺁ ﹺﺇﺬؘؘﺍ ﹺﻘﻴْﻞؘ ﻠؘﻜُﻢﹾ ﺘؘﻔؘﺴؘﱠﺤُﻮْﺍ ﹺﻔﻰ ﺍﻠْﻤؘﺠٰﻠﹻﹻﺲ ﻔؘﺎ ﻔْﺴؘﺤُﻮْﺍ ﻴؘﻔْﺴؘﹻﺢ ﷲُ ﻠؘﻜُﻢْ ۚ ﻮؘﹺﺇﺬؘؘﺍﹺﻘﻴْﻞؘ ﺍﻨْﺸُﺰُﻮْﺍ ﻔؘﺎﻨْﺸُﺰُﻮْﺍ ﻴؘﺮْﻔؘﹻﻊ ﺍﷲُ ﺍﻠؘﱠﹻﺬﻴْﻦؘ ﺍٰﻤؘﻨُﻮْﺍ ﹺﻤﻨْﻜُﻢْ ۙ ﻮؘﺍﻠؘﱠﹻﺬﻴْﻦؘ ﺍُﻮْﺘُﻮﺍ ﺍْﻠﹻﻌﻠْﻢؘ ﺪؘﺮؘﺠٰﺖْ ۗ ﻮؘﺍﷲُ ﹺﺒﻤؘﺎ ﺘؘﻌْﻤؘﻠُﻮْﻦؘﺨؘﹻﺒﻴْﺮٌ ﴿ﺍﻟﻤﺠﺎﺪﻟﺔ : ۱۱﴾

Artinya: wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘’berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’’ berdirilah kamu,’’ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derjat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah:11).[[41]](#footnote-41)

Rasulullah juga mengajak kaum muslimin untuk belajar dan mengajarkan ilmu. Diriwayatkan dari Anas r.a bahwa Rasulullah SAW bersabda:

ﻤَﻦْﺨَﺮَﺝَﻔِﻰْﺴَِﺑﻴِﻞﷲﺤَﺘّﻰﻴَّﺮْﺠِﻊِ. ﺭﻭﺍﻩ ﺍﻟﺗﺭﻣﺫﻱ

Artinya: ‘’barang siapa keluar untuk menuntut ilmu, maka dia berada di jalan Allah sampai dengan kembali lagi ke rumah’’. (H.R. At-Tirmidzi)[[42]](#footnote-42)

1. Fungsi dan Indikator Motivasi

Fungsi motivasi meliputi sebagai berikut:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Motivasi sebagai penggerak, sebagai motor penggerak untuk dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. [[43]](#footnote-43)

Dalam buku Kompri, mengemukakan bahwa sebagai indikator motivasi adalah:

1. *Engagement,* merupakan janji pekerja untuk menunjukkan tingkat antusiasme, inisiatif, dan usaha meneruskan.
2. *Commitment,* adalah suatu tingkatan dimana pekerja mengikat dengan organisasi dan menunjukkan tindakan *organizational citizenship.*
3. *Satisfaction,* kepuasan merupakan refleksi pemenuhan kontrol psikologis dan memenuhi harapan ditempat kerja.
4. *Turnover,* merupakan kehilangan pekerja yang dihargai.[[44]](#footnote-44)
5. Jenis-jenis, dan Pola Motivasi
6. Motivasi interinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya seseorang yang senang membaca dan lain-lain.
7. Motivasi ekstrinsik, yaitu motif-motif yang aktif dan akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.[[45]](#footnote-45)

Empat pola motivasi yang sangat penting adalah:

1. Prestasi: dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju dan berkembang.
2. Afiliasi: dorongan untuk berhubungan dengan orang-orang secara efektif.
3. Kompetensi: dorongan untuk mencapai hasil kerja dengan kualitas tinggi.
4. Kekuasaan: dorongan untuk memengaruhi orang-orang dan situasi.[[46]](#footnote-46)
5. Pentingnya Motivasi dalam Belajar

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir;
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya;
3. Mengarahkan kegiatan belajar sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius, terbukti banyak bersenda gurau maka ia akan mengubah perilaku belajarnya.
4. Membesarkan semangat belajar;
5. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela-selanya adalah istirahat atau bermain) yang bersinambungan;[[47]](#footnote-47)

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut:

1. Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil;
2. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam-ragam;
3. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik.
4. Memberi peluang guru untuk ‘’unjuk kerja’’ rekayasa pedagogis.[[48]](#footnote-48)

 Jadi, pentingnya motivasi belajar siswa yaitu bahwa belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

1. Berbagai Upaya Guru dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Berikut ini dikemukakan beberapa petunjuk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa :

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai

Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.[[49]](#footnote-49)

1. Membangkitkan minat siswa

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar.[[50]](#footnote-50)

1. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar

Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang, untuk itu guru sekali-kali dapat melakukan hal-hal yang lucu.

1. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi para siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar. Misalnya dengan pemutaran film, mengundang pembicara tamu, demonstrasi, komputer, simulasi, permainan peran, belajar melalui radio, karya wisata, dan lainnya.[[51]](#footnote-51)

1. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa

Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang.[[52]](#footnote-52)

1. Berikan penilaian

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai yang bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat, bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemapuan siswa masing-masing.[[53]](#footnote-53)

1. Ciri-ciri Seseorang Memiliki Motivasi Belajar
2. Tekun menghadapi tugas
3. Ulet menghadapi kesulitan
4. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
5. Lebih senang bekerja sendiri
6. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
7. Dapat mempertahankan pendapatnya
8. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan
9. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.[[54]](#footnote-54)
10. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar
11. Internal Peserta Didik

Motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik yang bersifat *intrinsik* timbul tanpa adanya paksaan dan dorongan dari orang lain, tetapi merupakan kemampuan sendiri.

1. Kualifikasi Guru

Dalam pendidikan islam, guru memiliki peranan yang sangat sentral dalam proses pembinaan dan pendidikan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga berperan sebagai pendidik. Karena itu, setiap guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan kompetensi sosial (kemasyarakatan).

1. Orang Tua (keluarga)

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga.[[55]](#footnote-55)

1. **Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**
2. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

 Sejarah dianggap salah satu bidang studi pendidikan agama. Yang dimaksud dengan sejarah ialah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial.[[56]](#footnote-56)

Terma sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu berasal dari kata ‘’ﺷﺟﺭﺓ*’’* , yang artinya ‘’pohon’’. Jika kita telaah secara sistematis, memang sejarah hampir sama dengan pohon, yaitu mempunyai cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang. Semakna dengan dalam bahasa Arabnya, kata sejarah dalam bahasa Indonesia berarti ‘’silsilah’’, asal-usul (keturunan), dan kejadian dan peristiwa benar-benar terjadi pada masa lampau. Dalam bahasa Arab, kata ‘’sejarah’’ ekuivalen dengan kata *tarikh* dan *sirah*. Secara etimologis, *at-tarikh* berarti ketentuan masa atau waktu. Secara terminologis, *at-tarikh* berarti ‘’sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi pada diri individu atau masyarakat, sebagaimana yang terjadi pada kenyataan alam dan manusia’’. Dalam dunia Barat, ‘’sejarah’’ disebut *histoire* (Prancis), *historie* (Belanda), dan *history* (Inggris). Dalam bahasa Yunani, berasal dari kata, yaitu *istoria* yang berarti ilmu.

Secara umum, kata *history* berarti ‘’masa lampau umat manusia’’. Dalam bahasa Jerman, disebut *Geschichte,* berasal dari kata *geschehen* yang berarti terjadi.[[57]](#footnote-57) Kata kebudayaan semakna *culture* yang memiliki pengertian beragam, bahwa kebudayaan adalah pembangunan yang didasarkan pada kekuatan manusia, baik pembangunan jiwa, pikiran, dan semangat melalui latihan dan pengalaman;[[58]](#footnote-58)

Kebudayaan pada umumnya sering diartikan secara sederhana sebagai hasil budi daya manusia, hasil cipta, rasa, dan karsa, dengan menggunakan simbol-simbol serta artifak. Sejalan dengan pengertian ini, kebudayaan meliputi cara hidup seluruh masyarakat yang mencakup cara bersikap, menggunakan pakaian, bertutur bahasa, ibadah, norma-norma tingkah laku, serta sistem kepercayaan. Pengertian kebudayaan seperti itu hampir mirip dengan definisi peradaban atau civilization yakni masyarakat yang teramat mapan dan kompleks yang mencakup segi-segi kehidupan politik, administrasi, pendidikan, ilmu pengetahuan, budaya, agama, hukum, dan sebagainya.

Islam yang dihubungkan dengan kebudayaan berarti cara hidup atau *way of life* yang juga sangat luas cakupannya. Tentu di sini Islam juga dilihat sebagai realitas sosial. Yakni islam yang telah menyejarah meruang dan mewaktu, Islam yang dipandang sebagai fenomena sosial; bisa dilihat dan dicermati. Dengan demikian yang dimaksudkan kebudayaan islam adalah cara pandang komunitas muslim yang telah berjalan, terlembaga dan tersosialisasi dari kurun waktu ke waktu, satu generasi ke generasi yang lain dalam berbagai aspek kehidupan yang cukup luas tapi tetap menampilkan satu bentuk budaya, tradisi, seni yang khas islam. Biasanya ruang lingkup studi budaya tidak bisa lepas dari beberapa faktor yang mencakup manusia, pengaruh lingkungan, perkembangan masyarakat, serta lintas budaya atau *cross-culture.[[59]](#footnote-59)*

1. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
2. Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting sekali untuk dipelajari guna mengambil pelajaran dari kehidupan di masa lampau. Mempelajari sejarah mengantarkan seseorang menjadi lebih bijak dalam menjalani kehidupan sekarang dan yang akan datang, jugha sebagai upaya menolak pandangan-pandangan negatif seperti yang dilontarkan oleh Henry Ford yang dikutip oleh Surya Negara dengan sangat berani mengatakan bahwa sejarah itu omong kosong. Menurutnya sejarah tidak ada pengaruhnya dengan masa kini, ia tidak memberikan kontribusi apapun berkaitan dengan kemajuan yang dicapai oleh orang-orang yang hidup pada masa kini ataupun pada masa yang akan datang. Keberhasilan yang dicapai murni karena kerja keras dan kemauan yang tinggi.[[60]](#footnote-60)
3. Sejarah memberikan pandangan-pandangan kehidupan di masa lampau, sehingga kita bisa lebih bijajk dalam menghadapi kehidupan di masa kini demi kehidupan yang akan datang. Mempelajari sejarah kebudayaan Islam adalah untuk memahami berbagai masalah atau budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, maju tidaknya suatu kebudayaan juga menunjukkan perkembangan kehidupan manusia atau pola pikir manusia dalam hidup untuk suatu kebudayaan yang maju. Sedangkan mempelajari sejarah kebudayaan Islam berarti mempelajari peradaban atau kebudayaan masyarakat islam di berbagai wilayah Islam.[[61]](#footnote-61)

1. **Penelitian yang Relevan**

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan diantaranya yaitu:

1. Hasil penelitian Eka Fitri Aprillia (2015), yang berjudul pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Soerja Alam Ngajum Malang. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data pada kelas eksperimen diperoleh hasil posttest berkategori tinggi dengan interval (90-100) dengan persentasi 73,91%, sedangkan pada kelas kontrol hasil posttest nya berkategori sedang (65-79) dengan persentase 47-62%. Hal ini berarti hipotesis diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan akibat penerapan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa.
2. Hasil penelitian Eha Masitoh (2014) yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Tangerang. Berdsarkan hasil analisis data pada kelas VII diperoleh hasil berkategori baik (74%) dengan menggunakan uji ‘’t’’ yang diperoleh t tabel < dari t hitung (2,02 < 4,71). Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan berdistribusi normal.
3. **Kerangka Berpikir**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu mengggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.[[62]](#footnote-62) Berawal dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah salah satu panduan cara untuk membangkitkan motivasi belajar pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Media merupakan alat saluran komunikasi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.[[63]](#footnote-63) Suatu proses pembelajaran akan bisa tercapai dengan baik, jika diperhatikan segala sesuatu yang mendukung demi keberhasilan pembelajaran tersebut. Kesuksesan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat dominan, sebab di dalam proses pembelajaran itulah terjadinya internalisasi nilai-nilai dan pewarisan budaya maupun norma-norma secara langsung. Karena itu kegiatan belajar mengajar merupakan ujung tombak untuk tercapainya proses pembelajaran itu diciptakan suasana yang kondusif agar peserta didik benar-benar tertarik dan ikut aktif dalam proses tersebut.

Usaha dalam menciptakan suasana yang kondusif itu, alat atau media pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Sebab alat atau media merupakan sarana yang membantu dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya alat atau media bahkan dapat mempercepat proses pembelajaran siswa karena dapat membuat pemahaman siswa lebih cepat pula. Belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari praktik atau latihan. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.[[64]](#footnote-64).

Perubahan yang disadari dan timbul akibat praktik, pengalaman, latihan dan bukan secara kebetulan. Perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek tersebut.[[65]](#footnote-65)

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman yang mengatakan bahwa guru adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan.[[66]](#footnote-66) Guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas dengan tersedianya alat/media pengajaran menentukan metode pengajaran yang akan ia pakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara murid-muridnya. Bahkan alat/media pengajaran ini selanjutnya membantu guru membawa ke dunia dalam kelas. Bila media ini dapat difungsikan secara tepat, maka siswa akan banyak terlibat dalam proses pembelajaran.

Demikian dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sistem pembelajaran untuk mengarahkan dan membantu anak didik dalam membangkitkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran salah satunya audio visual sangat berpengaruh terhadap pembelajaran khususnya bagi siswa yang belum termotivasi dalam belajar, oleh karenanya kehadiran media audio visual ini sangat membantu sekali khususnya untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Dan juga merupakan salah satu kegiatan yang memberikan keterampilan-keterampilan, keahlian dan kemampuan berupa layanan proses belajar dengan memberikan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

Motivasi adalah suatu yang mendorong individu untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku.[[67]](#footnote-67) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *‘’feeling’’* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[[68]](#footnote-68) Motivasi mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Seorang anak yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar akan berdampak terhadap prestasi belajarnya dimana anak akan memacu dirinya untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya, sebaliknya jika motivasi anak rendah maka akan cenderung menjadi anak yang malas dan ini akan berdampak pada menurunnya prestasi anak di sekolah. Dengan demikian motivasi akan bergerak dan meningkat ketika pembelajaran menyenangkan dengan berbagai cara guru untuk memberikan perlakuan yang sesuai dengan materi pelajaran melalui media pembelajaran seperti audio visual.

Berdasarkan uraian di atas peneliti beranggapan bahwa media pembelajaran audio visual merupakan media yang tepat untuk digunakan seorang guru dalam mendorong atau memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu peneliti berharap agar guru lebih memperhatikan dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sesuai materi ataupun pelajaran yang akan dipelajari terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, berdasarkan paparan di atas, maka kerangka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Pengaruh**

**Variabel X terhadap Variabel Y**

**Motivasi Belajar Siswa**

**Indikator (Variabel Y)**

**Media Audio Visual**

**Indikator (Variabel X)**

1. Tidak absen
2. Tidak Bolos
3. Tugas dari guru dikerjakan tepat waktu
4. Serius dalam belajar
5. Ulet menghadapi kesulitan dalam belajar
6. Adanya Alat
7. Adanya Film yang ditayangkan
8. Ada Informasi yang disampaikan
9. Ada Suara Yang Jelas
10. **Hipotesis Penelitian**

Secara singkat hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu.[[69]](#footnote-69)

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara mengenai ada tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel/fenomena yang diteliti.[[70]](#footnote-70)

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : rxy < 0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Ha : rxy > 0 : terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang yang bertempat di Jalan Gabus Binong, KM. 4, No. 42177, Desa Junti, Kecamatan Jawilan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Dengan alasan karena:

1. Terdapat masalah yang menarik untuk diuji dan diteliti secara ilmiah yaitu tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Selain itu juga tempat dan lokasi strategis, sehingga mudah ditempuh untuk penelitian.

Waktu penelitian yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dimulai pada awal bulan oktober 2017 sampai dengan bulan Juni 2018.

55

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Oktober | November | Desember | Januari | Juni  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengajuan judul  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Penyusunan proposal  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Sidang propsal  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Pelaksanan penelitian Memberikan soal angket |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Pengolahan data  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Penulisan laporan hasil penelitian  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Konsultasi Skripsi  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.[[71]](#footnote-71) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.[[72]](#footnote-72) Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan deskriptif korelasional. Metode deskriptif yaitu metode yang menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan fakta, keadaan, variabel dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung yang menyajikan dengan apa adanya.[[73]](#footnote-73)

Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih..[[74]](#footnote-74) analisis korelasi merupakan analisis hubungan dua variabel atau lebih, yaitu antara variabel bebas dengan variabel terikat.

1. **Populasi dan Sampel**
2. Populasi

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui.[[75]](#footnote-75) Dari keterangan tersebut maka dapat ditetapkan bahwa subjek yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 135 orang. Penulis memilih kelas VIII MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang, karena sesuai pengamatan observasi awal dan menurut pernyataan dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peserta didiknya lebih memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik dari kelas yang lainnya. Bentuk karakteristik tersebut yaitu keluar masuk kelas pada jam pelajaran, mengobrol dengan teman sebangku, kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, dan suka tertidur ketika KBM. Hal demikian, penulis tertarik untuk mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar melalui pembelajaran audio visual.

1. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah himpunan bagian dari populasi.[[76]](#footnote-76) Pada penelitian ini penulis berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto, yaitu apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjek lebih dari 100 orang maka penarikan sampel lebih baik diambil antara 10%, 15%, 20%, 25% atau lebih.[[77]](#footnote-77) Dalam penelitian ini menggunakan sampel kelas VIII. Maka penulis memutuskan untuk meneliti 30% dari jumlah objek yang ada yaitu $\frac{135}{100} $x 30 = 40,5 dibulatkan menjadi 40. Jadi jumlah sampel yang dibutuhkan dari kelas VIII sebanyak 40 siswa. Adapun penelitian ini dilakukan dengan teknik acak atau random sampling yaitu dengan tidak pilih-pilih, karena dengan cara ini siswa memperoleh peluang yang sama untuk dijadikan sampel

1. **Variabel Penelitian**

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.[[78]](#footnote-78) Variabel dalam penelitian ini terdiri dari media audio visual sebagai variabel bebas (variabel independen) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (variabel dependen)..

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang disusun dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data tentang variabel pembelajaran audio visual dan variabel motivasi belajar. Variabel tersebut dijelaskan secara konsep dan operasional sebagai berikut:

1. Media Audio Visual (Variabel X)
2. Definisi Konsep

Audio visual adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara menunjukkan sesuatu sebagai pengantar pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Selain itu pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa, guru dan siswa menjadi lebih aktif, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya dan mudah dipahami.

1. Definisi Operasional

Audio visual adalah skor total yang berkenaan dengan semangat belajar yang tinggi, dapat mendorong terjadinya proses belajar dengan siswa memperhatikan pelajaran, pemahaman tujuan, penguasaan prosedur dan siswa dapat mengambil hikmah dari pelajaran yang telah dipelajari.

1. Motivasi Belajar (Variabel Y)
2. Definisi Konsep

Motivasi dapat diartikan usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu yang mencakup seluruh aspek dalam pengetahuan dan sikap akibat interaksi dengan lingkungannya. Dengan belajar kita bisa membedakan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Tingkah laku itu mempunyai unsur subyektif dan unsur motoris.unsur subyektif adalah unsur rohaniah sedang unsur motoris adalah bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut wajahnya, sedangkan dari sikap rohaninya dapat kita lihat.

1. Definisi Operasional

Motivasi belajar adalah sebagai suatu tujuan keinginan yang timbul dari dalam diri seseorang terhadap usaha individu dalam memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dan relatif menetap atau langgeng sebagai hasil latihan dan pengalaman interaksi lingkungan secara berkesinambungan.

1. Kisi-kisi Angket

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang diberikan memuat point-point tertentu yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media audio visual. Angket diberikan hanya kepada siswa siswi yang menjadi objek peneliti yakni mereka yang duduk di kelas VIII MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang. Jawaban dari setiap angket yang diberikan akan diolah untuk diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan. Akankah hasil penelitian itu ada pengaruhnya atau tidak.

Dipandang dari cara menjawab, maka kuersioner yang peneliti gunakan adalah kuersioner tertutup atau kuersioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Dipandang dari jawaban yang diberikan maka kuersioner yang digunakan peneliti adalah kuersioner langsung artinya responden menjawab tentang dirinya bukan orang lain. Misalnya dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju. Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang penulis buat adalah sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Variabel X | Indikator | Pernyataan+ - | Jml |
| Pembelajaran Audio Visual  | 1. Adanya alat
2. Adanya Film yang ditayangkan
3. Ada Informasi yang disampaikan
4. Ada suara yang jelas
 | 1,2,3,5,6,7,8,14 4,9, 11, 15 13 10,12,  | 10221 |
|  Jumlah 15 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Variabel Y | Indikator  | Pernyataan+ - | Jml |
| Motivasi Belajar Siswa Pada Materi SKI | 1. Tidak absen
2. Tidak Bolos
3. Tugas dari guru dikerjakan tepat waktu
4. Serius dalam belajar
5. Ulet menghadapi kesulitan dalam belajar
 | 1 32 5,610 4,912, 7,8,1413,15 11 | 23343 |
|  Jumlah 15 |

1. **Teknik Analisis Data**

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.[[79]](#footnote-79) Untuk mempermudah penelitian ini, maka instrumen penelitiannya yaitu:

1. Observasi, instrumennya chek-list
2. Wawancara, instrumennya dengan pedoman wawancara
3. Angket, instrumennya angket
4. Observasi

Observasi yaitu suatu aktiva yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata.[[80]](#footnote-80) Untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka penulis melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian yaitu di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang. Teknik ini penulis lakukan untuk melihat langsung kenyataan-kenyataan di lokasi penelitian, terutama yang berkaitan langsung dengan penelitian. Mulai dari data siswa, guru, sarana dan prasarana, kurikulum sampai pada kegiatan keseharian siswa di sekolah tersebut.

1. Wawancara

Wawancara atau interview adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.[[81]](#footnote-81) Penulis melakukan wawancara langsung dengan kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang, untuk memperoleh data tentang gambaran umum sekolah yang meliputi sejarah, keadaan guru dan siswa, keberadaan fasilitas belajar dan kegiatan yang ada di sekolah tersebut.

1. Angket

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.[[82]](#footnote-82) Dalam penelitian ini yang penulis lakukan, untuk memperoleh data dan informasi tentang pengaruh pembelajaran audio visual di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang korelasinya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka penulis menyebarkan angket kepada 40 orang siswa-siswi MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang dengan jumlah 30 item pertanyaan.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Setelah data diperoleh, maka selanjutnya data diolah dan dianalisis. Adapun teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kuantifikasi data

Sebelum dianalisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket, terlebih dahulu dikuantifikasikan dengan skala likert, yaitu:

1. Jawaban (a) diberi skor 5;
2. Jawaban (b) diberi skor 4;
3. Jawaban (c) diberi skor 3;
4. Jawaban (d) diberi skor 2;
5. Jawaban (e) diberi skor 1.

Sedangkan pemberian skor untuk jawaban yang bersifat negatif memiliki skala skor sebaliknya dari ketentuan skor di atas.

1. Mengurutkan data hasil angket
2. Menentukan Range dengan rumus:

R = T- B Ket: R = Range yang akan dicari

 T = Nilai Tertinggi

 B = Nilai Terendah

1. Menghitung jumlah kelas ditentukan dengan menggunakan rumus struges:

K = 1+3,3 log n. Ket: K = Banyaknya Kelas

 3,3 = Bilangan Konstan

 n = Banyaknya Data

1. Menentukan panjang kelas, dengan rumus:

P = $\frac{R}{K}$ Ket: P= Panjang Kelas

 R= Rentang Kelas

K= Banyaknya Kelas

1. Membuat tabel distribusi frekuensi masing-masing variabel
2. Membuat diagram histogram dan polygon masing-masing variabel
3. Membuat ukuran gejala pusat / analisis sentral dengan cara,
4. Analisis rata-rata (mean), dengan rumus:

$\overbar{X }$= $\frac{εfx}{N}$

Ket: $\overbar{X}$ = Mean yang akan dicari

$ \sum\_{}^{}fx$ = Jumlah perkalian mid point dan interval

 N = Jumlah Frekuensi[[83]](#footnote-83)

1. Mencari median (Me) dengan rumus:

Md = b + p $\left(\frac{\frac{1}{2}n-F}{f}\right)$

Ket: Md = Median

 b = Batas bawah, dimana median akan terletak

 n = Banyak data/jumlah sampel

 p = Panjang kelas interval

F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

F = Frekuensi kelas median.[[84]](#footnote-84)

1. Menghitung modus, dengan rumus:

MO = b + $\frac{p \left(b1\right)}{b1+b2}$

Keterangan:

MO = adalah modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval

b1 = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modal.

b2 = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modal.

1. Menghitung standar deviasi dengan rumus:[[85]](#footnote-85)

SD= $\sqrt{\frac{\sum\_{}^{}f\_{i\left(x\_{1-}x\right)2}}{\left(n-1\right)}}$

1. Analisis tes normalitas dengan cara:
2. Menghitung nilai z, dengan rumus:

 Z= $\frac{x- \overbar{x}}{SD}$

Keterangan:

Z= nilai z

$\overbar{x}$ = rata-rata

SD= Standar deviasi

1. Mencari normalitas dengan menghitung $X^{2}$ (chi kuadrat) dengan rumus:

$X^{2 }$hitung = $\sum\_{}^{}\frac{\left(Oi-Ei\right)2}{Ei}$

1. Analisis korelasi produk moment, dengan rumus:

 $\frac{N=\sum\_{}^{}xy-(\sum\_{}^{}x).(\sum\_{}^{}y)}{r\_{xy=\sqrt{[N \sum\_{}^{}X^{2}-(\sum\_{}^{}X)^{2}] [N\sum\_{}^{}Y^{2}-(\sum\_{}^{}Y)^{2}]}}}$

Keterangan:

$r\_{xy= }$Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum\_{}^{}xy=$ Jumlah perkalian antara variabel X dan variabel Y

$\sum\_{}^{}x^{2}=$ Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum\_{}^{}y^{2}=$ Jumlah dari kuadrat nilai Y

($\sum\_{}^{}X)^{2}$ = Jumlah dari X kemudian dikuadratkan

($\sum\_{}^{}Y)^{2}$ = Jumlah dari Y kemudian dikuadratkan

1. Uji hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$t\_{hitung }$= r $\sqrt{\frac{N-2}{1-r^{2}}}$

1. Menentukan penafsiran korelasi sebagai berikut:

0,00 – 0,20 = tidak ada korelasi

0,20 – 0,40 = korelasi rendah

0,40 – 0,60 = korelasi sedang

0,60 – 0,80 = korelasi tinggi

0,80 – 1,00 = korelasi sangat tinggi[[86]](#footnote-86)

1. Menguji kontribusi dengan rumus:

CD = $r^{2}$ x 100%

Keterangan:

CD = Koefisien determinasi

r = angka indeks korelasi dikuadratkan

Jika terdapat hubungan positif insentif antara pembelajaran audio visual dengan motivasi belajar siswa atau makin tinggi insentif maka makin berpengaruh pembelajaran audio visual dengan motivasi belajar siswa.

**HO =** p $\leq 0$

**HA =** p$\geq 0$

Jika r hitung lebih besar dari pada r tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Begitu pula sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari pada r tabel, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

**BAB IV**

**DESKRIPSI HASIL PENELITIAN**

1. **Deskripsi Hasil Penelitian (Variabel X dan Variabel Y)Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Bab ini merupakan suatu pokok pembahasan mengenai pengelolaan data yang dihasilkan oleh peneliti melalui penyebaran angket kepada siswa-siswi MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang, Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh suatu gambaran mengenai hubungan antara penerapan audio visual dengan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang.

1. Deskripsi Data Penerapan Pembelajaran Audio Visual

Penulis melakukan analisis untuk mengetahui data mengenai hubungan antara penerapan media pembelajaran audio visual (Variabel X), selanjutnya untuk mengetahui hubungan penerapan pembelajaran audio visual ini digunakan 15 item pertanyaan dalam angket yang disebarkan kepada siswa kelas VIII di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang yang berjumlah 40 siswa.

69

Dari hasil penyebaran angket tersebut terkuantifikasi dengan skala likert, untuk skor jawaban dari pernyataan positif jika a=5, b=4, c=3, d=2, e=1 dan apabila pertanyaan negatif maka skor sebaliknya. Adapun hasil skor dari angket yang telah disebarkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

43 44 47 49 49 49 51 52 54 54

55 56 57 57 58 58 59 61 61 62

62 64 64 65 65 66 67 68 69 72

1. 73 75 77 79 79 82 82 88 95
2. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan sampel yang telah ditentukan pada pokok bahasan sebelumnya, penulis menyebarkan angket dan melakukan analisis untuk mengetahui data mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel Y), selanjutnya untuk mengetahui motivasi belajar siswa ini digunakan 15 item pertanyaan dalam angket yang disebarkan kepada siswa kelas VIII di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang yang berjumlah 40 siswa. Kemudian penulis mengurutkan dari nilai terendah sampai nilai tertinggi sebagai berikut:

50 50 55 55 55 60 60 60 60 65

65 65 65 65 70 70 70 70 70 70

70 70 75 75 75 75 75 75 80 80

1. 80 80 85 85 85 85 90 90 100
2. **Uji Normalitas Data**
3. Uji Normalitas Data Penerapan Pembelajaran Audio Visual

Untuk mengetahui penerapan audio visual (Variabel X) penulis menyebarkan 15 item soal kepada 40 responden. Selanjutnya data hasil penyebaran angket dikualifikasikan sebagai berikut:

1. Kualifikasi Data Variabel X

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, diketahui bahwa skor terendah adalah 43 dan skor tertinggi adalah 95, untuk melakukan analisis data variabel X, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari range dengan rumus:

R= (H-L) + 1

 = (95-43) + 1

 = 52 + 1

 = 53

1. Menentukan banyak kelas (K), dengan rumus:

K=1+3,3 log n

 = 1+3,3 log 40

 = 1+3,3 (1,60)

 = 1 + 5,28

 = 6,28 dibulatkan menjadi 6

1. Menentukan kelas interval (P), dengan rumus:

P= $\frac{R}{K}$

 = $\frac{53}{6}$

 = 8,83 dibulatkan menjadi 9

1. Adapun untuk menghitung rata-rata (mean), median dan modus adalah dengan membuat tabel kerja sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Distribusi Frekuensi Penerapan Audio Visual**

**(Variabel X)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval Kelas | F | X | Fr (%) |
| 123456 | 43 – 5152 – 6061 – 6970 – 7879 – 8788 – 96  | 71012542 | 475665748392 | 18253013105 |
|  | Jumlah  | 40 | 417 | 100% |

Dari tabel di atas memuat 6 interval, yaitu : (43 - 51) interval kelas pertama, (52 - 60) interval kelas kedua, (61 - 69) interval kelas ketiga, (70 - 78) interval kelas keempat, (79 - 87) interval kelas kelima, dan (88 - 96) interval keenam. Dari keenam kelas interval yang memiliki frekuensi terbanyak adalah interval ketiga, jumlah frekuensi 12 dengan frekuensi relatif 30.

Analisis selanjutnya penulis melakukan pencarian tendensi sentral, yaitu mencari *mean, median, dan modus.* Untuk itu penulis membuat tabel distribusi frekuensi penerapan audio visual sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Distribusi Frekuensi Penerapan Audio Visual**

**(Variabel X)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No  | Interval Kelas | F  | F$k\_{b}$ | X  | FX |
| 1 | 43 – 51 | 7 | 7 | 47 | 329 |
| 2 | 52 – 60 | 10 | 17 | 56 | 560 |
| 3 | 61 – 69 | 12 | 29 | 65 | 780 |
| 4 | 70 – 78 | 5 | 34 | 74 | 370 |
| 5 | 79 – 87 | 4 | 38 | 83 | 332 |
| 6 | 88 – 96 | 2 | 40 | 92 | 184 |
|  | Jumlah  | 40 |  |  | 2941 |

1. Analisis Tendensi Sentral (ukuran gejala pusat)

Dengan cara:

1. Menghitung *Mean,* dengan rumus:

 $ \overbar{X}$ = $\frac{\sum\_{}^{}fxi}{N}$

 = $\frac{2941}{40}$

 =73,53

**Tabel 3.3**

**Kriteria Penilaian Mean Variabel X**

|  |  |
| --- | --- |
| Besarnya nilai mean | Kriteria penilaian |
| 81 – 100 | Sangat baik |
| 61 – 80 | Baik |
| 41 – 60 | Cukup |
| 21 – 40 | Kurang |
| 0 – 20 | Sangat kurang[[87]](#footnote-87) |

Berdasarkan rata-rata yang telah dihitung, menghasilkan nilai mean 73,53 jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan audio visual di kelas VIII MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang tergolong baik.

1. Menghitung *Median (Md)* dengan rumus:

Md = b + p $\left[\frac{\frac{1}{2}n-Fkb}{f}\right]$

 = 60,5 + 9 $\left[\frac{\frac{1}{2} 40-17}{12}\right]$

= 60,5 + 9 $\left[\frac{20-17}{12}\right]$

= 60,5 + 9 $\left[\frac{3}{12}\right]$

 = 60,5 +9 (0,25)

= 60,5 + 2,25

= 62,75

1. Menghitung *Modus* dengan menggunakan rumus:

MO = b + p $\left[\frac{b1}{b1+b2}\right]$

 = 60,5 + 9 $\left[\frac{2}{2+7}\right]$

 = 60,5 + 9 $\left[\frac{2}{9}\right]$

 = 60,5 + 2

 = 62,5

Penulis telah melakukan perhitungan untuk mencari nilai *mean, median* dan *modus*. Adapun nilai mean sebesar 73,53 nilai *median* sebesar 62,75 dan nilai *modus* sebesar 62,5. Dari perolehan nilai tersebut ternyata nilai mean lebih besar dari nilai median, nilai modus lebih kecil dari nilai mean dan median.

Setelah mengetahui jumlah mean, median dan modus, maka penulis membuat tabel untuk mengetahui batas nyata dari tiap-tiap kelas interval kemudian dibuat dengan grafik histogram dan folygon.

**Tabel 3.4**

**Distribusi Frekuensi Penerapan Audio Visual (Variabel X)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Kelas | F | Batas Nyata |
| 43 – 51 | 7 | 43,5 - 50,5 |
| 52 – 60 | 10 | 52,5 – 59,5 |
| 61 – 69 | 12 | 61,5 – 68,5 |
| 70 – 78 | 5 | 70,5 – 77,5 |
| 79 – 87 | 4 | 79,5 – 86,5 |
| 88 – 96 | 2 | 88,5 – 95,5 |

**Grafik 4.1**

**Histogram Penerapan Audio Visual (Variabel X)**

**Grafik 4.2**

**Polygon Penerapan Audio Visual**

**(Variabel X)**

Dari gambar kurva polygon dan histogram di atas, titik kurva yang paling banyak terdapat pada angka 61,5 - 68,5 dengan jumlah frekuensi 12, titik kedua pada angka 52,5 – 59,5 dengan jumlah frekuensi 10, titik ketiga pada angka 43,5 – 50,5 dengan jumlah frekuensi 7, titik keempat pada angka 70,5 – 77,5 dengan jumlah frekuensi 5, titik kelima 79,5 – 86,5 dengan frekuensi 4, dan terakhir pada titik angka 88,5 – 95,5 dengan jumlah frekuensi 2.

1. Menguji Normalitas Variabel X dengan cara sebagai berikut:
2. Menguji Standar Deviasi:

**Tabel 4.5**

**Distribusi Frekuensi Penerapan Audio Visual (Variabel X)**

**Untuk mencari Standar Deviasi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Interval Kelas | F | X | (X-$\overbar{x}$) | (X-$\overbar{x}$ $)^{2}$ | f (X-$\overbar{x}$ $)^{2}$ |
| 43 – 51 | 7 | 47 | -26,53 | 703,84 | 4.926,88 |
| 52 – 60 | 10 | 56 | -17,53 | 307,30 | 3.073 |
| 61 – 69 | 12 | 65 | -8,53 | 72,76 | 873,12 |
| 70 – 78 | 5 | 74 | 0,47 | 0,22 | 1,1 |
| 79 – 87 | 4 | 83 | 9,47 | 89,68 | 358,72 |
| 88 – 96 | 2 | 92 | 18,47 | 341,14 | 682,28 |
| $$\sum\_{}^{} $$ | 40 |  |  |  | 9.915,1 |

 SD = $\sqrt{\frac{\sum\_{}^{}fx2}{N}}$

 = $\sqrt{\frac{9.915,1}{40}}$

 = $\sqrt{247,87}$

 = 15,74

Selanjutnya penulis mencari nilai harga Z, yaitu mengurangi batas kelas masing-masing internal dengan nilai rata-rata (mean), kemudian dibagi besarnya dengan nilai standar deviasi.

1. Mencari Z skor (transformasi nilai standar) dengan rumus:

Z = $\frac{BK- \overbar{x}}{SD}$

$Z\_{1}$= $\frac{43,5-73,53}{15,74}$ = - 1,90

$Z\_{2}$ = $\frac{52,5-73,53}{15,74}$ = -1,33

$Z\_{3}$ = $\frac{61,5-73,53}{15,74}$ = - 0,76

$Z\_{4}$ = $\frac{70,5-73,53 }{15,74}$ = - 0,19

$Z\_{5}$ = $\frac{79,5-73,53}{15,74}$ = 0,37

$Z\_{6}$ = $\frac{88,5-73,53 }{15,74}$ = 0,95

$Z\_{7}$ = $\frac{95,5-73,53}{15,74}$ = 1,39

1. Membuat Tabel Uji Normalitas Variabel X

**Tabel 4.6**

**Distribusi Frekuensi dan Ekspektasi Variabel X**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Interval | Batas Kelas | $$Z\_{hitung}$$ | $$Z\_{table}$$ | Luas $Z\_{table}$ | $$E\_{i}$$ | $$O\_{i}$$ |
| 43 – 51 | 43,5 | 1,90 | 0,4767 | -0,0705 | -2,82 | 7 |
| 52 – 60 | 52,5 | 1,33 | 0,4062 | -0,1298 | -5,19 | 10 |
| 61 – 69 | 61,5 | 0,76 | 0,2764 | -0,2011 | -8,04 | 12 |
| 70 – 78 | 70,5 | 0,19 | 0,0753 | 0,069 | 2,76 | 5 |
| 79 – 87 | 79,5 | 0,37 | 0,1443 | 0,1846 | 7,38 | 4 |
| 88 – 96 | 88,5 | 0,95 | 0,3289 | 0,0888 | 3,55 | 2 |
|  | 95,5 | 1,39 | 0,4177 |  |  | 40 |

Perhitungan luas Z tabel, dengan cara sebagai berikut:

$Z\_{1}$ = 0,4062 – 0,4767 = - 0,0705

$Z\_{2}$ = 0,2764 – 0,4062 = - 0,1298

$Z\_{3}$ = 0,0753 – 0,2764 = - 0,2011

$Z\_{4}$ = 0,1443 – 0,0753 = 0,069

$Z\_{5}$ = 0,3289 – 0,1443 = 0,1846

$Z\_{6}$ = 0,4177 – 0,3289 = 0,0888

Perhitungan Ekspektasi ($E\_{i}$) dengan rumus:

Ei = N Luas Z tabel

$E\_{1}$ = 40 x -0,0705 = -2,82

$E\_{2}$ = 40 x -0,1298 = -5,19

$E\_{3}$ = 40 x -0,2011 = -8,04

$E\_{4}$ = 40 x 0,069 = 2,76

$E\_{5}$ = 40 x 0,1846 = 7,38

$E\_{6}$ = 40 x 0,0888 = 3,55

1. Mencari Chi Kuadrat ($X^{2}$) hitung

$\overbar{X}^{2}$ = $\sum\_{}^{}\frac{\left(Oi-Ei\right)2}{Ei}$

$ $= $\frac{(7-2,82)^{2}}{-2,82}$ + $\frac{(10-5,19)^{2}}{-5,19}$ + $\frac{(12-8,04)^{2}}{-8,04}$ + $\frac{(5-2,76)^{2}}{2,76}$ + $\frac{(4-7,38)^{2}}{7,38}$ + $\frac{(2-3,55)^{2}}{3,55}$

 = -6,19 + -4,45 + -1,95 + 1,81 + 1,54 + 0,67

 = -8,57

1. Mencari derajat kebebasan, dengan rumus:

dk = K-3

= 6-3

= 3

1. Menentukan Chi kuadrat ($X^{2}$) tabel dengan taraf signifikan 5% dan dk= 3

 $ X^{2}$ tabel = (1-a) (dk)

 = (1- 0,05) (3)

 = (0,95) (3)

 = 2,85

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai Chi kuadrat ($X^{2}$ hitung) adalah sebesar -8,57. Setelah itu menentukan chi kuadrat tabel dengan taraf signifikansi 5% dan Dk 3, adapun nilai $X^{2}$ tabel = 2,85.

Selanjutnya penulis menguji hipotesis dengan membandingkan nilai dari $X^{2}$ hitung dan $X^{2 }$tabel dengan ketentuan atau kriteria pengujian normalitas sebagai berikut. Jika $X^{2}$hitung < $X^{2}$tabel : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $X^{2}$hitung > $X^{2}$tabel : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui bahwa $X^{2}$hitung = -8,57 dan $X^{2}$tabel = 2,85. Jadi, $X^{2}$hitung (-8,57) < $X^{2}$tabel (2,85), dengan demikian bahwa data hubungan penerapan audio visual (Variabel X) sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal.

1. Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel Y)

Untuk memperoleh data tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel Y) penulis menyebar angket kepada kelas VIII MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang sebanyak 40 responden. Selanjutnya, data yang diperoleh dikualifikasikan sebagai berikut:

1. Kualifikasi Data Variabel Y

Berdasarkan data di atas dapat diklafikasikan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100 maka untuk melakukan analisis data variabel Y, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari range dengan rumus:

R = (H-L) + 1

 = (100 - 50) + 1

 = 50 + 1

 = 51

1. Menghitung banyak kelas (K), dengan rumus:

K= 1+3,3 log n

 = 1+3,3 log 40

 = 1+3,3 ( 1,60)

 = 6,28 dibulatkan menjadi 6.

1. Menentukan kelas interval (P), dengan rumus:

P= $\frac{R}{K}$

 = $\frac{51}{6}$

 = 8,55 (dibulatkan menjadi 8)

Adapun untuk menghitung rata-rata (mean), median dan modus adalah dengan membuat tabel kerja sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa**

**Pada Mata Pelajaran SKI (Variabel Y)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas Interval | F | X | Fr (%) |
| 1 | 50 – 57 | 5 | 53,5 | 12,5 |
| 2 | 58 – 65 | 9 | 61,5 | 22,5 |
| 3 | 66 – 73 | 8 | 69,5 | 20 |
| 4 | 74 – 81 | 11 | 77,5 | 27,5 |
| 5 | 82 – 89 | 4 | 85,5 | 10 |
| 6 | 90– 97  | 3 | 93,5 | 7,5 |
|  | Jumlah | 40 |  | 100% |

Dari tabel di atas memuat enam interval, yaitu: (50-57) interval kelas peertama, (58-65) interval kelas kedua, (66-73) interval kelas ketiga, (74-81) interval kelas keempat, (82-89) interval kelas kelima, (90-97) interval kelas keenam. Dari keenam kelas interval yang memiliki frekuensi terbanyak adalah interval keempat, jumlah frekuensi 11 dengan frekuensi relatif 27,5.

Analisis selanjutnya penulis melakukan pencarian tendensi sentral, yaitu mencari mean, median dan modus. Untuk itu penulis membuat tabel distribusi frekuensi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**Tabel 4.8**

**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa**

 **Pada Mata Pelajaran SKI (Variabel Y)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas Interval | F | F$k\_{b}$ | X | FX |
| 1 | 50 – 57 | 5 | 5 | 53,5 | 267,5 |
| 2 | 58 – 65 | 9 | 14 | 61,5 | 553,5 |
| 3 | 66 – 73 | 8 | 22 | 69,5 | 556 |
| 4 | 74 – 81 | 11 | 33 | 77,5 | 852,5 |
| 5 | 82 – 89 | 4 | 37 | 85,5 | 342 |
| 6 | 90 – 97  | 3 | 40 | 93,5 | 280,5 |
|  | Jumlah  | 40 |  |  | 2852 |

Dari tabel di atas diketahui mean, median dan modusnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Menghitung mean dengan rumus sebagai berikut:

 $\overbar{X}$ = $\frac{\sum\_{}^{}fxi}{N}$

 = $\frac{2852}{40}$

 = 71,3

1. Menghitung median (Md) dengan rumus:

Md = b+p $\left[\frac{\frac{1}{2}n-FK}{f}\right]$

 = 73,5+10 $\left[\frac{\frac{1}{2} 40-22}{11}\right]$

 = 73,5+10$\left[\frac{20-22}{11}\right]$

 = 73,5+10$\left[\frac{-2}{11}\right]$

 = 73,5 + -1,81

 = 71,69

1. Menghitung Modus dengan rumus:

Mo= b+p $\left[\frac{b1}{b1+b2}\right]$

 = 73,5+10 $\left[\frac{3}{3+7}\right]$

 = 73,5+10 $\left[\frac{3}{10}\right]$

 = 73,5 + 3

 = 76,5

Penulis telah melakukan perhitungan untuk mencari nilai mean, median dan modus. Adapun nilai mean sebesar 71,3 nilai median sebesar 71,69 dan nilai modus 76,5. Dari perolehan nilai tersebut ternyata nilai mean lebih kecil dari nilai median, nilai modus lebih besar dari nilai mean dan median. Setelah mengetahui jumlah mean, median dan modus, maka penulis membuat tabel untuk mengetahui batas nyata dari tiap-tiap kelas interval kemudian dibuat dengan grafik histogram dan polygon.

1. Membuat Grafik Histogram dan Grafik Polygon Variabel Y

**Tabel 4.9**

**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Kelas | F | Batas Nyata |
| 50 - 57 | 5 | 50,5 – 56,5 |
| 58 – 65 | 9 | 58,5 – 64,5 |
| 66 – 73 | 8 | 66,5 – 72,5 |
| 74 – 81 | 11 | 74,5 – 80,5 |
| 82 – 89 | 4 | 82,5 – 88,5 |
| 90– 97 | 3 | 90,5 – 96,5 |

**Grafik 4.3**

**Histogram Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)**

**Grafik 4.4**

**Polygon Motivasi Belajar Siswa**

**(Variabel Y)**

Dari gambar kurva polygon dan histogram di atas, titik kurva yang paling banyak terdapat pada angka 74,5 – 81,5 dengan jumlah frekuensi 11, titik kedua pada angka 58,5 – 65,5 dengan jumlah frekuensi 9, titik ketiga pada angka 66,5 – 73,5 dengan jumlah frekuensi 8, titik keempat pada angka 50,5 – 57,5 dengan jumlah frekuensi 5, titik kelima pada angka 82,5 – 89,5 dengan jumlah frekuensi 4, dan titik keenam pada angka 90,5 – 97,5 dengan jumlah frekuensi 3.

1. Menguji Normalitas Variabel Y dengan cara sebagai berikut:
2. Menguji Standar Deviasi

**Tabel 4.10**

**Distribusi Frekuensi (Variabel Y) Untuk Mencari Standar Deviasi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Interval Kelas | F | X | $$(X-\overbar{x})$$ | $$(X-\overbar{x})^{2}$$ | F (X-$\overbar{x)^{2}}$ |
| 50 – 57 | 5 | 53,5 | -17,8 | 316,84 | 1584,2 |
| 58 – 65 | 9 | 61,5 | -9,8 | 96,04 | 864,36 |
| 66 – 73 | 8 | 69,5 | -1,8 | 3,24 | 25,92 |
| 74 – 81 | 11 | 77,5 | 6,2 | 38,44 | 422,84 |
| 82 – 89 | 4 | 85,5 | 14,2 | 201,64 | 806,56 |
| 90 – 97 | 3 | 93,5 | 22,2 | 492,84 | 1478,52 |
| jumlah | 40 |  |  |  | 5182,4 |

 SD = $\sqrt{\frac{\sum\_{}^{}f (xi-x)^{2}}{n}}$

 = $\sqrt{\frac{5182,4}{40}}$

 = $\sqrt{129,56}$

 = 11,38

Selanjutnya penulis mencari nilai harga Z, yaitu mengurangi batas kelas masing-masing internal dengan nilai rata-rata (mean), kemudian dibagi besarnya dengan nilai standar deviasi.

Z= $\frac{BK- \overbar{x}}{SD}$

$ Z\_{1}$= $\frac{50,5-71,3}{11,38}$ = -1,82

$ Z\_{2=}$ $\frac{66,5-71,3}{11,38}$ = -1,12

$ Z\_{3}$= $\frac{66,5-71,3}{11,38}$ = -0,42

$ Z\_{4}$ = $\frac{74,5-71,3}{11,38}$ = 0,28

$ Z\_{5}$ = $\frac{82,5-71,3}{11,38}$ = 0,98

$ Z\_{6}$ = $\frac{90,5-71,3}{11,38}$ = 1,68

$ Z\_{7}$ = $\frac{96,5-71,3}{11,38}$ = 2,21

1. Membuat Tabel Uji Normalitas Variabel Y

**Tabel 4.11**

**Distribusi Frekuensi dan Ekspektasi Variabel Y**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Interval | Batas Kelas | $$Z\_{hitung}$$ | $$Z\_{tabel}$$ | Luas Z tabel | Ei | Oi |
| 50 – 57 | 50,5 | 1,82 | 0,4656 | -0,097 | -3,88 | 5 |
| 58– 65 | 58,5 | 1,12 | 0,3686 | -0,2058 | -8,232 | 9 |
| 66 – 73 | 66,5 | 0,42 | 0,1628 | -0,0525 | -2,1 | 8 |
| 74 – 81 | 74,5 | 0,28 | 0,1103 | 0,2262 | 9,048 | 11 |
| 82 – 89 | 82,5 | 0,98 | 0,3365 | 0,117 | 4,68 | 4 |
| 90 – 97 | 90,5 | 1,68 | 0,4535 | 0,0329 | 1,316 | 3 |
|   | 96,5 | 2,21 | 0,4864 |  |  | 40 |

Perhitungan luas Z tabel, dengan cara sebagai berikut:

$Z\_{1}$ = 0,3686 – 0,4656 = -0,097

$Z\_{2}$= 0,1628 – 0,3686 = -0,2058

$Z\_{3}$= 0,1103 – 0,1628 = -0,0525

$Z\_{4}$= 0,3365 – 0,1103 = 0,2262

$Z\_{5}$= 0,4535 – 0,3365 = 0,117

$Z\_{6}$ = 0,4864 – 0,4535 = 0,0329

Perhitungan Ekspektasi (Ei) dengan rumus :

Ei= N Luas Z tabel

$E\_{1}$= 40 x -0,097 = -3,88

$E\_{2}$= 40 x -0,2058 = -8,232

$E\_{3}$= 40 x -0,0525 = -2,1

$E\_{4}$= 40 x 0,2262 = 9,048

$E\_{5}$ = 40 x 0,117 = 4,68

$E\_{6}$ = 40 x 0,0329 = 1,316

1. Mencari Chi Kuadrat ($X^{2}$) hitung

$X^{2}$ = $\sum\_{}^{}\frac{(Oi-Ei)^{2}}{Ei}$

 = $\frac{(5-3,88)^{2}}{-3,88}+ \frac{(9-8,232)^{2} }{-8,232}+\frac{(8-2,1)^{2} }{-2,1}+\frac{(11-9,048)^{2} }{9,048}+ \frac{(4-4,68)^{2} }{4,68}+\frac{(3-1,316)^{2} }{1,316}$

 = -0,32 + -0,07 + -16,57 + 0,42 + 0,09 + 2,15

 = -14,3

1. Mencari derajat kebebasan dengan rumus:

 dk= K-3

 = 6 – 3

 = 3

1. Menentukan Chi Kuadrat ($X^{2}$) tabel dengan taraf signifikan 5% dan dk = 3

$X^{2}tabel$= (1-a) (dk)

 = (1 – 0,05) (3)

 = (0,95) (3)

 = 2,85

Berdasarkan Tabel di atas, maka diperoleh nilai Chi Kuadrat ($X^{2}hitung$) adalah sebesar -14,3. Setelah itu menentukan chi kuadrat tabel dengan taraf signifikansi 5% dan Dk 3, adapun nilai $X^{2}$tabel = 2,85.

Selanjutnya penulis menguji hipotesis dengan membandingkan nilai dari $x^{2}$ hitung dan $x^{2}$ tabel dengan ketentuan atau kriteria pengujian normalitas sebagai berikut. Jika $x^{2}$ hitung < $x^{2}$tabel : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $x^{2}$ hitung > $x^{2}$ tabel : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui bahwa $x^{2}$ hitung = -14,3 dan $x^{2}$ tabel = 2,85. Jadi, $x^{2}$ hitung (-14,3) < $x^{2}$ tabel (2,85), dengan demikian bahwa data hubungan penerapan audio visual (variabel Y) sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal.

1. **Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan data yang sudah diperoleh, selanjutnya penulis akan menganalisis data dengan menggunakan teknik analisis produc moment. Namun sebelum melakukan perhitungan untuk memperoleh angka indeks ($r\_{xy}$) terlebih dahulu merumuskan hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis nol (Ho) sebagai berikut:

1. Ho menyatakan tidak ada hubungan antara penerapan audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Ha menyatakan ada hubungan antara penerapan audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Selanjutnya penulis melakukan perhitungan dari data yang telah diperoleh untuk mendapatkan angka indeks korelasi (RXY). Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mencari korelasi antara variabel X dan variabel Y adalah sebagai berikut:

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**
2. Menyatakan Data Variabel X dan Variabel Y

**Tabel 4.12**

**Analisis Regresi Variabel X dan Variabel Y**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | X | Y | $$X^{2}$$ | $$Y^{2}$$ | XY |
| 1 | 43 | 50 | 1849 | 2500 | 2150 |
| 2 | 44 | 55 | 1936 | 3025 | 2420 |
| 3 | 47 | 60 | 2209 | 3600 | 2820 |
| 4 | 49 | 65 | 2401 | 4225 | 3185 |
| 5 | 49 | 70 | 2401 | 4900 | 3430 |
| 6 | 49 | 70 | 2401 | 4900 | 3430 |
| 7 | 51 | 75 | 2601 | 5625 | 3825 |
| 8 | 52 | 70 | 2704 | 4900 | 3640 |
| 9 | 54 | 55 | 2916 | 3025 | 2970 |
| 10 | 54 | 65 | 2916 | 4225 | 3510 |
| 11 | 55 | 70 | 3025 | 4900 | 3850 |
| 12 | 56 | 70 | 3136 | 4900 | 3920 |
| 13 | 57 | 60 | 3249 | 3600 | 3420 |
| 14 | 57 | 75 | 3249 | 5625 | 4275 |
| 15 | 58 | 80 | 3364 | 6400 | 4640 |
| 16 | 58 | 75 | 3364 | 5625 | 4350 |
| 17 | 59 | 55 | 3481 | 3025 | 3245 |
| 18 | 61 | 60 | 3721 | 3600 | 3660 |
| 19 | 61 | 65 | 3721 | 4225 | 3965 |
| 20 | 62 | 60 | 3844 | 3600 | 3720 |
| 21 | 62 | 70 | 3844 | 4900 | 4340 |
| 22 | 64 | 70 | 4096 | 4900 | 4480 |
| 23 | 64 | 65 | 4096 | 4225 | 4160 |
| 24 | 65 | 75 | 4225 | 5625 | 4875 |
| 25 | 65 | 70 | 4225 | 4900 | 4550 |
| 26 | 66 | 75 | 4356 | 5625 | 4950 |
| 27 | 67 | 50 | 4489 | 2500 | 3350 |
| 28 | 68 | 80 | 4624 | 6400 | 5440 |
| 29 | 69 | 85 | 4761 | 7225 | 5865 |
| 30 | 72 | 75 | 5184 | 5625 | 5400 |
| 31 | 73 | 80 | 5329 | 6400 | 5840 |
| 32 | 73 | 65 | 5329 | 4225 | 4745 |
| 33 | 75 | 80 | 5625 | 6400 | 6000 |
| 34 | 77 | 85 | 5929 | 7225 | 6545 |
| 35 | 79 | 90 | 6241 | 8100 | 7110 |
| 36 | 79 | 85 | 6241 | 7225 | 6715 |
| 37 | 82 | 80 | 6724 | 6400 | 6560 |
| 38 | 82 | 90 | 6724 | 8100 | 7380 |
| 39 | 88 | 85 | 7744 | 7225 | 7480 |
| 40 | 95 | 100 | 9025 | 10000 | 9500 |
| $$\sum\_{}^{}$$ | 2541 | 2860 | 167.299 | 209650 | 185710 |

Dari tabel di atas maka dapat diketahui bahwa $\sum\_{}^{}X $= 2541, $\sum\_{}^{}Y$ = 2860, $\sum\_{}^{}X^{2}$ = 167299, $\sum\_{}^{}Y^{2}$ = 209650, $\sum\_{}^{}XY$ =185710

1. Menyusun persamaan regresi, dengan rumus:

$\overbar{y}$ = a+b x

a = $\frac{\left(\sum\_{}^{}x^{2}\right)-\left(\sum\_{}^{}Y\right)-\left(\sum\_{}^{}X\right)-(\sum\_{}^{}XY)}{N \left(\sum\_{}^{}X^{2}\right)-(\sum\_{}^{}X)^{2}}$

= $\frac{\left(167.299\right)\left(2860\right)-\left(2541\right)\left(185710\right)}{40 \left(167.299\right)-(2541)^{2}}$

= $\frac{478475140-471889110}{ 6.691.960- 6.456.681}$

= $\frac{6586030}{235.279}$

= 27,99

b = $\frac{N \left(\sum\_{}^{}XY\right)-(\sum\_{}^{}X)(\sum\_{}^{}Y)}{N\left(\sum\_{}^{}X^{2}\right)-(\sum\_{}^{}X^{2})}$

 = $\frac{40 \left(185710\right)-\left(2541\right)(2860)}{40 \left(167.299\right)-(2541)^{2}}$

 = $\frac{7428400-7267260}{ 6.691.960- 6.456.681}$

 = $\frac{161140}{235.279}$

 = 0,68

Jadi persamaan regresinya ialah $\overbar{Y}$ = 27,99 + 0,68 $\overbar{X}$ artinya setiap terjadi perubahan satuan-satuan dari variabel X maka akan terjadi perubahan pula sebesar 27,99 pada variabel Y konteks 0,68

1. Analisis koefisien korelasi (product moment), dengan rumus:

RXY= $\frac{n \left(\sum\_{}^{}xY\right)-(\sum\_{}^{}X)(\sum\_{}^{}Y)}{\sqrt{\left\{(n\sum\_{}^{}x^{2}-(\sum\_{}^{}x)^{2}\right\} \left\{n \sum\_{}^{}y^{2}-(\sum\_{}^{}y)^{2}\right\}}}$

 = $\frac{40 \left(185710\right)-\left(2541\right)\left(2860\right)}{\sqrt{\left\{40\left(167.299\right)-(2541)^{2}\right\} \left\{40\left(209650\right)-(2860)^{2}\right\}}}$

 = $\frac{7428400-7267260}{\left(6.691.960-6.456.681\right)\left(8386000-8179600\right)}$

 = $\frac{161140}{\left(235.279\right)(206400)}$

 = $\frac{161140}{\sqrt{48561585600}}$

 = $\frac{161140}{235279}$

 RXY = 0,68

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rxy = 0,68 dan jika diinterpretasikan dengan table di atas maka tingkat korelasi antara (variabel X) media audio visual terhadap (variabel Y) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang yaitu terdapat korelasi yang tinggi. Untuk menginterprestasikan nilai koefisien tersebut, maka penulis menggunakan interprestasi ‘’r’’ product moment sebagai berikut:

**Tabel 4.13**

**Interprestasi Nilai Koefisien Korelasi ‘’r’’ Product Moment**

|  |  |
| --- | --- |
| **Besar ‘’y’’ Product Moment** | **Interpretasi** |
| 0,00 – 0,20 | Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi sangat lemah  |
| 0,21 – 0,40 | Antara variabel Xdan variabel Y terdapat korelasi lemah atau rendah |
| 0,41 – 0,60 | Antara variabel Xdan variabel Y terdapat korelasi sedang atau cukup |
| 0,61 – 0,80 | Antara variabel Xdan variabel Y terdapat korelasi kuat atau tinggi |
|  0,81 – 0,100 | Antara variabel Xdan variabel Y terdapat korelasi sangat kuat atau sangat tinggi[[88]](#footnote-88) |

Dari perhitungan di atas, dapat dinyatakan bahwa penerapan audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajarani Sejarah Kebudayaan Islam berada pada tingkat korelasi kuat atau tinggi karena indeks korelasi berada pada rentang nilai (0,68 – 0,100), yang berarti bahwa kedua variabel tersebut terdapat korelasi yang kuat atau tinggi.

Selanjutnya perlu dikaji taraf signifikan korelasi untuk menentukan uji signifikan korelasi, penulis menentukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung t hitung, dengan rumus:

t = $\frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^{2}}}$

 = $\frac{0,68\sqrt{40-2}}{\sqrt{1- 0,68^{2}}}$

 = $\frac{0,68 \sqrt{38}}{\sqrt{1-0,4624}}$

 = $\frac{0,68 \sqrt{38}}{\sqrt{0,5376}}$

 = $\frac{0,68 (6,16)}{0,785}$

 = $\frac{4,1888}{0,785}$

 = 5,33

1. Menghitung derajat kebebasan, dengan rumus :

dk = N – 2

 = 40 - 2

 = 38

1. Menentukan t tabel dengan taraf signifikan 5% dan dk 38, dengan rumus :

 $t\_{tabel}$ = (1 – a) (dk)

 = (1 – 0,05) (38)

 = (0,95) (38)

 = 1,68

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui nilai $t\_{hitung}$ diperoleh 5,33 menentukan derajat kebebasan diperoleh 38, dan menentukan $t\_{tabel}$ dengan cara signifikansi 5% dan dk 38 diperoleh 1,68. Oleh karena $t\_{hitung}$ = 5,33 dan $t\_{tabel}$ 1,68 dimana $t\_{hitung}$ 5,33 > $t\_{tabel}$ 1,68 dengan demikian Nol Hipotesis (Ho) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1. Menghitung besarnya hubungan variabel X dengan variabel Y (*coefisien determinasi*), dengan rumus :

 CD = $r^{2}$ x 100%

 = $0,741^{2}$ x 100%

 = 54,90%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa hubungan antara pembelajaran audio visual (variabel X) dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (variabel Y) adalah sebesar 54,90 % jika dibulatkan menjadi 55%, sedangkan sisanya dapat dipengaruhi oleh variabel lain dan dapat diteliti lebih lanjut.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data tentang pembelajaran audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media audio visual di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang, berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media audio visual (gambar, video/film, dan power point) dapat merespon siswa dengan baik. Hasil analisis data tentang hubungan pembelajaran audio visual (Variabel X) menunjukkan sampel berasal dari populasi yang diambil berdistribusi normal.
2. Motivasi belajar siswa MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ketika tidak menggunakan media audio visual sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh cara guru mengajar pada umumnya masih didominasi dengan metode ceramah yang mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran.

103

1. Terdapat hubungan antara penerapan audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang bersifat positif, hal ini berdasarkan hasil analisis korelasi antara variabel X dengan variabel Y menunjukkan indeks koefisien korelasi sebesar 0,68 dan setelah dirujuk dari tabel interprestasinya ternyata nilai ‘’r’’ (0,68) berada antara (0,68 – 0,100) yang interprestasinya antara pembelajaran audio visual (Variabel X) dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel Y) terdapat korelasi yang kuat atau tinggi. Oleh karena $t\_{hitung}$ (5,33) dan $t\_{tabel}$ (1,68) dimana $t\_{hitung}$ 5,33 > $t\_{tabel}$ 1,68 maka dengan demikian hipotesis alternative (Ha) diterima, sedangkan hipotesis nol (Ho) ditolak. Sehingga terdapat hubungan antara pembelajaran audio visual dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khairul Mufied Jawilan Kabupaten Serang Variabel X terhadap Variabel Y dengan menggunakan *Coefisien Determinasi* (CD), media pembelajaran audio visual (Variabel X) dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel Y) ialah 54,90% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain salah satunya adalah lingkungan siswa.
2. **Saran-saran**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, maka penulis mempunyai saran yang ingin disampaikan terkait penelitian ini:

1. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, maka hendaklah dalam sebuah lembaga pendidikan meningkatkan mutu pendidikan di sekolahnya dengan menggunakan inovasi-inovasi kegiatan pembelajaran yang bermutu. Dan hendaknya antara kepala sekolah dengan dewan guru bekerjasama untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut.

1. Dewan Guru

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa, guru hendaknya lebih kreatif dan terampil dalam mengadakan dan sering menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar atau materi yang akan dipelajari. Dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan dapat berjalan tepat waktu sehingga mempermudah guru dalam mengawasi dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik di sekolah.

1. Bagi Siswa

Untuk para siswa diharapkan agar tetap semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar, menumbuhkan minat dan motivasi meningkatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran sehingga apa yang diajarkan bukan hanya pada kognitifnya saja akan tetapi bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Dengan adanya berbagai keterbatasan pada penelitian ini disarankan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dapat diterapkan dan memberikan hasil yang lebih baik pada semua mata pelajaran dengan materi yang berbeda pada setiap jenjang penelitian.
2. Sebaiknya pemerintah melengkapi sarana dan prasarana di sekolah-sekolah yang berada di daerah-daerah atau desa-desa baik pada sekolah negeri maupun swasta.

**DAPFTAR PUSTAKA**

AH Sanaky, Hujair, *Metode Pembelajaran Interaktif Inovatif,*

Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013

Alya, Qonita, *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*,

Jakarta: PT Indah Jaya, 2011

Anggoro, M. Toha, dkk, *Metode Penelitian,* Jakarta: UT, 2007

Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian,* Jakarta: PT Rineka

Cipta, 1993

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*

*Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar*

*Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran,* Jakarta: PT Raja Grapindo

Persada, 2017

Asnawir, *Media Pembelajaran,* Jakarta: Ciputat Pers, 2002

Asra, Sumiati, *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana

Prima, 2009

Asrori, Mohammad, *Psikologi Pembelajaran,* Bandung, CV

Wacana Prima, 2009

Caryoto, Meimulyani, Yani, *Media Pembelajaran Adaftif*,

Jakarta: Luximia, 2013

Darmawan, Deni, Supriadie, Didi, *Komunikasi Pembelajaran,*

Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012

109

Darwanto, *Televisi sebagai Media Pendidikan,* Yogyakarta:

Pustaka Pelajar, 2007

Fu’adi, Imam, *Sejarah Peradaban Islam*, Yogyakarta: Teras,

2011

Gunawan, Heri, *Kurikulum dan Pembelajaran PAI*, Bandung:

Alfabeta, 2013

Hakim, Lukmanul*, Perencanaan Pembelajaran,* Bandung: CV

Wacana Prima, 2009

Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi

Aksara, 2013

Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar,* Jakarta: PT Bumi

Aksara, 2009

Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar*

*Mengajar yang Kreatif dan Efektif,* Jakarta: Bumi Aksara,

2007

Hasil wawancara dengan bapak Didin Diyauddin S.Pd.I (guru

Sejarah Kebudayaan Islam), Kamis 10-08-2017, Jam

10:00.

Ibrahim, Darsono, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam,* Solo: PT

Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008

Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*,

Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015

Kusdiana, Ading*, Sejarah dan Kebudayaan Islam Periode*

*Pertengahan*,Bandung: CV Pustaka Setia, 2013

Mudjiono, Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran,* Jakarta: Rineka

Cipta, 2002

Mudjiono, Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran,* Jakarta: PT

Rineka Cipta, 2013

Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian,* Jakarta: Kencana, 2011

Rohani, Ahmad, *Media Intruksional Edukatif*, Jakarta: PT Raja

Grafindo Persada, 2007

Sadiman, Arief S. Dkk, *Media Pendidikan Pengertian,*

*Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* Depok: PT Raja

Grafindo Persada, 2012

Sadiman, Arif S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan,*

*dan Pemanfaatannya,* Jakarta, Raja Grafindo Persada,

1993

Sadiman, Arif, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja

Grafindo Persada, 2007

Sanaky, AH, Hujair*,* *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif,*

Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013

Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:

Rajawali Pers, 2014

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* Jakarta: PT.

Raja Grafindo Persada, 2007

Sobur, Alex, *Psikologi Umum, dalam Lintasan Sejarah,*

Bandung: CV Pustaka Setia, 2013

Susilana, Rudi, Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran*, Bandung:

CV Wacana Prima, 2009

Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori dan*

*Aplikasi,* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016

Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori dan*

*Aplikasi,* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016

Susilana, Rudi, Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran*, Bandung:

CV Wacana Prima, 2009

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran,* Jakarta: Kencana, 2010

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT

Rajagrafindo Persada, 2014

Subana, M. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah,* Bandung: Pustaka

 Setia, 2005

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*,

 Bandung: Alfabeta, 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D,*

 Bandung: Alfabeta, 2014

Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2009

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi

Aksara, 2003

Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Rajawali Pers,

2017

Supriyadi, Dedi, *Sejarah Peradaban Islam*, Bandung: CV

Pustaka Setia, 2008

Syah, Darwyan, dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan,* Jakarta: Diadit Media, 2009

Taswiyah, *Sejarah Peradaban Islam*, Jakarta: Diadit Media, 2011

Thoha, Chabib, *Metodologi Pengajaran Agama,* Yogyakarta:

Pustaka Pelajar, 2004

Tohir , M. Sohib, *Al-Qur’an Mushaf Al-Bantani,*

Jakarta:Lembaga Percetakan Al-Qur’an Kemenag RI ,

2013.

Utsman Najati, Muhammad, *Psikologi Dalam Tinjauan Hadits*

*Nabi,* Jakarta: Mustaqim, 2003

Yamin, Moh, *Teori dan Metode Pembelajaran,* Malang: Madani,

2015

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan*

*Pembelajaran,* Vol.2, No.2, hal 127 – 144, Edisi April

2014

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan*

*Pembelajaran,* Vol.2, No.2, hal 127 – 144, Edisi April 2014

1. Arif S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1993). 12 [↑](#footnote-ref-1)
2. Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 6 [↑](#footnote-ref-2)
3. Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016). 75-76 [↑](#footnote-ref-3)
4. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007). 55 [↑](#footnote-ref-4)
5. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997).15 [↑](#footnote-ref-5)
6. Asnawir, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). 95 [↑](#footnote-ref-6)
7. Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007). 101 [↑](#footnote-ref-7)
8. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 1-3 [↑](#footnote-ref-8)
9. Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). 85 [↑](#footnote-ref-9)
10. Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). 28 [↑](#footnote-ref-10)
11. Hasil wawancara dengan bapak Didin Diyauddin S.Pd.I (guru SKI), Kamis 10-08-2017, Jam 10:00. [↑](#footnote-ref-11)
12. Arief S. Sadiman, Dkk, *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya,* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012). 2 [↑](#footnote-ref-12)
13. Azhar Arsyad, *Media Pemebelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017). 1 [↑](#footnote-ref-13)
14. Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016). 75-76 [↑](#footnote-ref-14)
15. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015 ). 49 [↑](#footnote-ref-15)
16. Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Indah Jaya, 2011). 462 [↑](#footnote-ref-16)
17. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2017). 3 [↑](#footnote-ref-17)
18. Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 4 [↑](#footnote-ref-18)
19. Azhar Arsyad*, Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2017). 3 [↑](#footnote-ref-19)
20. Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 6 [↑](#footnote-ref-20)
21. Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007). 6 [↑](#footnote-ref-21)
22. Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007). 3 [↑](#footnote-ref-22)
23. Yani Meimulyani, Caryoto, *Media Pembelajaran Adaftif*, (Jakarta: Luximia, 2013). 34 [↑](#footnote-ref-23)
24. Yani Meimulyani, Caryoto, *Media Pembelajaran Adaftif*, (Jakarta: Luximia, 2013). 39 [↑](#footnote-ref-24)
25. M. Sohib Tohir , *Al-Qur’an Mushaf Al-Bantani,* (Jakarta:Lembaga Percetakan Al-Qur’an Kemenag RI , 2013). [↑](#footnote-ref-25)
26. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran,* (Vol.2, No.2, hal 127 – 144, Edisi April 2014). 131 [↑](#footnote-ref-26)
27. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran,* (Vol.2, No.2, hal 127 – 144, Edisi April 2014). 131 [↑](#footnote-ref-27)
28. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif,* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013). 125 [↑](#footnote-ref-28)
29. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2017). 28 [↑](#footnote-ref-29)
30. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 1-3 [↑](#footnote-ref-30)
31. Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 35 [↑](#footnote-ref-31)
32. Alex Sobur, *Psikologi Umum, dalam Lintasan Sejarah,* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013). 268 [↑](#footnote-ref-32)
33. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). 73 [↑](#footnote-ref-33)
34. Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran,* (Bandung, CV Wacana Prima, 2009). 183 [↑](#footnote-ref-34)
35. Didi Supriadie, Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran,* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012). 27-28 [↑](#footnote-ref-35)
36. Moh. Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran,* (Malang: Madani, 2015). 5 [↑](#footnote-ref-36)
37. Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 38 [↑](#footnote-ref-37)
38. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013). 27-28 [↑](#footnote-ref-38)
39. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran PAI*, (Bandung: Alfabeta, 2013). 104 [↑](#footnote-ref-39)
40. Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran,* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 59 [↑](#footnote-ref-40)
41. M. Sohib Tohir , *Al-Qur’an Mushaf Al-Bantani,* (Jakarta:Lembaga Percetakan Al-Qur’an Kemenag RI , 2013). [↑](#footnote-ref-41)
42. Muhammad Utsman Najati, *Psikologi Dalam Tinjauan Hadits Nabi,* (Jakarta: Mustaqim, 2003). 306 [↑](#footnote-ref-42)
43. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013). 161 [↑](#footnote-ref-43)
44. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 4 [↑](#footnote-ref-44)
45. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014). 89 [↑](#footnote-ref-45)
46. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 7 [↑](#footnote-ref-46)
47. Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013). 84 [↑](#footnote-ref-47)
48. Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013). 84 [↑](#footnote-ref-48)
49. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2010). 29 [↑](#footnote-ref-49)
50. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2010). 29 [↑](#footnote-ref-50)
51. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013). 166 [↑](#footnote-ref-51)
52. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009). 167 [↑](#footnote-ref-52)
53. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2010). 31 [↑](#footnote-ref-53)
54. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran PAI*, (Bandung: Alfabeta, 2013). 147 [↑](#footnote-ref-54)
55. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran PAI*, (Bandung: Alfabeta, 2013). 149 [↑](#footnote-ref-55)
56. Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004). 215 [↑](#footnote-ref-56)
57. Ading Kusdiana, *Sejarah dan Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013). 1-2 [↑](#footnote-ref-57)
58. Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008). 18 [↑](#footnote-ref-58)
59. Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004). 241-242 [↑](#footnote-ref-59)
60. Taswiyah, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Diadit Media, 2011). 22 [↑](#footnote-ref-60)
61. Darsono, Ibrahim, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam,* (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008). 5 [↑](#footnote-ref-61)
62. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT Raja Grapindo Persada, 2017). 2 [↑](#footnote-ref-62)
63. Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 6 [↑](#footnote-ref-63)
64. Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran PAI*, (Bandung: Alfabeta, 2013). 104 [↑](#footnote-ref-64)
65. Didi Supriadie, Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran,* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012). 27-28 [↑](#footnote-ref-65)
66. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007). 55 [↑](#footnote-ref-66)
67. Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). 35 [↑](#footnote-ref-67)
68. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). 73 [↑](#footnote-ref-68)
69. M. Toha Anggoro, dkk, *Metode Penelitian,* (Jakarta: UT, 2007). 1.27 [↑](#footnote-ref-69)
70. M. Toha Anggoro, dkk, *Metode Penelitian,* (Jakarta: UT, 2007). 6.3 [↑](#footnote-ref-70)
71. Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Kencana, 2011). 254 [↑](#footnote-ref-71)
72. Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2011). 38 [↑](#footnote-ref-72)
73. M. Subana, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah,* (Bandung: Pustaka Setia, 2005). 89 [↑](#footnote-ref-73)
74. Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003). 166 [↑](#footnote-ref-74)
75. M. Toha Anggoro, dkk, *Metode Penelitian*, (Jakarta: UT, 2007). 4.2 [↑](#footnote-ref-75)
76. M. Toha Anggoro, dkk, *Metode Penelitian*, (Jakarta: UT, 2007). 4.3 [↑](#footnote-ref-76)
77. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998). 115 [↑](#footnote-ref-77)
78. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013). 38 [↑](#footnote-ref-78)
79. Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993). 134 [↑](#footnote-ref-79)
80. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 199 [↑](#footnote-ref-80)
81. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 198 [↑](#footnote-ref-81)
82. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 194 [↑](#footnote-ref-82)
83. Darwyan Syah, dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Diadit Media, 2009). 38 [↑](#footnote-ref-83)
84. Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009). 53 [↑](#footnote-ref-84)
85. Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian,* (Bandung: Alfabeta, 2009). 56 [↑](#footnote-ref-85)
86. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2014). 184 [↑](#footnote-ref-86)
87. Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). 401 [↑](#footnote-ref-87)
88. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2014). 184 [↑](#footnote-ref-88)