

**PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SD NEGERI LANGGO**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD HAIKAL
NIM. 170212185**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2022 M/1443 H

**PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SD NEGERI LANGGO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh :

MUHAMMAD HAIKAL

NIM . 170212185

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II



Muhibuddin Hanafiah. S.Ag..M.Ag
NIP. 197006082000031002



Rahmat Musfikar, M.Kom
NIP. 198909132020121015

**PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SD NEGERI LANGGO**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal

Selasa,

26 Juli 2022

26 Dzulhijjah 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris.

Muhibuddin Hanafiah. S.Ag., M.Ag

NIP. 197006082000031002

Muhajir. SST

NUK. 201801110319921083

Penguji I,

Penguji II

Rahmat Musfekar, M.Kom

NIP. 198909132020121015

Nurrisma, S.Pd., M.T.

NIDN. 1430049701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mujuk, S.Ag.MA., M.Ed., Ph.D

NIP. 197301021997031003

1/6

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haikal

NIM : 170212185

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SD Negeri Langgo

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Haikal

ABSTRAK

Nama : Muhammad Haikal
NIM : 170212185
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
Judul : Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SD Negeri Langgo
Tgl Sidang : 26 juli 2022
Tebal Skripsi : 61 Halaman
Pembimbing I : Muhibuddin Hanafiah. S.Ag.,M.Ag
Pembimbing II : Rahmat Musfikar, M.Kom
Kata kunci : Multimedia, Multimedia Interaktif, Siswa, konsep belajar

Multimedia interaktif adalah cara sinergis teks, gambar, grafik, dan suara yang terintegrasi menggunakan perangkat komputasi dan lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu ketika pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program. Program pembelajaran yang mencakup kombinasi video, animasi, dan simulasi. Materi tersebut diwujudkan melalui konten multimedia interaktif, yang sangat membantu siswa untuk memahami konsep dan materi yang abstrak. Multimedia interaktif bertujuan untuk dapat memberikan alternatif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran yang mengidentifikasi materi pembelajaran yang dapat merangsang minat dan pembelajaran aktif siswa. Selain itu, multimedia interaktif dapat memvisualisasikan ide dan konsep, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama kelas II SD Negeri Langgo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (action research), yang menggunakan media pembelajaran PAI dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan desain penelitian kelompok pre-test dan post-test. Desain kelompok pre-test dan post-test terdiri dari kelompok-kelompok tertentu dengan jumlah sampel 21 siswa di SD Negeri Langgo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran PAI yang menggunakan media yang berupa power point diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,57 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50, sedangkan nilai dari pretest yang tidak menggunakan media power point memiliki nilai rata-rata sebesar 56,19 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Sehubungan dengan penelitian ini, penulis menyarankan para guru Pendidikan Agama Islam harusnya lebih meningkatkan intensitasnya di dalam penggunaan multimedia interaktif sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tercipta suasana nyaman dan menyenangkan sehingga akan meningkatkan pemahaman belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang dan shalawat dan salam kita hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada kita semuanya sehingga kita bisa mengenal yang mana yang baik dan yang jahat, dan penulis dapat membuat skripsi dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SD NEGERI LANGGO”**.

Penulisan skripsi ini adalah salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Ar-Raniry, Banda Aceh. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan dalam teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam menghadapi permasalahan, dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing kesulitan yang dihadapi dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun materi serta doa yang tiada hentinya kepada penulis.
2. Segenap keluarga dan sahabat yang selalu menyemangati dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
3. Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. MA yang selalu mendukung dan memberi motivasi untuk kami.

4. Bapak Muhibuddin Hanafiah.S.Ag.,M.Ag selaku pembimbing pertama dan Bapak Rahmat Musfika. M.Kom selaku pembimbing kedua, yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Bapak Yusran, M.Pd, Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Ibu Mira Maisura, serta staf Prodi yang telah ikut membantu proses pelaksanaan penelitian.
6. Bapak/Ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi leting 2017, serta seluruh keluarga PTI yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.
8. Dan untuk semuanya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Namun penulis menyadari, dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun guna untuk memperbaiki kesalahan dimasa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. *Amin ya rabbal' alamin.*

Banda Aceh, 08 Juni 2022

Penulis,

(Muhammad Haikal)

DAFTAR ISI

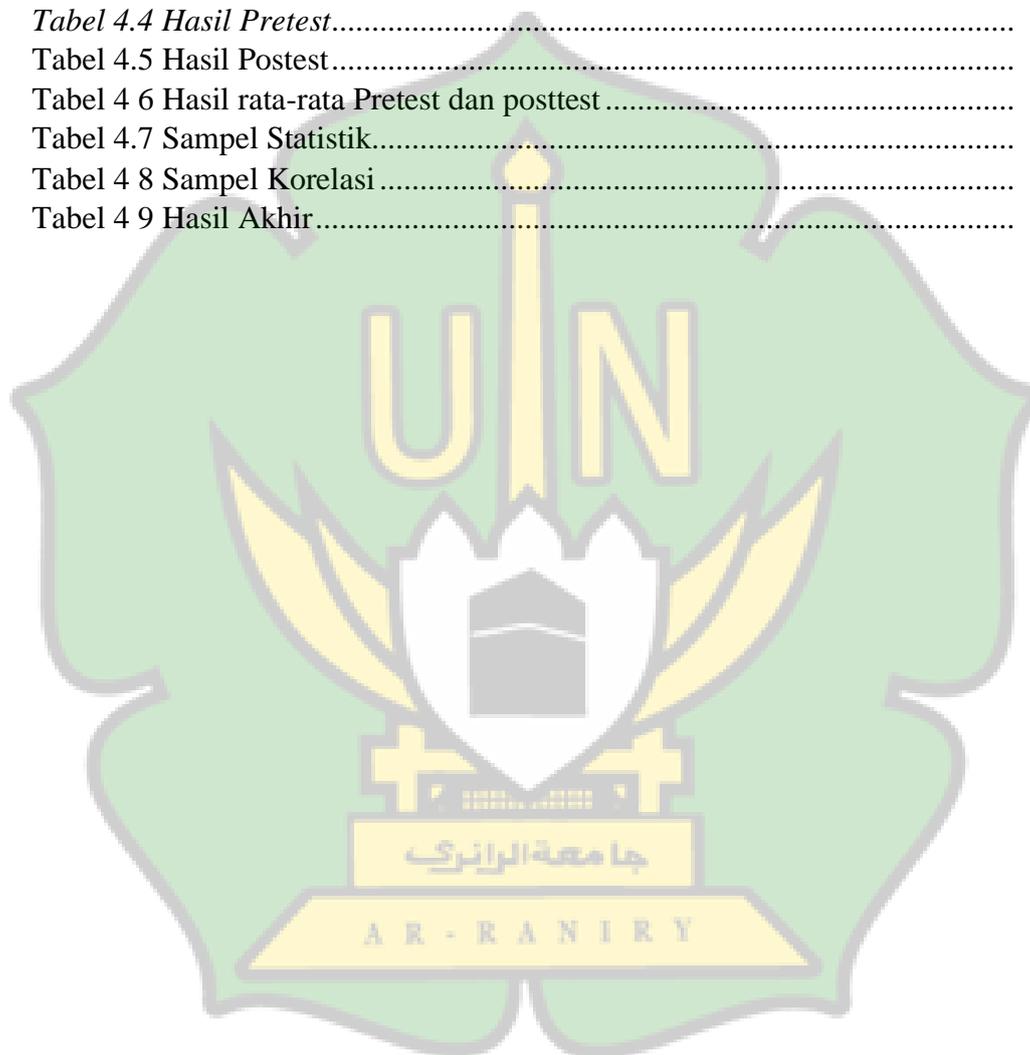
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Hipotesis	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Media Pembelajaran.....	6
B. Multimedia Interaktif	10
C. Motivasi Belajar	11
D. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran PAI	12
E. Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Pendekatan Penelitian	19
B. Variabel Penelitian.....	19
C. Teknik Penelitian	20
D. Desain Penelitian	21
E. Instrument	22
F. Teknik Analisis Data.....	22
1. Uji Validitas	22
2. Uji Reliabilitas	23
3. Uji Hipotesis (Uji T)	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. Lokasi Penelitian.....	26

B. Subjek Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	27
D. Hasil	27
BAB V PENUTUP.....	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....	38



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Pretest-Posttest	28
Tabel 4.2 Hasil analisis sampel Pretest-Posttest	29
Tabel 4.3 Hasil uji reliabilitas pretest	29
<i>Tabel 4.4 Hasil Pretest</i>	30
Tabel 4.5 Hasil Posttest.....	31
Tabel 4 6 Hasil rata-rata Pretest dan posttest	32
Tabel 4.7 Sampel Statistik.....	33
Tabel 4 8 Sampel Korelasi	34
Tabel 4 9 Hasil Akhir.....	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rumus Uji T..... 24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Absensi harian Siswa.....	40
Lampiran 1. 2 Dokumentasi Penelitian.....	41
Lampiran 1. 3 RPP SD Negeri Langgo.....	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan atau kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat dan canggih menuntut individu untuk menyadari potensi dirinya secara maksimal. Namun, di bidang pendidikan, kemajuan teknologi memaksa semua pembelajaran tradisional beralih ke pembelajaran berbasis teknologi. Dalam bidang pembelajaran di sekolah terjadi perubahan dan perubahan pendidikan, dan perkembangan teknologi informasi dapat mempercepat arus ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dapat merepresentasikan data dan mengirimkan informasi dengan sangat cepat, memberikan pengguna akses cepat ke pengetahuan [1].

Perkembangan teknologi ini menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengikuti perubahan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidikan tetap menjadi pilihan utama untuk meningkatkan kualitas, menjadikan sumber daya manusia sebagai tolak ukur kemajuan bangsa [2]. Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah mampu mengembangkan bakat dengan kemampuan mengintegrasikan ke dalam tiga bidang yaitu kognisi, emosi dan psikomotorik. Semuanya tercantum dalam kurikulum 2013, namun perkembangan teknologi yang pesat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah bagi setiap siswa. Kehadiran teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pengembangan teknik multimedia juga berguna bagi guru untuk mengatur media pembelajarannya [3].

Secara umum, media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran [4]. Media pembelajaran juga merupakan alat komunikasi yang mengefektifkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah dalam pemberian materi pembelajaran oleh guru [5]. Dari segi penggunaan, media pembelajaran telah terbukti menjadi media yang digunakan sebagai jembatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, Anda dapat meningkatkan hasil belajar Anda dan mencapai tujuan pembelajaran Anda. Setelah melakukan survei di SD Negeri Lango, survei lapangan menemukan bahwa sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru sekolah belum memaksimalkan penggunaan metode, model dan multimedia yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, banyak pendidik yang masih menggunakan model pembelajaran tradisional atau monoton karena siswa hanya mendapatkan ilmu yang diberikan oleh gurunya. Dengan model pembelajaran tradisional, siswa cenderung bosan, putus asa dalam belajar dan semangat, serta tidak mendapatkan hasil yang diharapkan. Hasil belajar PAI menunjukkan sebagian besar siswa Kelas II belum mencapai KKM karena motivasi belajarnya masih sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, siswa yang belum tuntas dalam proses pembelajaran membutuhkan perubahan suasana yang menyebabkan terjadinya proses tersebut. Salah satunya adalah memotivasi siswa yang kurang matang untuk belajar. Dampak motivasi sangat baik untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Motivasi membimbing semua kegiatan

belajar agar tidak terjadi kerancuan saat diajar oleh guru. Pemilihan media pembelajaran merupakan kunci untuk membuat kualitas pendidikan dan pembelajaran lebih efektif dan menciptakan suasana dan motivasi belajar yang bermanfaat bagi siswa. Media pembelajaran memudahkan siswa untuk bekerja dengan materi.

Namun pada kenyataannya dalam bidang pembelajaran kreatif dan inovatif, media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dan guru cenderung mengajar di buku teks yang sudah tersedia di sekolah. Hal ini membuat siswa tidak aktif dan mudah bosan. Oleh karena itu, proses belajar mengajar membutuhkan media pembelajaran yang menarik secara visual yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Salah satunya adalah pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint untuk siswa SD Negeri Langgo Kelas II.

Multimedia interaktif dengan materi pembelajaran video atau audiovisual dan berbagai latihan dalam desain. Guru dapat menggunakan multimedia interaktif untuk memudahkan menguraikan sesuatu sehingga siswa tidak merasa kesulitan untuk memahaminya. Ketika kegiatan pendidikan dan pembelajaran tidak mampu menanamkan kemauan belajar seorang siswa, maka diperlukan suatu media yang dapat menumbuhkan semangat siswa tersebut agar ia dapat menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar secara mandiri. Salah satunya adalah penyediaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul risalah ini adalah

“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam Kelas II SD Negeri Langgo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas II SD Negeri Langgo?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama kelas II SD Negeri Langgo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, dan penulis.

1. Bagi Siswa

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat bekerja sama, serta dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran untuk diterapkan dan dikembangkan di sekolah serta dapat menjadi bahan

masukan dan pertimbangan atau informasi yang sangat berarti dalam menjalankan proses belajar mengajar serta dapat bermanfaat sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga terciptanya prestasi belajar yang maksimal dalam mata pelajaran PAI.

3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan apabila nantinya berkecimpung dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penggunaan multimedia pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara maksimal dan menambah khazanah ilmu pengetahuan dan keterampilan mengenai multimedia pembelajaran PAI yang diteliti.

E. Hipotesis

Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II SD Negeri Langgo.

H₁ : Adanya pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II SD Negeri Langgo.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin “media”. Ini benar berarti "mediasi atau rujukan data atau berita" [6]. Multimedia berasal dari kata multimedia dan media. "Multi" berasal dari kata Latin "kata benda". Ini berarti banyak atau berbeda. Kata “media” berasal dari bahasa Latin, dan kata jamak “media” secara harfiah berarti “perantara atau rujukan” atau rujukan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media merupakan sarana penyalur informasi pembelajaran dan penyebaran pesan. Media adalah perantara atau pembawa pesan seseorang yang mengirimkan pesan kepada penerima [7]. Media juga dapat dicirikan sebagai objek untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mendorong pikiran dan perasaan siswa untuk merangsang belajar. Peningkatan kualitas pendidikan juga berupa pengembangan media dalam memberikan materi. Media pembelajaran adalah struktur perilaku yang disesuaikan untuk menyampaikan sesuatu dan menambah informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, dengan media untuk meningkatkan proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dapat dilanjutkan [8]. Multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai kombinasi beberapa media, kombinasi teks, grafik, animasi, suara, dan video. Multimedia adalah sistem yang mendukung penggunaan teks interaktif, audio, gambar diam, video, dan grafik. Ada beberapa pendapat ahli tentang definisi multimedia itu sendiri:

1. Gerlach & Ely menyatakan bahwa media dalam arti luas adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Atau kemampuan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah medianya. Lebih khusus lagi, konsep media dalam proses belajar mengajar cenderung didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menata ulang informasi visual atau verbal.
2. Menurut Santoso S. Hamijaya, media Ahmadrohani adalah mediator dari segala bentuk yang digunakan orang untuk menyebarkan gagasan. Ahmadrohani, di sisi lain, mendefinisikan media sebagai perceptible, bertindak sebagai perantara, sarana, dan alat untuk proses komunikasi (pendidikan dan pembelajaran). Proses).
3. Vaughan menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau perangkat elektronik dan perangkat digital.
4. Macleod juga digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat seperti televisi, monitor, disk optik, dan sistem tampilan yang digunakan untuk menyajikan video dan presentasi. Saya menjelaskan bahwa [9].
5. Menurut Hofstter, multimedia menciptakan dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan video (video dan animasi) melalui kombinasi tautan dan alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi Penggunaan komputer untuk. .. Multimedia

sejati berarti kombinasi dari berbagai media, dari yang berteknologi tinggi hingga yang rendah, seperti buku, krayon, percakapan, papan tulis, alat dan sumber daya yang berbeda [1].

6. Menurut Rusman, Kurniawan Deni dan Riyana Cepi, pembelajaran multimedia menggunakan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tools yang tersedia bagi pengguna. Untuk bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi [10].

Kata belajar membutuhkan akar kata dari "belajar". Pembelajaran merupakan kegiatan proses yang memiliki unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan semua jenis jenjang pendidikan. Dalam buku Yudhi Munadi, *The Psychology of Learning and Memory*, Hintzman berpendapat bahwa "belajar adalah perubahan pada organisme karena pengalaman yang dapat mempengaruhi perilaku organisme". Pengalaman yang dapat mempengaruhi perilaku makhluk hidup [11].

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kemampuan sebagai perangkat yang memegang peranan penting. Dalam perkembangan teknologi saat ini, mahasiswa dapat pergi kapan saja, dimana saja dengan memanfaatkan hasil teknologi informasi. Media pembelajaran memiliki empat komponen. Yaitu, [9]:

1) Attention work, media pembelajaran merupakan pusat yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada materi yang disajikan. Siswa

biasanya kurang tertarik dengan materi yang disajikan pada awal proses pembelajaran. Media visual khususnya dapat membantu siswa dan membimbing mereka terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu, kemampuan menyerap dan menghafal materi yang disampaikan jauh lebih penting.

2) Kemampuan efektif untuk melihat media visual dari sudut pandang kenikmatan belajar (membaca) teks ilustrasi. Gambar dan gambar visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa selama proses pembelajaran.

3) Kemampuan kognitif, media visual harus dilihat dari studi menggunakan gambar visual untuk bekerja dengan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4) Kompensatori dan memberikan konteks bagi siswa yang lemah atau lambat untuk menerima dan memahami isi materi tekstual atau verbal. Berdasarkan keempat unsur media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan media pembelajaran adalah suatu metode atau pelatihan bagi siswa untuk memahami materi, memperlancar proses pembelajaran, dan memperlancar pembelajaran. Sistem pembelajaran berjalan dengan sukses dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan[12].

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kelompok:

1) Media Visual Media visual adalah media yang mengandung banyak elemen berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam sebuah presentasi.

Media visual berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat

memperdalam pemahaman dan memperkuat daya ingat. Media visual juga dapat merangsang minat siswa dan menjalin hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Oleh karena itu, agar media visual efektif atau tepat sasaran, media yang dibuat harus ditempatkan dalam konteks yang bermakna[13].

2) Media Audio Media audio adalah media yang berisi pesan-pesan auditori (hanya terdengar) yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk mempelajari pikiran, emosi, perhatian, dan materi pelajaran. Media yang langsung diterima oleh pendengaran, seperti radio dan perekam. Keuntungan dari media audio adalah program yang beragam dan fakta bahwa mereka hanya dapat pergi ke satu arah.

3) Media audiovisual Media audiovisual adalah gabungan dari media audiovisual yang Anda buat. Misalnya kombinasi slide dan kaset audio. Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio tampak dan gambar seperti rekaman video, slide, dan audio. Media audiovisual adalah alat bantu audiovisual, alat atau bahan yang digunakan dalam situasi belajar untuk menyampaikan bahasa tulis dan lisan dalam transfer pengetahuan dan sikap. Dan mendukung ide.

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia interaktif adalah cara sinergis teks, gambar, grafik, dan suara yang terintegrasi menggunakan perangkat komputasi dan lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu ketika pengguna dapat berinteraksi secara aktif

dengan program. Program pembelajaran yang mencakup kombinasi video, animasi, dan simulasi. Materi tersebut diwujudkan melalui konten multimedia interaktif, yang sangat membantu siswa untuk memahami konsep dan materi yang abstrak. Tentu saja ketika berbicara tentang multimedia, tidak harus mencakup semua komponen multimedia untuk disebut multimedia interaktif [14]. Penggunaan konten multimedia interaktif diyakini efektif untuk tujuan pembelajaran yang sulit dipahami siswa. Multimedia interaktif bertujuan untuk dapat memberikan alternatif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran yang mengidentifikasi materi pembelajaran yang dapat merangsang minat dan pembelajaran aktif siswa. Selain itu, multimedia interaktif dapat memvisualisasikan ide dan konsep, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

C. Motivasi Belajar

Kata motivasi diartikan sebagai usaha untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motivasi dapat dikatakan sebagai kekuatan pendorong di dalam dan di dalam diri subjek untuk melakukan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai kondisi persiapan. Dimulai dengan kata “motivasi”, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan aktif. Motivasi menjadi aktif pada waktu-waktu tertentu, terutama ketika mencapai tujuan yang disyaratkan. Motivasi belajar merupakan faktor non-intelektual. Peran uniknya adalah untuk menumbuhkan gairah, kegembiraan, dan keinginan untuk belajar. Siswa yang termotivasi memiliki energi yang cukup untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada semua manusia

sepanjang hidupnya. Proses belajar adalah interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja. Tanda-tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah lakunya yang dapat disebabkan oleh perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya[15].

D. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran PAI

Ada dua jenis multimedia: multimedia non-interaktif dan multimedia interaktif. Dalam multimedia non-interaktif, pengguna bertindak pasif dan menonton adegan satu demi satu. Sementara itu, lebih banyak elemen, atau aspek interaktif, telah ditambahkan ke multimedia interaktif, memungkinkan pengguna untuk secara aktif memilih adegan yang diinginkan dan bermain dengan simulasi dan permainan yang disediakan. Format yang menggunakan model multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dapat berupa latihan, tutorial, simulasi, dan permainan. sebuah[16].

- a. Multimedia non-interaktif adalah multimedia sekuensial, dan setiap siswa atau pengguna multimedia ini menggunakannya sesuai dengan paket materi yang ditentukan dan berjalan secara pasif. Pengguna tidak dapat memilih atau menentukan media untuk proses selanjutnya. Siswa akan menggunakan bagian-bagian yang dirancang dengan cara ini untuk belajar secara bergantian pada waktu yang ditentukan [17]. Karena multimedia non-interaktif biasanya digunakan dalam acara televisi dan film, pengguna bertindak secara pasif dan hanya bertindak sebagai pemirsa yang tidak dapat mengarahkan adegan berikutnya. Multimedia non-interaktif tidak memberikan kontrol kepada

pengguna atas media, hanya dapat dinikmati terus menerus sampai akhir. Tidak mengherankan jika multimedia non-interaktif terutama merupakan proses penyampaian informasi atau pesan satu arah yang tidak memerlukan umpan balik, berupa reaksi atau tanggapan tertentu, seperti televisi, radio, surat kabar, dan majalah.

b. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah bentuk media dengan alat untuk menggabungkan banyak elemen untuk bersinergi dan mengontrol. Saat mempelajari suatu diskusi, siswa dapat memilih materi yang dipelajarinya terlebih dahulu. Salah satu fitur dari multimedia interaktif ini adalah adanya kontrol yang biasa disebut dengan Graphical User Interface (GUI). Ini biasanya dalam bentuk gulungan, ikon, tombol, dll. Siswa dapat menggunakan semua ini untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Di antara unsur-unsur yang digabungkan dalam multimedia interaktif adalah teks sebagai media visual yang digunakan untuk secara menarik mewakili informasi yang ditulis dalam berbagai jenis teks. Selanjutnya adalah elemen grafis. Ini juga visual dan sebagian besar ditampilkan dalam bentuk gambar diam atau video. Plus, semua yang dapat Anda dengar, bukan hanya elemen audio atau suara. Biasanya digunakan untuk melampirkan media teks. Akhirnya, ada interaktivitas. Interaktivitas adalah pemrograman multimedia, bukan media. Interaktivitas memberi Anda akses gratis ke berbagai jenis media dalam program multimedia Anda. Penggunaan multimedia interaktif biasanya ditemukan dalam permainan yang menyertakan kontrol, memungkinkan pemain untuk mengarahkan apa yang mereka butuhkan

dalam permainan. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang terlihat antara multimedia interaktif dan multimedia non-interaktif. Keduanya menggabungkan banyak elemen media dalam pengiriman pesan dan informasi, tetapi Anda dapat melihat bahwa multimedia interaktif dan multimedia non-interaktif dibedakan oleh kontrol atau kontrol pengguna[18].

1. Karakteristik Multimedia Pembelajaran PAI

Sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI), pemilihan dan penggunaan multimedia itu sendiri harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun beberapa karakteristik multimedia pembelajaran PAI, diantaranya sebagai berikut[14]:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

2. Fungsi Multimedia Pembelajaran PAI

Dalam Pendidikan Islam, alat atau media itu jelas diperlukan. karena alat atau media pengajaran itu mempunyai peranan yang besar dan berpengaruh

terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Abu Bakar Muhammad berpendapat, bahwa fungsi alat atau media itu antara lain ialah:

- a. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
- b. Mampu mempermudah pemahaman, dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- c. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
- d. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
- e. Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam, indera, melatihnya, memperhalus perasaan dan cepat belajar[17].

E. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Tahun	Judul	Metode	Hasil	Kelemahan
1	Nugraheni Dinasari Haryono	2015	Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kooperasi	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tindakan kelas (<i>action research</i>)	Hasil penelitian memperoleh skor dari ahli media 4,54 kategori sangat baik, ahli materi 4,08 kategori baik, uji coba lapangan mendapat skor 3,79 kategori baik. Multimedia	Dalam penelitian ini ada beberapa kelemahan yaitu tidak melakukan tahapan pretest ataupun pengambila

			<p>Bagi Siswa Kelas IV SDN Tegal Panggung Yogyakarta</p>		<p>interaktif materi kooperasi bagi siswa kelas IV SD setelah di validasi oleh ahli materi dan media serta diujicobakan di lapangan menunjukkan bahwa layak digunakan sebagai media pembelajaran[18].</p>	<p>n penilaian sebelumnya terhadap siswa yang dijadikan sampel. Melainkan peneliti hanya maelihat nilai siswanya dari hasil nilai kesahiran yang telah diambil oleh gurunya atau wali kelas.</p>
2	Erwin Putra Permana	2017	<p>Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar</p>	<p>Menggunakan pendekatan kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa respon dari peserta didik terhadap multimedia interaktif mendapatkan respon positif. Hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung dengan sikap peserta didik yang aktif serta dari angket yang dibagikan memperoleh rata-</p>	<p>Penelitian ini hanya menilai respon positif terhadap media interaktif yang diberikan kepada siswa tanpa melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap sampel penelitiannya.</p>

					rata persentase sebesar 97% sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik sangat menyukai multimedia interaktif yang dirancang oleh peneliti[19].	
3	Annisa Isti Nugraheni	2018	Pengembangan Multimedia Interaktif Game Panggowa Untuk Kelas IV SD	Menggunakan pendekatan kuantitatif	Media yang dikembangkan menunjukkan hasil penelitian dengan kategori layak. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba lapangan yang berada pada rentang sangat baik menunjukkan bahwa multimedia interaktif game panggowa untuk kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran[20].	Penelitian ini hanya melakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif kemudian melakukan observasi tahapan ke 2 dan melakukan wawancara.

Berdasarkan penelitian pendahuluan di atas, diketahui bahwa belum ada penelitian tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya di kelas dua pendidikan agama Islam. Penelitian ini menggunakan desain one-group pre-test and post-test, sebuah penelitian

eksperimental yang dilakukan hanya pada satu kelompok yang dipilih secara acak, untuk menguji stabilitas atau transparansi sebelum kelompok-kelompok tersebut diproses. Oleh karena itu, penelitian ini membandingkan peningkatan motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran PAI.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Saat melakukan penelitian ini, peneliti dapat menentukan beberapa variabel dari objek yang dipelajarinya dan membuat instrumen untuk mengukurnya [17]. Pendekatan penelitian adalah keseluruhan jalan atau kegiatan yang ditempuh seorang peneliti, mulai dari merumuskan masalah hingga menarik kesimpulan. Jenis survei yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (action research), yang menggunakan media pembelajaran PAI dalam proses pembelajarannya. Penelitian tindakan instruksional adalah penelitian yang mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru di bidang ini. Arikunt mengartikan penelitian tindakan kelas adalah survei kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang secara sadar dipicu dan dilakukan secara kolektif di dalam kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dilakukan oleh siswa sesuai dengan petunjuk guru [19].

B. Variabel Penelitian

Strisno Hadi menyatakan bahwa variabel berubah sebagai gejala [17]. Gejala adalah subjek penelitian. Variabel tunduk pada perubahan penelitian. Sedangkan Sugishirono menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah atribut atau jenis atau nilai orang, benda, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang peneliti tentukan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Suharsimi Arikunto menjelaskan membedakan dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel X dan variabel terikat atau variabel Y. Variabel bebas adalah variabel yang berperan

sebagai penyebab dari variabel lain. Variabel dependen, di sisi lain, adalah variabel yang tidak independen atau dipengaruhi oleh prediktor. Sedangkan untuk variabel kontrol, peneliti mengontrol beberapa variabel sebagai berikut:

- 1) Kelas yang akan diujikan adalah siswa Kelas II.
- 2) Materi atau mata pelajaran dikuasai dengan menyajikan konsep yang sama untuk pre-test dan post-test di kelas
- 3) Pembagian waktu pretest dan posttest dan waktu kelas sama.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh variabel X (penggunaan multimedia interaktif) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa pada pendidikan agama Islam).

C. Teknik Penelitian

Beberapa teknik akuisisi data yang penulis gunakan untuk melakukan penelitian ini antara lain:

Pengamatan pertama

Metode ini secara langsung mengamati dan mencatat apa yang terjadi dalam proses belajar mengajar di kelas ketika mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa. Dengan bantuan lembar observasi jalannya proses pembelajaran diamati secara interaktif menggunakan multimedia. Lembar observasi ini merupakan lembar observasi kelas. Lembar ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. 2. Soal pre-test dan post-test

Tes yang digunakan berupa tes doa, Asmaul Husna, sebagai alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam materi yang dipelajari. Lembar ujian terdiri dari angket pre-test-post-test dan soal-soal pre-test-post-test yang sesuai dengan mata

pelajaran yang dibuat, dikembangkan dan diajarkan oleh peneliti sendiri (dengan memperhatikan guru agama Islam). Soal pre-test dan post-test dirancang sebagai soal pilihan ganda. Pre-test-Post-test dengan pertanyaan yang sama. Pertanyaan pra-tes disajikan kepada kelas yang sedang diselidiki sebelum ditangani. Pretest ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan awal subjek terkait dengan variabel dependen. Pertanyaan post-test diajukan setelah perawatan.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pre-experimental planning, yaitu penelitian eksperimental yang masih eksis untuk variabel eksternal yang mempengaruhi variabel dependen. Desain ini dipilih karena eksperimen dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain kelompok pre-test dan post-test. Desain kelompok pre-test dan post-test terdiri dari kelompok-kelompok tertentu. Studi ini melakukan dua tes, yang disebut tes pra-perawatan dan tes pasca-perawatan pasca perawatan. Kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas II dari sekolah yang diteliti. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3 1 Desain Penelitian

Pengukuran Awal	Perlakuan	Pengukuran Akhir
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁ : Nilai Pre-test

X : Perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif

O₂ : Nilai Post-test

E. Instrument

Alat ukur adalah alat ukur yang merupakan unsur penting dalam mengumpulkan data yang diharapkan dalam penelitian, dan alat ukur adalah alat untuk mengumpulkan data atau informasi. Menurut Firman (2000), alat evaluasi terbagi dalam dua kategori. Jenis, yaitu tes dan non tes. Tes adalah pertanyaan atau kumpulan pertanyaan. Para siswa menanggapi menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka Pembenaannya.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi total item yang dimodifikasi, yang kemudian mengkorelasikan skor yang ada untuk setiap item dengan skor total. Untuk menguji validitas peneliti ini menggunakan SPSS25 dan metode korelasi product-moment. Alat penelitian yang diuji dapat dikatakan valid dengan nilai rhitung > rtabel. Rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi *product moment*

$\sum x$: Jumlah *item*

$\sum y$: Jumlah skor total

$\sum xy$: Jumlah antara skor x dan y

n : Jumlah sampel

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan oleh peneliti untuk melihat apakah pertanyaan yang dibagikan oleh responden memberikan hasil yang konsisten ketika pengukuran diulang. Alat penelitian ini dapat dipercaya ketika pertanyaan yang sama diajukan kepada seseorang dan jawaban yang dihasilkan terkadang tetap sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS25 menggunakan metode Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya jumlah pertanyaan

$\sum \sigma_b$: Jumlah varian butir

σ_t^2 : Varian total

3. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji-t digunakan untuk menguji secara parsial tingkat signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel bebas adalah variabel terikat atau variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada pendidikan agama Islam.

□ Rumus Uji-T 1 Sampel

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

\bar{X} = rata-rata sampel

μ = nilai parameter

SD = Standar Deviasi sampel

n = jumlah sampel

Gambar 3.1 Rumus Uji T

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Diberikan bila t-hitung > t-tabel dan nilai signifikan < α ; Pada 0,05 (α : 5%), variabel independen berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel dependen. Variabel terikat adalah variabel yang mempengaruhi variabel bebas atau merupakan hasil dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan multimedia interaktif.

4. Standar Deviasi

Standar deviasi statistik didefinisikan sebagai ukuran distribusi data di bidang statistik dan juga dikenal sebagai standar deviasi. Standar deviasi juga dapat diartikan sebagai akar kuadrat dari varians dari distribusi data. Rumus simpangan baku biasanya dilambangkan dengan simpangan baku atau lambang atau S. Untuk menentukan simpangan baku, mulailah dengan menghitung rata-rata. Dari semua titik data.

5. Mean

Mean atau rata-rata adalah ukuran pemusatan lokasi yang banyak digunakan, dan paling mudah untuk dihitung. Median adalah rerata posisi, karena median adalah nilai bilangan di tengah pada sekumpulan data. Median ditentukan dengan cara menyusun deretan bilangan dalam suatu data, baik menaik maupun menurun, lalu menentukan bilangan yang ada di tengah [20].

Ukuran yang sering disebut dengan istilah “rata-rata” ini, dicari dengan perhitungan (jumlah nilai data) dibagi oleh (banyaknya observasi)[21]. Mengingat gugus data yang diamati bisa diperoleh dari populasi atau dari sampel, maka dibedakan antara rata-rata populasi dengan rata-rata sampel. Rata-rata populasi dilambangkan dengan μ (miyu), sedangkan rata-rata sampel dilambangkan dengan \bar{x} (x bar)[22].



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Langgo yang beralamatkan di Desa Ketumbue, Kec Pidie, Kab Pidie. Sekolah ini mendapat akreditasi B dan memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang pembelajaran, diantaranya 6 ruang kelas, satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu perpustakaan. Pada tahun ajaran 2021/2022, sekolah ini memiliki siswa sebanyak 187 orang siswa dan guru pengajar sebanyak 21 orang.

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas II SD Negeri Langgo tahun ajaran 2021/2022. Jumlah total siswa kelas II SD Negeri Langgo adalah 21 orang. Data penelitian diambil ketika pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sedang berlangsung sehingga tidak mengganggu jadwal pelajaran yang lain. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei – Juni 2022, dengan dua kali pertemuan. Selain itu responden yang sedang ditelitipun tidak mengetahui bahwa mereka sedang menjadi objek penelitian.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah area yang berisi item-item yang ingin dilihat untuk menarik kesimpulan. Semakin banyak kelompok populasi yang Anda miliki, semakin baik hasil populasi, tetapi Anda akan membutuhkan lebih banyak waktu dan lebih banyak uang. Sampel

merupakan salah satu sampel yang diambil dari dalam populasi untuk mengetahui kelayakan produk yang diujikan dalam kelompok. Misalnya, hanya satu orang terbaik dalam grup ini yang dipilih untuk menguji produk. Dari penelitian ini saya menggunakan sampel populasi Kelas II SD Negeri Langgo dan 21 siswa

D. Hasil

1. Uji Validitas *Pretest-posttest*

Uji validitas ini dilakukan untuk dapat mengetahui apakah soal pada instrumen mampu untuk mengukur suatu hal yang ingin diukur. Item soal yang valid memperlihatkan bahwa item soal tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur yang baik. Uji validitas instrumen ini dilakukan menggunakan SPSS Statistics 25 dengan menggunakan metode *pearson product moment*.

Instrument pretest berjumlah 10 item soal yang dibagikan kepada 21 responden. Berikut data validitas instrumen *Pretest-Posttest* secara lengkap

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Pretest-Posttest

Hasil Uji Validitas			
Item_Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Item_1	0.628	0.433	Valid
Item_2	0.552	0.433	Valid
Item_3	0.866	0.433	Valid
Item_4	0.471	0.433	Valid
Item_5	0.604	0.433	Valid
Item_6	0.653	0.433	Valid
Item_7	0.552	0.433	Valid
Item_8	0.025	0.433	Tidak Valid
Item_9	0.850	0.433	Valid
Item_10	0.155	0.433	Tidak Valid

Penjelasan tabel diatas dalam pengambilan Uji Validitas yang dicari peneliti yaitu untuk membandingkan nilai rhitung dengan rtabel.

- Apabila rhitung > rtabel = maka dinyatakan valid.
- Apabila rhitung < rtabel = maka dinyatakan tidak valid.

Untuk mencari nilai dari rtabel dengan N= 21 (jumlah responden), sig 5% dari distribusi nilai rtabel statistic, maka nilai r_{tabel} menjadi 0,433.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa 8 item atau pertanyaan kuesioner dalam angket penelitian ini valid dan 2 lainnya dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas *Pretests-posttest*

Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah peralatan yang digunakan konsisten. Soal Keandalan peralatan menunjukkan hasil yang sama ketika diuji pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS stats 25 dengan menguji nilai alpha cronbch. Uji reliabilitas alat dilakukan sebelum dan sesudah tes untuk mengetahui tingkat konsistensi soal-soal peralatan. Selama fase pengujian keandalan, Anda akan melihat dua tabel, ringkasan pekerjaan kasus dan statistik keandalan. Tabel ringkasan kerja kasus adalah tabel yang menunjukkan jumlah sampel yang dianalisis yaitu hasil responden dengan N = 21. Baris "total" dengan persentase adalah 100% karena semua data terisi penuh, dan jika N = 21, tidak ada yang kosong. Jika ada jawaban kosong (tidak ada nilai), jumlah Ns yang digunakan pada baris yang valid tidak akan mencapai 11, dan nilai persentase pada baris yang valid tidak akan mencapai 100%.

Tabel 4.2 Hasil analisis sampel Pretest-Posttest

Case Processing Summary		
	N	%
Valid	21	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 4.3 Hasil uji reliabilitas pretest

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.721	10

Tabel statistik reliabilitas ini merupakan hasil dari jumlah soal peralatan pretest sampai dengan 10 soal. Dalam hal ini, total Cronbach's alpha adalah 0,721, yang lebih besar dari nilai r-tabel 0,433, menunjukkan tingkat reliabilitas yang cukup untuk pertanyaan instrumen pra dan pasca tes.

3. Data Hasil *Pretest* dan *Post Test*

a. Hasil *Pretest*

Hasil *pre-test* siswa akan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Pretest

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>
1.	Afifatun	50
2.	Aisyah	50
3.	Alifa	70
4.	Diffa	40
5.	Fitri Asyla	50
6.	Haura	70
7.	Hekal	60
8.	Khairunnisa	40
9.	Linda	60
10.	Maiza Raihana	50
11.	Maiza Turrahma	60
12.	Afdalul Rijal	70
13.	Arjuna	50
14.	Arrayan	60
15.	Habibie	60
16.	Irhamna	60
17.	Khalil	70
18.	Riski	70
19.	Rita	60
20.	Salwatul	60
21.	Syaqila	40
Total		1180

Dari uji coba nilai *pretest* Sebagian siswa mendapatkan nilai dibawah 50 dan Sebagian besar mendapatkan nilai diatas 50 dan total semua siswa 1180.

4. Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pelaksanaan perlakuan juga dilakukan pada kelas yang sama. Perlakuan dalam penelitian ini adalah berupa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media, yang berupa PPT (*Microsoft Power Point*) mengenai pembelajaran PAI.

5. Hasil *Post Test*

Pada tahap ini, tes akhir (*post-test*) kembali diberikan kepada Kelas sebelumnya, setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa terhadap pelajaran PAI.

a. Hasil *Post Test*

Hasil *posttes* siswa akan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Posttest

No.	Nama Siswa	Nilai Posttest
1.	Afifatun	80
2.	Aisyah	70
3.	Alifa	80
4.	Diffa	60
5.	Fitri Asyla	80
6.	Haura	70
7.	Hekal	70
8.	Khairunnisa	60
9.	Linda	80

10.	Maiza Raihana	60
11.	Maiza Turrahma	80
12.	Afdalul Rijal	70
13.	Arjuna	70
14.	Arrayan	70
15.	Habibie	60
16.	Irhamna	70
17.	Khalil	70
18.	Riski	60
19.	Rita	60
20.	Salwatul	70
21.	Syaqila	50
Total		1440

Dari uji coba nilai *posttest* ternyata hanya 1 orang yang mendapatkan nilai 50 dan 20 orang mendapatkan nilai diatas 50 dengan total rata-rata keseluruhan siswa 1440.

Hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dan dapat dilihat pada tabel berikut:

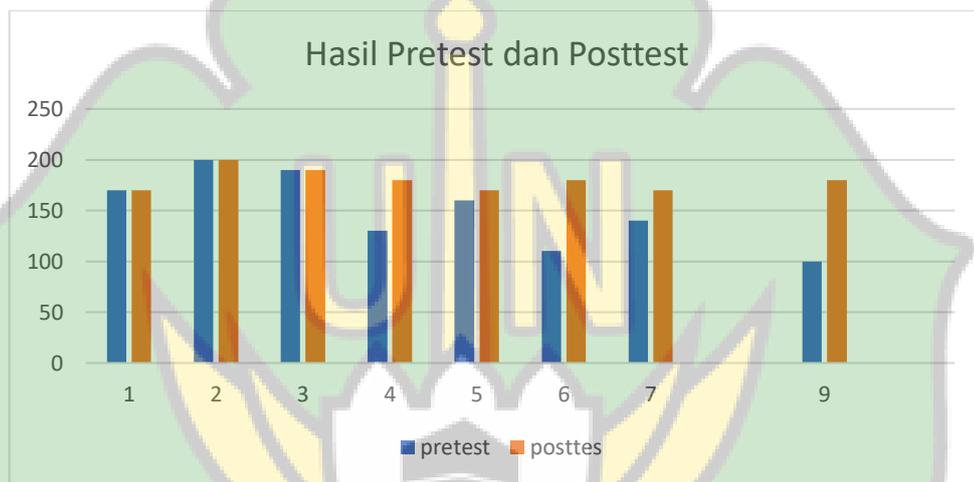
Tabel 4 6 Hasil rata-rata Pretest dan posttest

NO.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Maksimal
1.	Pre-Test	21	56,19	80,00
2.	Post-Test	21	68,57	80,00

Nilai *pretest* diuji coba dengan 21 siswa dan total nilai *pretest* 1180 dengan rata-rata keseluruhan adalah 56,19. Dan untuk nilai *posttest* di coba

dengan 21 siswa dan total nilai *posttest* 1440 dengan rata-rata 68,57. Maka dapat disimpulkan nilai *pretest* lebih rendah dari pada nilai *posttest*, jadinya siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media interaktif *power Point*.

Perbandingan antara kelas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Grafik 4.1 : Hasil perbandingan hasil *pretest*, *posttest*

Berdasarkan hasil grafik diatas, dapat dilihat bahwa perhitungan hasil penelitian terhadap kelompok *pretest* dan *posttest*, terjadinya perubahan pada masing-masing anggota kelompok.

Tabel 4.7 Sampel Statistik

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>pretest</i>	56.19	21	10.713	2.338
	<i>posttest</i>	68.57	21	8.536	1.863

Hasil *pretest* pada perhitungan uji t melalui SPSS dengan hasil mean 56,19 dengan responden 21, sedangkan hasil *posttest* dengan mean 68,57 dengan responden 21, dan ternyata nilai standar deviasi lebih tinggi *pretest* dari pada *posttest* maka dapat disimpulkan siswa kelas II SD Negeri Langgo lebih tertarik belajar dengan menggunakan media interaktif, dikarenakan belajar semakin aktif dan tidak membosankan.

Tabel 4 8 Sampel Korelasi

Paired Samples Correlations

		N	Correlatio n	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	21	.430	.052

Untuk sampel korelasi dengan nilai 430 dan responden 21 siswa dengan signifikan 052 dan ternyata hasilnya valid. Valid yang dimaksud tersebut adalah siswa paham dan mengerti akan media interaktif terhadap pembelajaran

Tabel 4 9 Hasil Akhir

Paired Samples Test

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
			n		Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	- 12.38 1	10.443	2.279	-17.134	-7.628	- 5.433	20	.000

Hasil uji t akhir dengan mean rata-rata -12.381 dan standar diviasi 10.443, dengan uji t =-5.433 dan responden 20 dan mendapatkan hasil signifikan 0,00%.

Dengan ketentuan jika t hitung lebih > dari t tabel dan nilai signifikan lebih < 0,05 atau 5% maka H_0 ditolak H_1 diterima. Jadi kesimpulannya siswa kelas II SD Negeri Langgo sangat memanfaatkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.

6. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil pembelajaran PAI yang menggunakan media yang berupa *power point* diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,57 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50, sedangkan nilai dari pretest yang tidak menggunakan media *power point* memiliki nilai rata-rata sebesar 56,19 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan terhadap pembelajaran PAI pada siswa kelas II SD Negeri Langgo setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini dilihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Dimana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 56,19 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 68,57.
2. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif pemanfaatan multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan multimedia interaktif lebih termotivasi untuk belajar dan perhatian mereka terhadap pelajaran juga lebih baik. Pemanfaatan melalui multimedia interaktif dalam proses pembelajaran terjadi interaksi multiarah, yakni adanya keterlibatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Multimedia interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama islam dapat dijadikan sumber belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman dan perhatian dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi para guru Pendidikan Agama Islam harusnya lebih meningkatkan intensitasnya di dalam penggunaan multimedia interaktif sebagai alternatif

dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tercipta suasana nyaman dan menyenangkan sehingga akan meningkatkan pemahaman belajar siswa.

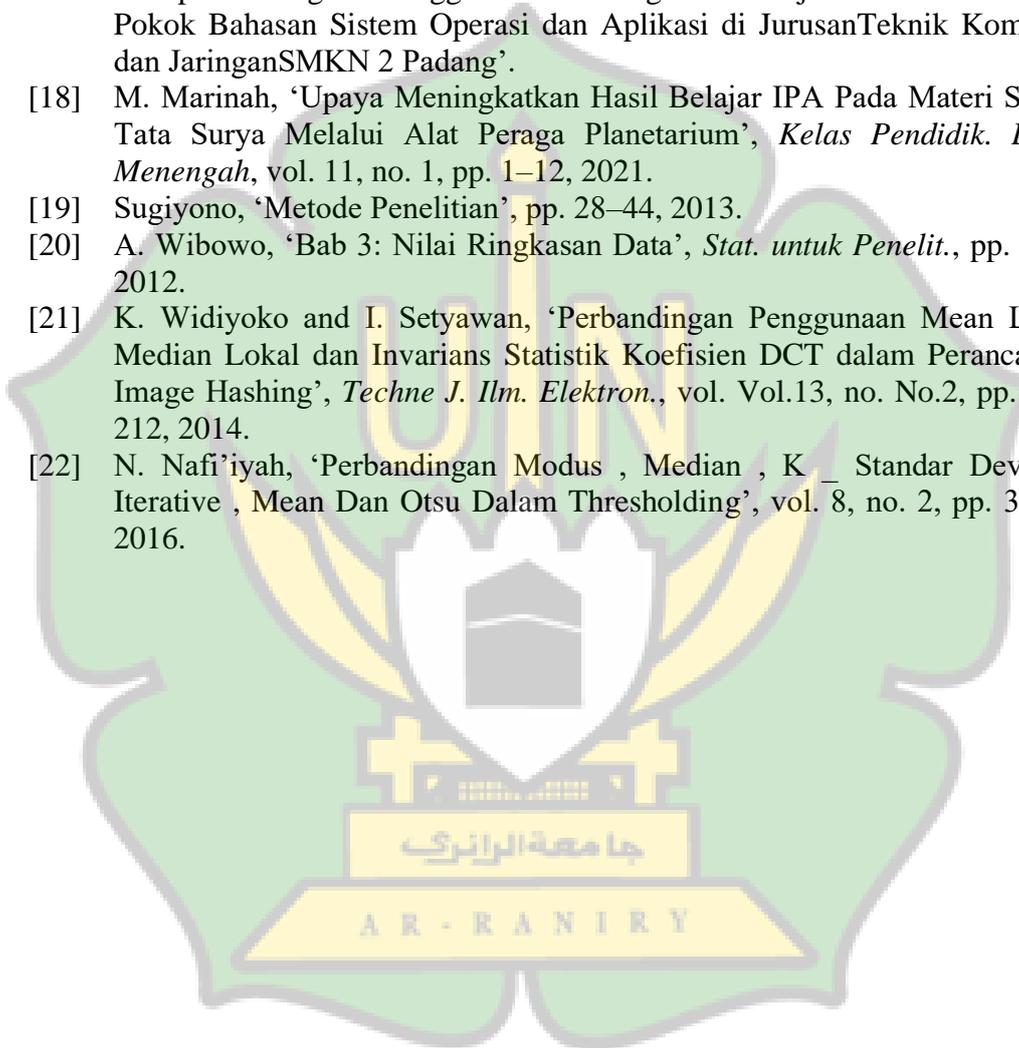
2. Guru Pendidikan Agama Islam harus kreatif dalam pembuatan media yang akan disajikan melalui multimedia interaktif sehingga menarik perhatian siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Arsyad, 'Media pembelajaran', 2015.
- [2] . Rusdin, 'Pendidikan Dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru Di Smp Negeri 02 Linggang Bigung', *J. Adm. Reform*, vol. 5, no. 4, p. 200, 2017, doi: 10.52239/jar.v5i4.885.
- [3] intan kusuma Dewi, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN KARAKTER BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI Skirpsi', vol. 3, no. March, p. 6, 2021.
- [4] A. Fujiastuti and D. Wijayanti, 'At Tuots : Jurnal Pendidikan Islam Media pembelajaran komprehensi tulis berbasis flash Pasca pandemi covid-19', vol. 3, no. 2, pp. 104–109, 2021.
- [5] M. Selfia, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik dengan pendekatan kontekstual mata pelajaran matematika'.
- [6] A. Perez Gallardo and J. Santoja, 'Problemas Anestésicos En La Cirugía De La Estenosis Traqueal', *Rev. Esp. Anestesiología. Reanim.*, vol. 27, no. 3, pp. 220–230, 1980.
- [7] K. D. Kristani, 'Pengaruh pembelajaran STEM-PjBL terhadap keterampilan berpikir kreatif', vol. 21, 2017.
- [8] Fransiska, 'IMPLEMENTASI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 39 TALANG BARU KABUPATEN LEBONG SKRIPSI', *Konstr. Pemberitaan Stigma Anti-China pada Kasus Covid-19 di Kompas.com*, vol. 68, no. 1, pp. 1–12, 2020.
- [9] Ardian Prima Yudha, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK DASAR PENGELASAN UNTUK SISWA JURUSAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN SMK PIRI SLEMAN TUGAS', p. 2016, 2016.
- [10] Chairman, 'The 1st International Conference on Economics, Business, and Accounting', vol. 1999, no. December, pp. 1–6, 2006.
- [11] Nafa Karunia Fajar, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN KALIPANCUR 02 SEMARANG', 2020.
- [12] N. D. Haryono, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI KOPERASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI TEGALPANGGUNG YOGYAKARTA', 2015.
- [13] A. Yusra, K. Kahbi, N. Osman, R. Z. Ramli, and J. M. Taib, 'Multimedia Education Tools for Effective Teaching and Learning', vol. 9, no. 2.
- [14] A. Faqih, O. Nurdiawan, and A. Setiawan, 'Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika', vol. 10, pp. 301–310, 2021.

- [15] Y. Zamrodah, 'Strategi Belajar Mengajar', vol. 15, no. 2, pp. 1–23, 2016.
- [16] N. F. Lubis, 'Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe somatis auditori visual dan intelektual (SAVI) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lingga Bayu Kabupaten Man'. IAIN Padangsidempuan, 2021.
- [17] G. A. A. R. Silvana Mutia, 'Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Individual Pada Pokok Bahasan Sistem Operasi dan Aplikasi di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 2 Padang'.
- [18] M. Marinah, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Melalui Alat Peraga Planetarium', *Kelas Pendidik. Dasar Menengah*, vol. 11, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [19] Sugiyono, 'Metode Penelitian', pp. 28–44, 2013.
- [20] A. Wibowo, 'Bab 3: Nilai Ringkasan Data', *Stat. untuk Penelit.*, pp. 1–16, 2012.
- [21] K. Widiyoko and I. Setyawan, 'Perbandingan Penggunaan Mean Lokal, Median Lokal dan Invarians Statistik Koefisien DCT dalam Perancangan Image Hashing', *Techne J. Ilm. Elektron.*, vol. Vol.13, no. No.2, pp. 205–212, 2014.
- [22] N. Nafi'iyah, 'Perbandingan Modus , Median , K_{σ} Standar Deviasi , Iterative , Mean Dan Otsu Dalam Thresholding', vol. 8, no. 2, pp. 31–36, 2016.



Lampiran 1. 1 Absensi harian Siswa

ABSENSI HARIAN MURID

KELAS : II (DUA)

U	Nomor		Nama	L P 0/13	01	02	03	04
	Induk							
1	1480		AFIFATUN SYAHIRA	P				
2	1481		AISYAH FADILAH	P				
3	1482		ALIFA SALSABILA	P			3	
4	1483		DIFFA ULVIA	P				
5	1484		FITRI ASYLA	P			2	
6	1485		HAURA ADILLA	P				
7	1486		HEKAL	L			2	
8	1487		KHAIRUNNISA	P				
9	1488		LINDA	P				
10	1489		MAIZA RAIHANA	P				
11	1490		MAIZA TURAHMA	P				
12	1492		M. AFDALUL RIJAL	L				
13	1493		M. ARMANA	L				
14	1494		M. ARYAN	L				
15	1495		M. HAPIPIE	L				
16	1496		M. IRHAMNA	L				
17	1497		M. KHALIL	L				
18	1499		M. RISKI	L				
19	1500		RITA	P				
20	1501		SALWATUL AFANA	P				
21	1503		SYAQILA BALQIS	P				
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

(S) Sakit	1
(I) Izin	4
(A) Alpa	2



Lampiran 1. 2 Dokumentasi Penelitian

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Langgo	Pembelajaran Ke-7	: Berani
Mata Pelajaran	: PAI & Budi Pekerti	Tema / Topik Ke-1	: Sikap Berani Nabi Saleh
Kelas/Semester	: 2 / 2 (Dua)	Alokasi Waktu	: 1 x 4 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

- ✓ Meyakini kebenaran kisah Nabi Saleh a.s.
- ✓ Menyebutkan sikap terpuji dari kisah keteladanan Nabi Saleh a.s.
- ✓ Menjelaskan sikap berani dari kisah keteladanan Nabi Saleh a.s.
- ✓ Menceritakan sikap terpuji dari kisah keteladanan Nabi Saleh a.s.
- ✓ Menceritakan kisah singkat keteladanan Nabi Saleh a.s.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Menyapa peserta didik dengan memperkenalkan diri kepada peserta didik. <i>Communication</i> 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. <i>Communication</i> 4. Beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu bisa berupa ilustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. 5. Beberapa alternatif model/strategi/metode pembelajaran yang digunakan di antaranya (1) ceramah interaktif (2) diskusi dalam bentuk the educational-diagnose meeting artinya peserta didik berbincang mengenai pelajaran di kelas dengan maksud saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran/materi yang diterimanya agar masing-masing memperoleh pemahaman yang benar, dan dilengkapi dengan lembar pengamatan dalam pelaksanaan diskusi. <i>Integritas</i> 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang kisah keteladanan Nabi Saleh a.s terkait nabi yang pemberani. ✓ Peserta didik diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah disimaknya. Apabila mengalami kesulitan guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar peserta didik mencari tahu dengan cara menanya. <i>Communication</i> ✓ Selanjutnya secara individu maupun berkelompok diadakan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan. <i>Collaboration</i> 	95 menit

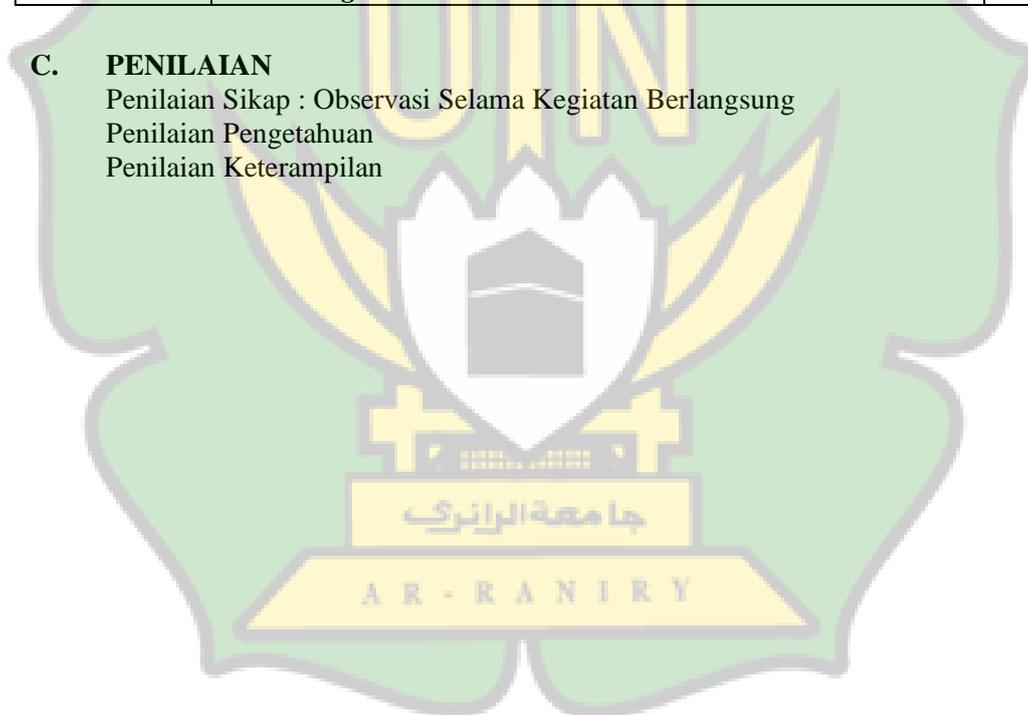
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. ✓ Peserta didik membuat contoh sikap berani dalam kehidupan nyata sehari-hari (kontekstual). Mandiri ✓ Pada rubrik “Ayo Kerjakan” peserta didik secara individu/berpasangan dengan teman sebangku/kelompok menyebutkan contoh/pengalaman sikap berani dalam kehidupan sehari-hari. Collaboration 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin) Religius 	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi Selama Kegiatan Berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Langgo	Pembelajaran Ke-7	: Berani
Mata Pelajaran	: PAI & Budi Pekerti	Tema / Topik Ke-2	: Berani Bertanya
Kelas/Semester	: 2 / 2 (Dua)	Alokasi Waktu	: 1 x 4 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Meyakini hadis yang terkait dengan anjuran menuntut ilmu.
2. Menunjukkan sikap berani bertanya.
3. Menyebutkan hukum menuntut ilmu.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Religius 2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menyapa peserta didik dengan ramah. Communication 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Beberapa alternatif model/strategi/metode pembelajaran yang digunakan di antaranya (1) ceramah interaktif (menceritakan dan menjelaskan kisah melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian), (2) diskusi dalam bentuk the educational-diagnosis meeting artinya peserta didik berbincang mengenai pelajaran di kelas dengan maksud saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran/materi yang diterimanya agar masing-masing memperoleh pemahaman yang benar, dan dilengkapi dengan lembar pengamatan dalam pelaksanaan diskusi. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik menyimak penjelasan guru berkaitan dengan kewajiban menuntut ilmu bagi setiap muslim laki-laki dan perempuan. Juga keuntungan orang-orang yang berilmu. ✓ Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang telah disimaknya, apabila mengalami kesulitan guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar peserta didik mencari tahu dengan cara menanya. Communication ✓ Pada rubrik “Ayo Menyanyi” peserta menyanyikan lagu tentang menuntut ilmu dibimbing oleh guru. Creativity and Innovation ✓ Pada rubrik “Sikapku”, peserta didik menyatakan diri mencintai ilmu dan belajar selama hayat masih di kandung badan ✓ Pada rubrik “Ayo Kerjakan” peserta didik diajak 	95 menit

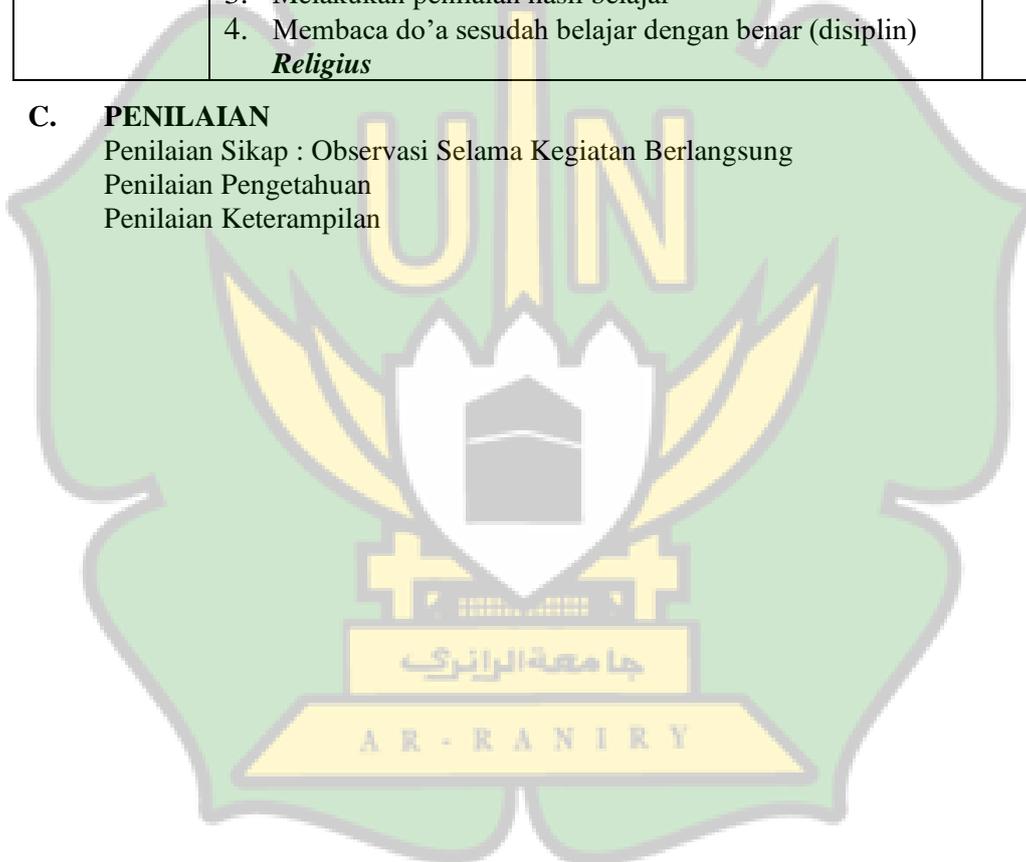
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengamati gambar suasana kelas yang siswanya dibiasakan aktif bertanya. Lalu tanyakan apa saja manfaat kelas yang siswanya aktif bertanya. Critical Thinking and Problem Solving</p> <p>✓ Pada rubrik “Insha Allah Aku Bisa” guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanda (√) pada rubrik ‘ya’ atau ‘tidak’. Mandiri</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Membaca do’a sesudah belajar dengan benar (disiplin) Religius 	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi Selama Kegiatan Berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Langgo	Pembelajaran Ke-8	: Senang Bisa Membaca Al-Quran
Mata Pelajaran	: PAI & Budi Pekerti	Tema / Topik Ke-1	: Melafalkan Surat Al-Asr
Kelas/Semester	: 2 / 2 (Dua)	Alokasi Waktu	: 1 x 4 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Terbiasa membaca Al-Qur'an.
2. Menunjukkan sikap saling menasehati.
3. Menunjukkan pelafalan Q.S. al-'Asr ayat 1-2.
4. Menunjukkan pelafalan Q.S. al-'Asr ayat 1-3.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Religius 2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menyapa peserta didik dengan ramah. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran. Communication 5. Guru dapat memanfaatkan alternatif media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis atau kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca). Jika memungkinkan, guru dapat menggunakan tayangan, slide (media proyektor). Hal ini dilakukan untuk mengkonkretkan antara apa yang diucapkan dengan bentuk tulisannya. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sebelum melafalkan surat al-'Asr, peserta didik menyanyikan lagu tentang membaca dan menghafal Al-Qur'an, dibimbing guru. Nyanyikan secara berulang-ulang. Creativity and Innovation ✓ Guru melafalkan surat a-'Asr dengan suara jelas ayat 1 diikuti seluruh peserta didik (lakukan sebanyak 2-3 kali). ✓ Peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan atau berdasarkan tempat duduk secara bergantian melakukan 1-2 kali. ✓ Guru melafalkan surat al-'Asr dengan suara jelas ayat 1 s.d. 2 diikuti seluruh peserta didik (lakukan sebanyak 2-3 kali). Integritas ✓ Peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan atau berdasarkan tempat duduk secara bergantian melakukan 1-2 kali. Apabila peserta didik belum bisa melafalkan dengan lancar, dapat diulangi melalui cara yang sama dari 	95 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	langkah 2 s.d. 6. Apabila sudah banyak yang melafalkan secara individual, peserta didik mendemonstrasikan pelafalannya. Critical Thinking and Problem Solving ✓ Pada rubrik “Sikapku”, guru menjelaskan bahwa peserta didik secara mandiri dapat melafalkan sendiri. ✓ Pada rubrik “Ayo Kerjakan” peserta didik secara berpasangan (dengan teman sebangku) untuk melafalkan surat al-‘Asr secara bergantian. Collaboration	
Penutup	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Membaca do’a sesudah belajar dengan benar (disiplin) Religius	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi Selama Kegiatan Berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Langgo	Pembelajaran Ke-8	: Senang Bisa
Mata Pelajaran	: PAI & Budi Pekerti	Membaca Al-Quran	
Kelas/Semester	: 2 / 2 (Dua)	Tema / Topik Ke-2	: Menghafal Surat Al-Asr
		Alokasi Waktu	: 1 x 4 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Terbiasa membaca Al-Qur'an.
2. Menunjukkan sikap saling menasehati.
3. Menunjukkan hafalan Q.S. al-'Asr ayat 1-2.
4. Menunjukkan hafalan Q.S. an-Nas ayat 1-3.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. <i>Religius</i> 2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menyapa peserta didik dengan ramah. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran. <i>Communication</i> 5. Guru dapat memanfaatkan alternatif media/alat peraga/ alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis atau kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca). Jika memungkinkan, guru dapat menggunakan tayangan, slide (media proyektor). Hal ini dilakukan untuk mengkonkretkan antara apa yang diucapkan dengan bentuk tulisannya. 	10 menit
Inti	<p>Proses menghafal surat dengan langkah berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melafalkan cara menghafal surat al-'Asr dengan suara jelas ayat 1, diikuti seluruh peserta didik, sesekali meminta salah satu peserta didik untuk menghafalnya (lakukan sebanyak 2 sampai 3 kali). <i>Communication</i> ✓ Mengikuti langkah poin 1, diteruskan ayat 2 sampai ayat 3. ✓ Lakukan pola ayat 1 sampai 2, (lakukan sebanyak 2-3 kali). ✓ Diteruskan pola ayat 3, (lakukan sebanyak 2-3 kali). ✓ Pola terakhir ayat 1 s.d. 3 (satu surat utuh) diawali gurunya, kemudian diikuti peserta didik (lakukan sebanyak 2-3 kali). Bila belum hafal juga, dapat diulangi melalui cara yang sama dari langkah (1 s.d. 5). Bila sudah banyak yang hafal secara individual, peserta didik mendemonstrasikan hafalannya. <i>Critical Thinking and</i> 	95 menit

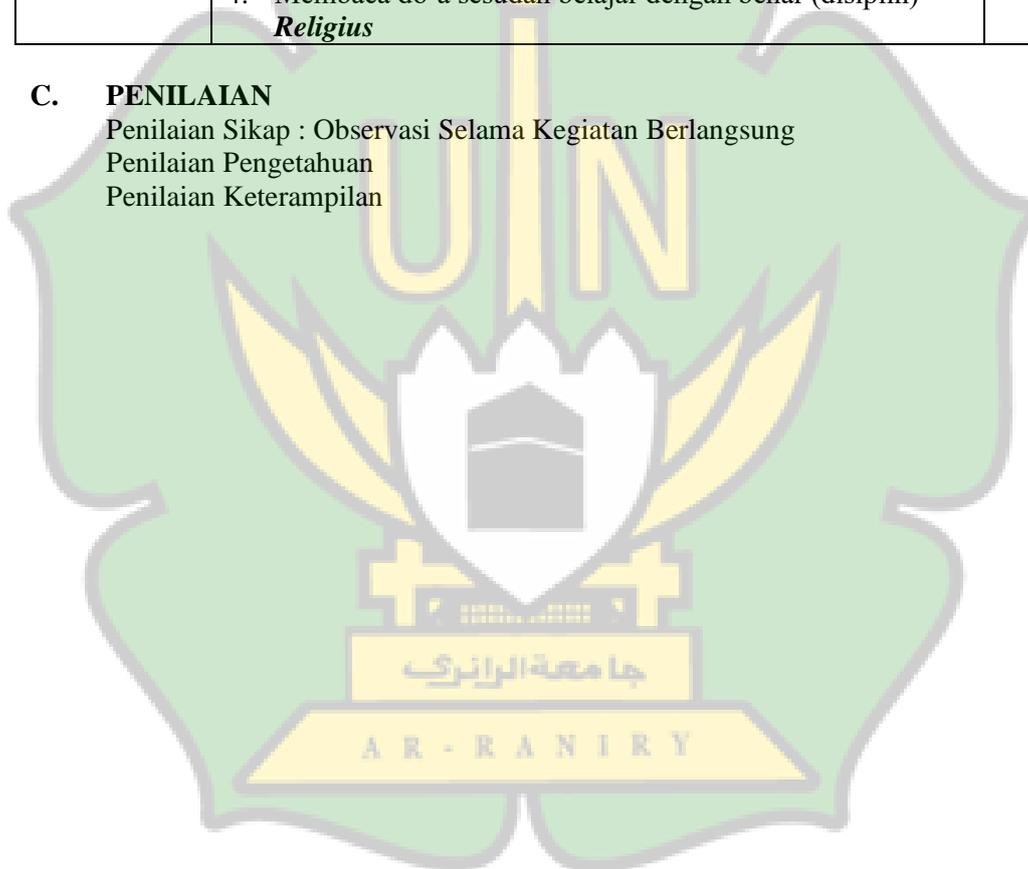
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Problem Solving</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada rubrik “Sikapku”, guru menjelaskan bahwa peserta didik secara <i>mandiri</i> hafal surat al-‘Asr. ✓ Pada rubrik “Ayo Kerjakan” peserta didik secara berpasangan (dengan teman sebangku) menghafal surat al-‘Asr secara bergantian. Collaboration 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Membaca do’a sesudah belajar dengan benar (disiplin) Religius 	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi Selama Kegiatan Berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Langgo	Pembelajaran Ke-8	: Senang Bisa
Mata Pelajaran	: PAI & Budi Pekerti	Membaca Al-Quran	
Kelas/Semester	: 2 / 2 (Dua)	Tema / Topik Ke-3	: Pesan Surat Al-Asr
		Alokasi Waktu	: 1 x 4 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Terbiasa membaca Al-Qur'an.
2. Menunjukkan sikap saling menasihati.
3. Menyebutkan arti Q.S. al-'Asr.
4. Menyebutkan jumlat ayat Q.S. al-'Asr.
5. Menyebutkan tempat turunnya Q.S. al-'Asr.
6. Menjelaskan isi pokok Q.S. al-'Asr.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Religius 2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. Communication 4. Guru dapat memanfaatkan alternatif media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis atau kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca). 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pesan-pesan yang terkandung di dalam surat al-'Asr, secara bersama-sama atau individual. Communication ✓ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kemampuan yang beragam. Collaboration ✓ Masing-masing kelompok mendiskusikan pesan-pesan yang terkandung di dalam surat al-'Asr. ✓ Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pesan-pesan yang terkandung di dalam surat al-'Asr. Critical Thinking and Problem Solving ✓ Pada rubrik "Sikapku", guru menjelaskan pentingnya peserta didik untuk selalu memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. ✓ Pada rubrik "Ayo Kerjakan" peserta didik secara berpasangan (dengan teman sebangku) menyebutkan pesan-pesan surat al-'Asr secara bergantian. Creativity and Innovation ✓ Pada rubrik "Insya Allah Aku Bisa" guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanda (√) pada rubrik 'ya' 	95 menit

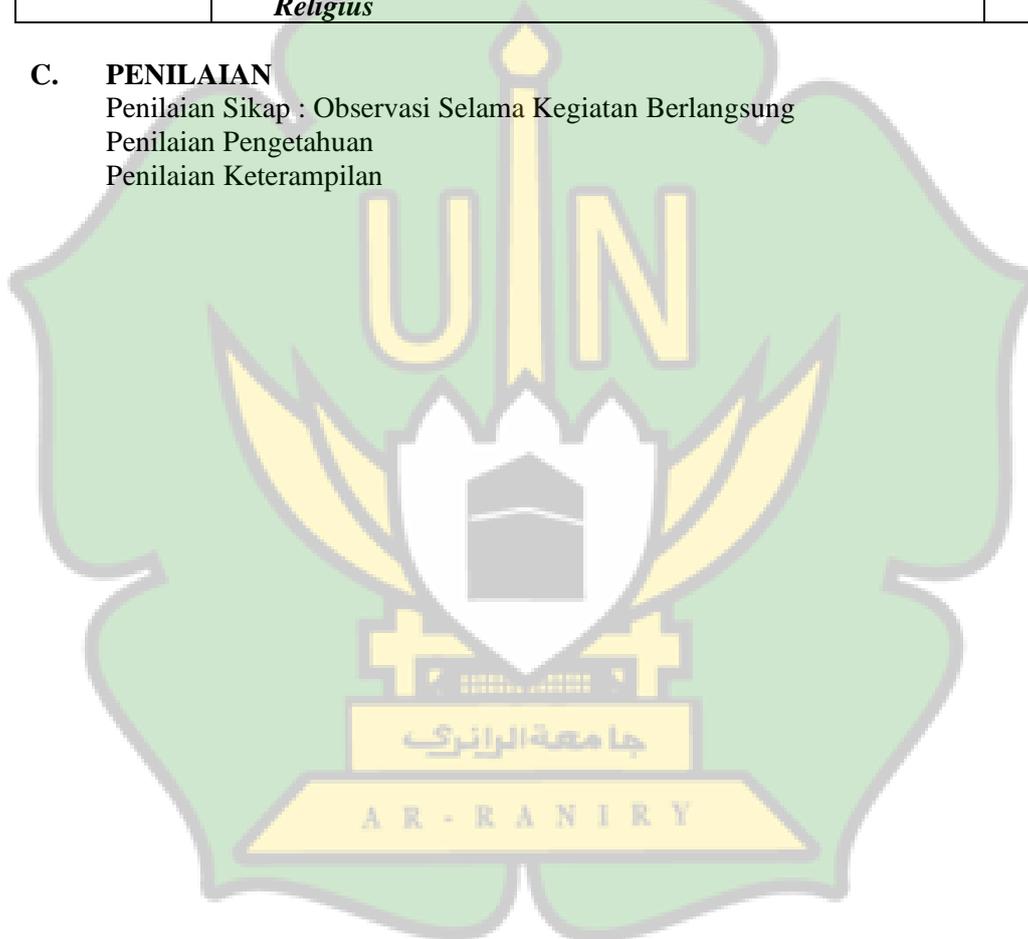
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	atau 'tidak'. ✓ Pada rubrik "Ayo Berlatih", peserta mengerjakan latihan 1 s.d. 3 <i>Mandiri</i>	
Penutup	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin) <i>Religius</i>	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi Selama Kegiatan Berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Langgo	Pembelajaran Ke-9	: Allah Maha Suci
Mata Pelajaran	: PAI & Budi Pekerti	Tema / Topik Ke-2	: Al- Quddus
Kelas/Semester	: 2 / 2 (Dua)	Alokasi Waktu	: 1 x 4 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

- ✓ Menerima adanya Allah Swt. Yang Mahasuci
- ✓ Menunjukkan perilaku rendah hati.
- ✓ Melafalkan al-Asmaul al-Husna: al-Quddus.
- ✓ Mendemonstrasikan pelafalan al-Asmaul al-Husna: al-Quddus.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Religius 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Communication 3. Guru dapat memanfaatkan media/alat peraga/alat bantu berupa tulisan di papan tulis, kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca). Jika memungkinkan dapat memanfaatkan tayangan slide (media projector) untuk mengkonkretkan antara apa yang diucapkan dan bentuk tulisannya. 	10 menit
Inti	<p>Proses melafalkan dilakukan dengan langkah berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melafalkan secara berulang-ulang kata al-Quddus berikut artinya. Yakinkan bahwa peserta didik sudah dapat menguasai pelafalan tersebut. Communication 2. Pada rubrik "Kegiatanku" <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik dibuat menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang. ✓ Tugasnya adalah mengamati gambar. ✓ Hasil pengamatannya ditulis secara singkat. ✓ Selanjutnya masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas, sementara kelompok lain menyimak dan memberi tanggapan atas hasil diskusinya. 3. Pada rubrik "Sikapku", peserta didik diharapkan harus berperilaku hidup bersih dalam kondisi dan keadaan apa pun. Critical Thinking and Problem Solving 4. Pada rubrik "Ayo Kerjakan", peserta didik untuk menjelaskan secara singkat maksud dari gambar yang sudah diminta disediakan (diisi dalam tabel yang sudah disediakan). Creativity and Innovation 	95 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	5. Pada rubrik “Insyallah Aku Bisa”, guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanda (√) pada kolom ‘ya’ atau ‘tidak’. Mandiri	
Penutup	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Membaca do’a sesudah belajar dengan benar (disiplin) Religius	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi Selama Kegiatan Berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan

Lampiran 1. 3 RPP SD Negeri Langgo

