

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PAB -1 HELVETIA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

RIZKA LATHIFAH HUSNA

NPM : 1701020051



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

PERSEMBAHAN

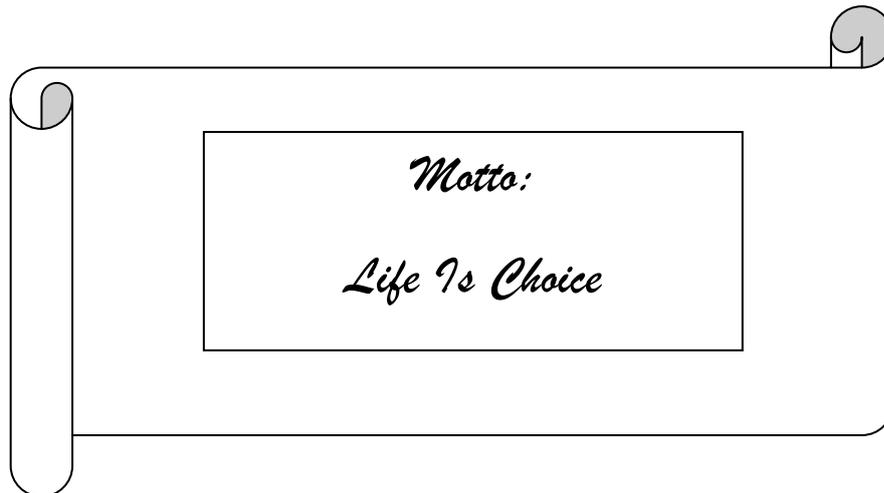
Karya ilmiah ini kupersembahkan kepada kedua orangtua

Ayahanda Drs. H. Zakaria Batubara

Ibunda Nur Aisyah S.Pd

Keluarga Besar Tercinta

*Tak lelah dan tak merasa bosan untuk selalu memberikan bimbingan dan doa bagi
kesuksesan dan keberhasilanku*



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizka Lathifah Husna
NPM : 1701020051
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : **Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs PAB -1 Helvetia** merupakan hasil karya saya sendiri. Kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila terdapat kekeliruan dan kesalahan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, saya ucapkan terimakasih.

Medan, 19 Juni 2021



Rizka Lathifah Husna
Npm. 1701020051

PERSETUJUAN
Skripsi Berjudul

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PAB-1 HELVETIA

Oleh:

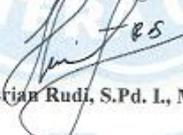
RIZKA LATHIFAH HUSNA

Npm : 1701020051

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penelitian skripsi sehingga
naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui
untuk dipertahankan dalam ujian skripsi*

Medan, Juni 2021

Pembimbing



Dr. Hastian Rudi, S.Pd. I., M.Pd. I

UMSU
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Unggul | Cerdas | Terpercaya
2021

Medan, 19 Juni 2021

Nomor : Istimewa
Hal : Skripsi a.n Rizka Lathifah Husna
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di-
Medan

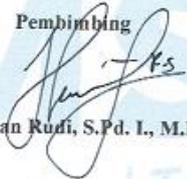
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa a.n Rizka Lathifah Husna yang berjudul :
"PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PAB-1 HELVETIA". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapatkan gelar Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing


Dr. Hasriqan Rudi, S.Pd. I., M.Pd. I

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : RIZKA LATHIFAH HUSNA
N.P.M : 1701020051
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PAB 1 HELVETIA

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian
mempertahankan skripsi.

Medan, Juni 2021

Pembimbing Skripsi

Dr. Hasriah Rudi Setiawan, S.Pd.I, M.Pd.I

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

Dekan
Fakultas Agama Islam

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

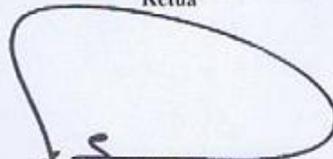
NAMA MAHASISWA : Rizka Lathifah Husna
NPM : 1701020051
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
HARI, TANGGAL : Kamis, 02 September 2021
WAKTU : 09.00 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

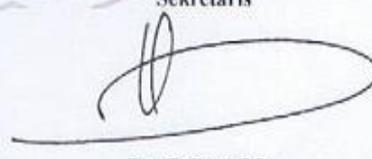
PENGUJI I : Dr. Akrim, M.Pd
PENGUJI II : Dr. Munawir Pasaribu, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua


Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris


Dr. Zailani, MA

ABSTRAK

Rizka Lathifah Husna, 1701020051, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB-1 Helvetia. Tahun Pembelajaran 2020-2021. Skripsi. Medan : Fakultas Agama Islam Progam Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik, rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB -1 Helvetia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen, subjek dari penelitian ini adalah peserta didik pada kelas VII A MTs PAB-1 helvetia. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara,observasi dan dokumentasi adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan teknik analisi data kuantitatif dengan mempergunakan rumus korelasi product moment.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah (1) motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif memiliki nilai rata-rata 62,90(2) motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif memiliki rata-rata 69,96 (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB-1 Helvetia.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar,SKI

ABSTRACT

Rizka Lathifah Husna, 1701020051, The Effect of Interactive Multimedia Use on Students' Learning Motivation in Islamic Culture History Subjects at MTs PAB-1 Helvetia. 2020 – 2021 learning year. Thesis. Medan : Faculty of Islamic Studies, Islamic Religious Education Study Program, Muhammadiyah University of Nourth Sumatra. 2021.

This study aims to determine whether there is an effect of the use of interactive multimedia on students' learning motivation, the formulation of the problem of this research is whether there is an effect of the use of interactive multimedia on students' learning motivation in the history of Islamic culture at MTs PAB -1 Helvetia. The purpose of this research is to increase students' learning motivation by using interactive multimedia.

This type of research is experimental quantitative research, the subject of this research is students in class VII A MTs PAB-1 helvetia. Data collection techniques used by researchers are interviews, observations and documentation while the data analysis used is quantitative data analysis and quantitative data analysis techniques using the product moment correlation formula.

The results obtained are (1) students' learning motivation before using interactive multimedia has an average value of 62.90 (2) students' learning motivation after using interactive multimedia has an average of 69.96 (3) there is a significant effect between the use of interactive multimedia on students' learning motivation in the history of Islamic culture at MTs PAB-1 Helvetia.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Motivation,SKI

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allahu Rabbi Wa Rabbul Izzati yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM di MTs PAB -1 Helvetia”** guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan agama islam program studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Skripsi disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari kelemahan dan keterbatasan yang sehingga dalam penyelesaian skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ucapan terima kasih terbesar peneliti panjatkan kepada Allah SWT, berkat kekuatan dan kesehatan dari Allah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orangtua peneliti yang telah mendoakan peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan
3. Bapak Prof. Dr.Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Prof. Dr.Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr.Munawir Pasaribu, MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Ibu Dr.Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memberikan izin dalam penulisan proposal skripsi sampai dengan penulisan skripsi ini dan sekaligus memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan karya ilmiah ini.
9. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Teman seperjuanganku angkatan setambuk 2017 di kelas A1 Pagi Semoga Allah mempermudah segala sesuatu urusan mereka.
11. Sahabat sejati: Anggi Vaulina Gurning, Rachmadonna shinta daulay,yang telah menemaniku mulai dari pembuatan judul, proposal skripsi, riset penelitian, sampai penulisan skripsi.
12. Bapak kepala sekolah beserta dewan guru di MTs PAB -1 Helvetia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Medan, Juni 2021

Penulis

RIZKA LATHIFAH HUSNA

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
1.2 Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	11
1.3 Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran.....	14
1.4 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	17
B. Multimedia Interaktif	18
1. Pengertian Multimedia Interaktif	18
2. Tujuan dari Multimedia Interaktif.....	19
3. Multimedia dalam Penelitian	19
C. Motivasi Belajar.....	20
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	20
2. Fungsi Motivasi dalam Belajar	23
3. Membangkitkan Motivasi Belajar.....	24

D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	25
1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	25
2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	27
E. Penelitian yang Relevan.....	28
F. Kerangka Berfikir.....	29
G. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
A. Metode Penelitian dan Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel.....	32
D. Variabel Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Institusi.....	44
1. Visi MTs PAB-1 Helvetia.....	44
2. Misi MTs PAB-1 Helvetia.....	44
3. Tujuan MTs PAB-1 Helvetia.....	44
4. Jumlah Guru dan Tendik.....	51
5. Jumlah Siswa.....	53
B. Karakteristik Responden.....	56
C. Penyajian Data.....	57
1. Distribusi frekuensi sebelum menggunakan multimedia interaktif.....	59
2. Distribusi frekuensi sesudah menggunakan multimedia interaktif.....	62
D. Analisis Data.....	64
1. Uji Korelasi.....	64
2. Uji Hipotesis.....	67
3. Uji Koefisien determinasi.....	68
E. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DARTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Relavan.....	29
Tabel 3.1	Sampel Penelitian.....	35
Tabel 4.1	Personil Madrasah.....	50
Tabel 4.2	Nama Guru dan Jabatan	52
Tabel 4.3	Keadaan Siswa	53
Tabel 4.4	Jumlah Siswa	54
Tabel 4.5	Non Akademik	56
Tabel 4.6	Karakteristik Berdasarkan Kelamin	46
Tabel 4.7	Karakteristik Berdasarkan Usia	57
Tabel 4.8	Nilai Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif	60
Tabel 4.9	Nilai Sesudah Menggunakan Multimedia Ineraktif	64
Tabel 4.10	Product Momen.....	66
Tabel 4.11	Hasil Wawancara Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif.	81
Tabel 4.12	Hasil Wawancara Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif ...	82

DAFTAR BAGAN

Nomor Bagan	Judul Bagan	Halaman
<hr/>		
Bagan 2.1	Kerangka Berfikir	29

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran akan berjalan optimal manakala guru mempergunakan media pembelajaran sebagai alat bantu, yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan, maka guru mempergunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu, terutama yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal. Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi guru yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran. Guru akan mengalami kesulitan tertentu jika materi pembelajaran tidak disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, terutama jika pembelajaran tersebut peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam materi pembelajaran yang disampaikan¹.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya

¹ Euis Karwati, *Strategi Pembelajaran* (Alfabeta: Bandung, 2015), h.223.

verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa².

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara anatar guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien³. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan adanya media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat bantu yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada dasarnya dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran itu dapat dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu : guru, materi ajar, dan siswa⁴. Tugas guru dalam proses mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik.guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam mengajar.

Al-Qur'an telah menjelaskan tentang dasar penggunaan media pembelajaran terdapat dalam surat An-Nahl ayat 44 :

² Supriyono,"*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*",*Jurnal Pendidikan Dasar*,Vol.II,No.1 (2018),h.45.

³ Musfiqon,*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya,2012), h.28.

⁴ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2007), h. 4.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara anatar guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien⁵. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan adanya media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat bantu yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada dasarnya dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran itu dapat dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu : guru, materi ajar, dan siswa⁶. Tugas guru dalam proses mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik.guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam mengajar.

Al-Qur'an telah menjelaskan tentang dasar penggunaan media pembelajaran terdapat dalam surat An-Nahl ayat 44 :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ (١) وَأَنْزَلْنَا (٢) إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya : “ Dan kami turunkan kepadamu Al- Qur'an Agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan (Q.S An-Nahl ayat:44).

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya media dapat

⁵ Musfiqon,*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya,2012), h.28.

⁶ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2007), h. 4.

membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Selain itu media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media pendidikan merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran. Untuk itu dari semua pihak yang terlibat dari proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang memadai untuk masalah ini. Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan tanpa adanya media pendidikan, pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik termasuk dalam proses pembelajaran bidang studi⁷. Dari uraian tersebut terlihat bahwa pentingnya media pembelajaran serta beragamnya media yang bisa dilakukan dalam proses pelajaran. Akan tetapi masih banyak guru hanya menggunakan beberapa media saja bahkan ada juga yang sama sekali tidak mampu untuk mengembangkannya, sehingga dalam proses pembelajaran berakibat pada kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs PAB 1 Helvetia, baru-baru ini proses belajar mengajar banyak siswa yang bersikap kurang peduli, peserta didik tidak memiliki semangat dalam belajar dengan alasan terlalu membosankan dalam melakukan proses belajar mengajar. Dengan semua sikap peserta didik disini tertuju pada kurangnya variasi penggunaan media dalam melakukan proses pembelajaran. Dan dari hasil observasi yang dilakukan di MTs PAB Helvetia secara umum mengatakan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton dengan menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode ceramah yang lebih dominan, meskipun ada sekali-kali menggunakan metode pembelajaran yang lain, seperti metode diskusi, dan bermain kuis,

⁷ Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal*, Vol.4, No.1, (2016) h.35-49.

tetapi pembelajaran tidak disertai dengan penggunaan media interaktif yang menarik.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut untuk memperbanyak variasi-variasi media pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya di sekolah tersebut guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, dikarenakan dapat dilihat dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan beberapa metode pembelajaran tertentu saja. Selain itu terdapat beberapa siswa yang kurang serius dalam memperhatikan guru ketika sedang mengajar didepan kelas. Dan juga sebagian siswa yang malas dalam mencatat apa yang sudah ditulis oleh guru kerana sudah ada dibuku pelajaran. Hal ini sangat berpengaruh dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs PAB 1 Helvetia.

Dalam pembelajaran sering kita jumpai khususnya permasalahan pembelajaran Sejarah Kebuyaan Islam adalah bagaimana penyajian materi kepada siswa yang baik sehingga diperoleh proses pembelajaran yang efektif dan efesien serta hasil yang maksimal. Dan yang sering didapati adalah kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan metode mengajar dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran secara baik.⁸

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntunan zaman. Guru sekurangnya-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efesien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu

⁸ Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Pers,2002), h..31.

menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia⁹.

Dari pemaparan diatas, guru diharapkan mampu untuk mengembangkan variasi dalam menggunakan media pembelajarannya sendiri yang lebih kreatif dan inovatif. Agar siswa lebih termotivasi dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian yaitu “**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS PAB 1 HELVITIA.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan penulis teliti adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran interaktif..
2. Kurangnya semangat peserta didik dalam belajar.
3. Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar.
4. Guru kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia?

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers,2019) h..2

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif yang digunakan guru terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis:

Hasil penelitian ini agar dapat menggunakan khususnya multimedia interaktif bagi seorang guru sejarah kebudayaan islam dalam menggunakan media pembelajaran. Serta dapat memotivasi peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, terkhususnya di MTs PAB 1 Helvetia.
2. Secara praktis:
 - a. Bagi peneliti
 - 1) Penelitian ini dapat memberikan pengalaman tersendiri dalam penulisan karya ilmiah baik dari segi teori maupun praktek.
 - 2) Penelitian ini dapat manambah wawasan pengetahuan dalam mengetahui penggunaan media pembelajaran.
 - b. Bagi siswa
 - 1) Sebagai penyemangat dalam mencapai suatu hasil pembelajaran yang memuaskan.

2) Lebih termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

c. Bagi guru MTs PAB 1 Helvetia

Menjadi masukan guru dalam menggunakan multimedia interaktif khususnya mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini terbagi menjadi lima Bab, yaitu sebagai berikut:

Bab 1: Pendahuluan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

Bab 2: Landasan teori. Bab ini membahas tentang deskripsi teori yang dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penelitian, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis atau dugaan sementara dalam penelitian.

Bab 3 :Metodologi penelitian. Bab ini membahas tentang metode penelitian, lokasi dan waktu peneltian, populasi, sampel dan teknik penarikan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel,teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab 4: Penelitian dan Pembahasan. Bab ini membahas tentang deskripsi institusi atau gambaran sekolah,deskripsi karakteristik responden,penyajian data, analisi data, dan interpresentasi hasil analisis data.

Bab 5: Penutup. Bab ini membahas tentang kesimpulan dari skripsi dan saran dari hasil skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. 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. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal¹⁰.

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran juga dipahami sebagai

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1019), h..3-5.

alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran¹¹.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diterapkan adalah melahirkan minat dan merangsang oara siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi¹².

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar¹³.

Dengan demikian, dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara pesan dari guru dan diterima oleh siswa dalam bentuk suatu teori pembelajaran. Digunakan untuk suatu tujuan pembelajaran dalam menyampaikan dan menyalurkan

¹¹ Euis Karwati¹, Donni Juni Priansa², *Manajemen Kelas, Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 224.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019) , h. 23.

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2006), h. 162

pesan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga untuk mendorong terjadinya suatu proses belajar yang disengaja maupun tidak disengaja.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Ajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan model adalah prosedur untuk membantu peserta didik menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, fungsi media pembelajaran dapat diidentifikasi dari kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Tiga kelebihan media pembelajaran antara lain adalah :

1) Kemampuan Fiksatif

Kemampuan fiksatif dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan, dan pada saat dibutuhkan dapat digunakan kembali.

2) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Misalnya ukurannya dapat dirubah ataupun penyajiannya dapat dilakukan berulang-ulang.

3) Kemampuan Distributif

Kemampuan distributif dapat dipahami sebagai kemampuan media dalam menjangkau target audien (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan. Misalnya memanfaatkan siaran TV atau Radio.

Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting. Berikut ini menyajikan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran:

1.) Mengatasi Perbedaan Pengalaman

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman setiap-tiap peserta didik yang satu dengan yang lainnya pasti berbeda, baik latar belakang kehidupan

keluarganya, maupun lingkungannya. Media pembelajaran mampu mengatasi perbedaan pengalaman tersebut.

2.) Mengkonkretkan Konsep-konsep yang Abstrak

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan peserta didikan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pencernaan manusia dapat menggunakan gambar ataupun video.

3.) Mengatasi keterbatasan

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik. Misalnya menerangkan tentang gajah, tidak mungkin membawa gajah ke kelas. Guru dapat menampilkan gajah dengan memanfaatkan media pembelajaran, misalnya melalui poster atau video.

4.) Interaksi Langsung

Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

5.) Menghasilkan Keseragaman Pengamatan

Persepsi yang dimiliki masing-masing peserta didik akan berbeda, apabila mereka hanya mendengar saja, belum pernah melihat sendiri, bahkan belum pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Untuk itu, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memiliki persepsi yang sama.

6.) Menanamkan Konsep Dasar yang Benar, Konkret, dan Realistis

Sering kali sesuatu yang disampaikan oleh guru dipahami secara berbeda oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain dapat memberikan konsep dasar yang benar.

7.) Merangsang dan Membangkitkan Motivasi untuk Belajar

Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan-rangsangan tertentu ke arah rangsangan dan motivasi peserta didik untuk belajar.

8.) Membangkitkan Keinginan dan Minat Guru

Penggunaan media pembelajaran akan memperluas horizon pengalaman, persepsi, serta konsep-konsep. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar akan selalu meningkat.

9.) Memberikan Pengalaman Integral

Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari konkret sampai hal yang bersifat abstrak sebuah film tentang piramida misalnya, akan mampu memberikan imaji yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan keunikannya¹⁴.

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahas verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Namun kenyataan memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. guru dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.

Memperhatikan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

¹⁴ Euis Karwati,¹Donni Juni Priansa², *Manajemen Kelas, Guru Profesional yang Inspiratif, kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi* (Bandung : Alfabeta,2015), h. 224-226.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan mana kala diperlukan.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

3. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah ilm slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

4) Media cetak

Secara historis, istilah media cetak muncul setelah ditemukannya alat pencetak oleh Johan Gutenberg. Kemudian dalam bidang percetakan berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern dan efektif penggunaannya. Jenis-jenis media cetak antara lain buku pelajaran, suart kabar dab majalah, ensiklopedia, buku suplamen, dan pengajaran berprogram.

5) Media Model

Media model adalah media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya.

6) Media Realita

Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (direct experince) kepada peserta didik. Realita ini merupakan benda, yang sesungguhnya seperti mata uang, tumbuhan, binatang, yang tidak berbahaya dan sebagainya.

7) Belajar Benda Sebenarnya melalui Specimen

Specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Namun ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh specimen benda yang masih hidup adalah : akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh : specimen benda yang sudah mati adalah : herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh specimen benda yang tak hidup adalah : berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral. Media pembelajaran seperti saat ini jarang digunakan.

8) Komputer

Komputer merupakan produk yang dihasilkan perkembangan jaman modern. Saat ini komputer perhatian besar karena kemampuannya untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik, terlebih

lagi apabila dilengkapi dengan teknologi jaringan dan internet, maka penggunaan komputer dapat menjadi primadona bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

9) Multimedia

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pengetahuan media, baik yang bersifat visual, audio, audio visual, projected still media maupun projected motion media bisa dilakukan secara bersama-sama atau serempak melalui alat yang disebut dengan multimedia. Misalnya penggunaan komputer tidak hanya bersifat projected motion media, namun dapat mencari atau mengumpulkan semua jenis yang bersifat interaktif. Projected motion media: film, televisi, video (VCD,DVD,VTR), komputer dan sejenisnya. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia memudahkan peserta didik untuk belajar dan mengembangkan potensi yang dimilikinya secara lebih optimal.

10) Internet

Pembelajaran melalui internet saat ini menjadi fokus perhatian para ahli pendidikan. Konsep pembelajaran dengan memanfaatkan internet disebut dengan pembelajaran berbasis ICT atau lebih dikenal dengan istilah e-learning. E-learning merupakan jenis kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya materi pembelajaran ke peserta didik dengan memanfaatkan media internet, intranet, atau jaringan komputer lainnya. E-learning dalam pemahaman yang luas bisa dipahami sebagai pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. E-learning secara formal misalnya pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan pembelajaran sendiri). Pembelajaran dengan menggunakan e-learning biasanya membutuhkan tingkat interaksi yang

tinggi dan pada umumnya dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran jarak jauh¹⁵.

- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan di antaranya:

- Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
- Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif.
- Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk

¹⁵ Euis Karwati¹, Donni Juni Priansa², *Manajemen Kelas, Guru Profesional yang Inspiratif, kreatif, Menyenangkan, dan Berprestas* (Bandung : Alfabeta, 2015), h .239-242.

mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.

- Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya¹⁶.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran. Multimedia merupakan media audio visual karena bisa menampilkan gambar dan suara. Multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu¹⁷. Dari definisi tersebut maka multimedia adalah berbagai macam-macam alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu dari pengirim kepada penerima.

Multimedia identik dengan perangkat komputer, pendapat penulis tersebut sejalan dengan pengertian multimedia yaitu pemanfaatan perangkat komputer dalam mempresentasikan dan mengintegrasikan teks, suara,

¹⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana,2006) , h. 196-174.

¹⁷ Munir,*Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung : Alfabeta,2013), h. 2.

grafik, video dan animasi secara interaktif¹⁸. Menurut Arisandi, teknologi multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi.

Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media yakni audio, video, grafis dan sebagainya yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung dan terdapat suatu proses pembelajaran siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar¹⁹.

2. Tujuan dari multimedia interaktif

Multimedia interaktif sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera peserta didik.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan gairah dan motivasi belajar siswa untuk menguasai materi secara utuh, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT²⁰.

3. Multimedia dalam penelitian

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mengandung manfaat atau nilai tertentu, yaitu:

- a. Multimedia dapat membantu siswa mempelajari bahan pelajaran yang luas, yang membuat berbagai konsep, fakta, prinsip, sikap keretampilan, disamping banyak macam ragamnya juga sangat bervariasi, sehingga memerlukan berbagai media untuk menyampaikannya.

¹⁸ Suhirman, "Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", Madania, Vol.19, No. 2 (2015), h. 2.

¹⁹ Herry Wijayanto, *OP.Cit.* h.11.

²⁰ Depki Elnanda, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Perguruan Thawalib Putri Padang Panjang," Al-Fikrah, Vol. IV, No. 1 (2016).

- b. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif, serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.
- c. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional suatu bidang studi, yang didukung secara multidisipliner, masing-masing itu mengandung banyak bahan yang harus dipelajari.
- d. Multimedia turut meningkatkan kepuasan dan keberhasilan sesuai dengan keinginan masing-masing guru. Guru yang baik ingin agar siswanya merasa puas dan berhasil, dan dianggap multimedia dapat memenuhi keinginan tersebut.
- e. Multimedia membantu siswa yang umumnya berkecenderungan mempelajari banyak hal dan sekaligus mendalaminya. Belajar “banyak” dan “mendalam” merupakan ciri belajar berhasil.
- f. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional untuk memenuhi tuntutan kurikulum, yang senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan IPTEK serta dinamika masyarakat²¹.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting:

²¹ Ibid, h. 189.

- i. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia.
- ii. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/”feeling” afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- iii. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan.

Dengan ke tiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai interaksi hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

“belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya²².” Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi

²²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 2.

kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar²³. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadinya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya²⁴.

Belajar memiliki banyak arti. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Menurut Slameto belajar adalah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya²⁵.

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing. Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam peserta didik itu sendiri (motivasi intrinsik), dan motivasi yang datang dari luar peserta didik (motivasi ekstrinsik)²⁶.

Sardiman dalam bukunya menjelaskan tentang motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut:

i. Motivasi intrinsik

²³ Sardiman, *Intraksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 73-75.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h. 1.

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 2.

²⁶ Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta didik", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5, No. 2 (2017).

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan belajar maka yang dimaksud motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri. Jadi motivasi muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

ii. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Misalnya seseorang belajar karena besok akan ujian dengan harapan mendapat nilai yang baik dan pujian. Jadi bukan kerana belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapat nilai bagus atau pujian.

Maka dari uraian diatas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah daya tarik atau mendorong peserta didik untuk memperoleh hasil pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam bentuk suatu materi pembelajaran, sehingga mencapai suatu tujuan yang diinginkan oleh peserta didik.

2. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Perlu ditegaskan bahwa motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Dengan demikian, motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yaitu:

i. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang menjelaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

ii. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.

iii. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya²⁷.

3. Membangkitkan Motivasi Belajar

Mengingat demikian penting motivasi bagi siswa dalam belajar. Maka guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya. dalam usaha ini banyaklah cara yang dapat dilakukan. Menciptakan kondisi-kondisi tertentu dapat membangkitkan motivasi belajar. Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatakan motivasi siswa, DeCecco & Grawford mengajukan 4 fungsi pengajar :

i. Menggairahkan siswa

Dalam kegiatan rutin di kelas sehari-hari pengajar harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Ia harus selalu memberikan pada siswa cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar.

ii. Memberikan harapan realistis

Guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistis, dan memodifikasikan harapan-harapan yang kurang atau tidak realistis. Untuk itu pengajar perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis siswa pada masa lalu, dengan demikian pengajar dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistis, pesimistis, atau

²⁷ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 85-86.

terlalu optimis. Bila siswa telah banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan pada siswa.

iii. Memberikan insentif

Bila siswa mengalami keberhasilan, pengajar diharapkan memberikan hadiah pada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan lain sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Sehubungan dengan hal ini umpan balik merupakan hal yang sangat berguna untuk meningkatkan usaha siswa.

iv. Mengarahkan

Pengajar harus mengarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya²⁸.

F. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian sejarah secara etimologi berasal dari kata Arab “*syajarah*” artinya “pohon”. Dalam bahasa Inggris peristilahan sejarah disebut *history* yang berarti pengetahuan tentang gejala-gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Sementara itu, pengetahuan serupa yang tidak kronologis diistilahkan dengan *science*. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa sejarah itu adalah aktivitas manusia yang berhubungan dengan kejadian-kejadian tertentu yang tersusun secara kronologis.

Kata “kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah *al-Tsaqafah*. Tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “kebudayaan” (Arab, *al-Tsaqafah*: Inggris, Culture) dan “Peradaban” (Arab, *al-Hadharah*: Inggris, Civilization). Dalam ilmu Antropologi sekarang. Kedua istilah itu dibedakan. Menurut Koentjaningrat, kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud:

²⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta : Rineka Cipta, 2015), h. 174-176.

- a) Wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks, ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
- b) Wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.
- c) Wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya.

Islam yang diturunkan di Jazirah Arab telah membawa bangsa Arab yang semula terbelakang, bodoh, tidak dikenal dan diabaikan oleh bangsa-bangsa lain, menjadi bangsa yang maju dan ber peradaban. Islam memang berbeda dengan agama lain. Islam bukan kebudayaan, akan tetapi menimbulkan kebudayaan. Kebudayaan yang ditimbulkannya dinamakan kebudayaan atau peradaban islam. Landasan “peradaban Islam” adalah “kebudayaan Islam” adalah agama Islam. Jadi, agama islam melahirkan kebudayaan. Kalau kebudayaan hasil cipta, rasa dan karsa manusia, maka agama Islam adalah wahyu dari Tuhan²⁹.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan islam merupakan salah satu pelajaran yang dianggap oleh siswa atau guru sebagai materi hafalan saja sehingga proses pembelajaran sangat menjenuhkan. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik dan terkesan hanya untuk menyelesaikan pokok bahasan saja. Agar hal ini tidak berlarut-larut dan berkepanjangan maka kiranya seorang guru harus meningkatkan keterampilan dalam mengajar. Salah satunya adalah dengan pemilihan dan penggunaan metode dan media yang tepat sehingga siswa dapat tertarik dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan islam³⁰.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, perananan kebudayaan/peradaban Islam dan para

²⁹ Syamruddin Nasutio, *Sejarah kebudayaan Islam* (Depok : Rajawali Pers, 2018), h. 1-3.

³⁰ Ines Tasya Jadidah¹, Amir Hamzah², “ Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pealajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, MIN I Teladan : Palembang¹, Fakultas Ilmu Trabiyah dan Keguruan UIN Raden fatah²).

tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa nabi Muhammad SWA, Khulafaur Rasyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, Ayyubiyah, sampai perkembangan Islam di Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan syistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah³¹.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan, antara lain :

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

³¹ Euis Sofi, "Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri", Pandeglang:2016), Vol.1.no.1.

G. Penelitian yang Relevan

	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Sekarang
	Widya Rahmawati (2015)	Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN Malang II kota Batu	Hasil penelitiannya bahwa pengembangan media pembelajaran menghasilkan produk multimedia autoplay yang disertai dengan buku pedoman. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran	Penelitian sekarang menggunakan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar
	Laili Salsabilatu Izza (2021)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Vidioscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto	Hasil penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol vidioscribe memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri	Penelitian sekarang menggunakan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar

			1 Mojokerto	
	Zuhdi Ahmad Mughofir (2017/2018)	Pengaruh Media Presentasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018	Penelitian sekarang menggunakan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar	Penelitian sekarang menggunakan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar

Tabel 2.1 Penelitian Relavan

H. Kerangka Berfikir

Menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat penting, dikarenakan untuk melihat keberhasilan dari peserta didik. Agar lebih menyenangkan lagi selama proses pembelajaran, dalam penggunaan media guru bisa melakukan banyak berbagai media pembelajaran diantaranya seperti media visual, audio visual, media presentasi, dan masih banyak lagi media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu penggunaan multimedia intraktif mempunyai pengaruh penting terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

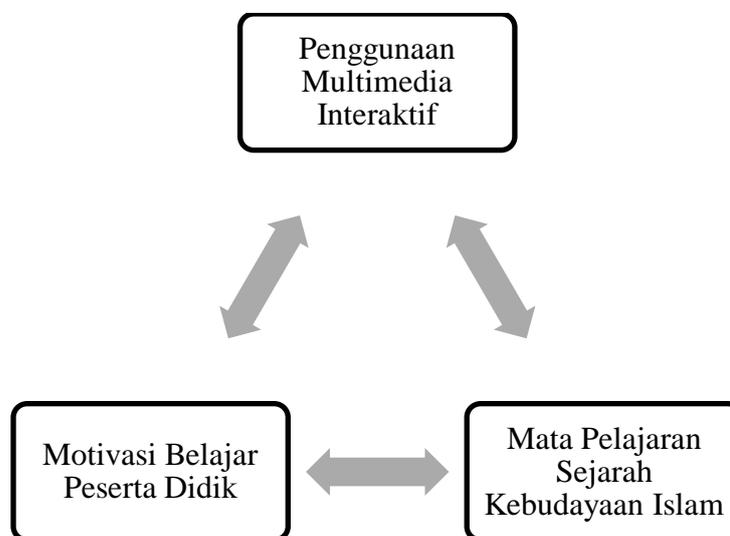
Kerangka berfikir merupakan sintesa dari teori-teori yang digunakan dalam penelitian sehingga mampu menjelaskan secara operasional variabel yang diteliti, menunjukkan hubungan antar variabel yang diteliti dan mampu membedakan nilai variabel pada berbagai populasi atau dan yang berbeda³².

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan adanya kerangka berfikir dimana untuk meyakini sesama ilmuan dengan alur fikiran yang logis agar membuahkan kesimpulan yang berupa hipotesis. Dan juga kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah teridentifikasi sebagai masalah yang penting. Adapun kerangka berfikir atau kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah:

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta: Bandung, 2018), h. 412.

Jika dalam penggunaan multimedia intraktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan dengan maksimal, maka hasilnya maksimal juga. Begitu juga sebaliknya jika penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dilakukan dengan tidak maksimal maka hasilnya tidak maksimal juga. Maka dari itu perlu penggunaan multimedia intraktif sangat berpengaruh penting terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian kuantitatif. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting peranannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang

direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variabel dalam permasalahan penelitain³³.

Berdasarkan pengertian diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) Hipotesis Alternatif (H_a) : Ada pengaruh yang signifikan antarpenggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB 1 Helvetia.
- b) Hipotesis Nol (H_o) : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB 1 Helvetia.

Dari kedua hipotesis tersebut maka peneliti akan menguji kebenaran dugaan tersebut pada Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu : Ada pengaruh yang signifikan antarpenggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB 1 Helvetia.

³³Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*(Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h. 40.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan memuji hipotesis yang telah ditetapkan³⁴. Jenis penelitian ini adalah eksperimen, penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (laboratorium).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs SWASTA PAB -1 Helvetia, Jl. Veteran pasar IV helvetia kecamatan labuhan deli kabupaten deli serdang. Lokasi ini dipilih karena peneliti menemukan masalah didalam suatu motivasi belajar terhadap peserta didik padamata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap pada Tahun Ajaran 2020/2021, mulai dari awal bulan Maret sampai waktu yang ditetapkan.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

1. Populasi

Tentang populasi, Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S, menyatakan bahwa Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dalam hal ini populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang mempunyai

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta : Bandung,2018), h. 15-17.

kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya³⁵.

Populasi dalam penelitian ini siswa MTs PAB -1 Helvetia tahun ajaran 2020/2021, yaitu dari kelas VII di MTs PAB -1 Helvetia.

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu³⁶.

Menurut Donald Ary penarikan sampel sangat dibutuhkan oleh penulis yang lazimnya karena keterbatasan oleh waktu, biaya dan upaya-upaya uang adanya untuk meneliti yang ingin diteliti, penarikan sampel yang memungkinkan penulis menyelidiki sebagian dari populasi, penarikan sampel boleh dilaksanakan dengan mengambil sampel sebanyak 50%, 100%, atau bahkan yang terkecil 5% dengan syarat populasi jumlah lebih dari 100%.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang siswa yang diambil sari 100% jumlah populasi, dimana sampel tersebut yaitu:

No	Nama
1	Aisha Zuleykha Azahra
2	Amanda Saputri
3	Amelia Zalwa
4	Annas Aulya Balqis

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta: Bandung,2018), h. 130.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta : Bandung,2018), h. 131.

5	Asha Azzahra
6	Della Syah Vira
7	Fajar Muhaimin Solin
8	Hafiz Radit Nugraha
9	Ibnu Azhari Harahap
10	Kyan Prayuga
11	Adlin Syazwina Harahap
12	M. Airlangga
13	M. Akbar Zulkarnain
14	M. Akhdan Mahassin
15	Maliha Syahira
16	Meisya Fadillah Putri
17	Meylia Syafitri
18	Muhammad Danil

19	Muhammad Ezra Alfaris
20	Nabiila
21	Nabila Fitri Aulya
22	Nabiqha Almaghrifa Alya Gianda
23	Nanda Dymaz Sadewa
24	Nandhita Putri Meuraxa
25	Nazwa Adilah
26	Rafa Janilati
27	Rafi Syahputra
28	Rahma Aulia
29	Raihan Maulana
30	Sahil Khariri
31	Saskia Az-Zahra
32	Wahyuni

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

D. Teknik Penarikan Sampel

Teknik yang digunakan peneliti dalam penarikan sampel ini adalah teknik Purposive Sampling adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis memilih teknik Purposive Sampling yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam pengambilan dari berbagai pertimbangan dan kriteria peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel dari kelas VII A yang berjumlah 32 siswa .

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya³⁷. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu, Variabel Independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Yang kedua Variabel Dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Maka kesimpulan dari dua variabel yang dilakukan peneliti adalah :

- Variabel Bebas (variabel yang mempengaruhi) X_1 = pengaruh penggunaan multimedia interaktif.
- Variabel terikat (variabel yang dipengaruhi) Y_1 = Motivasi belajar peserta didik.
- Subjek penelitian, yang akan menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas VII A di MTs PAB -1 Helvetia.

Hubungan antara variabel:

Pengaruh penggunaan multimedia intraktif (X_1), terhadap motivasi belajar peserta didik (Y_2).

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta: Bandung, 2018), h. 57.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil data yang valid dan real, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Interview (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit kecil.

Maka dari itu peneliti mengambil teknik wawancara ini untuk mengajukan pertanyaan langsung terhadap beberapa siswa dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB -1 Helvetia, bagaimana menggunakan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dan tujuan dari wawancara ini agar mendapatkan data langsung yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar.

2. Observasi

Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan³⁸.

Penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

3. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian. Dalam desain penelitiannya, peneliti harus menjelaskan dokumen apa yang dikumpulkan dan bagaimana cara mengumpulkan dokumen tersebut³⁹. Dalam penelitian

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta: Bandung, 2018), h. 223.

³⁹ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam* (Rajawali Pers: Jakarta, 2014), h.

ini dokumentasi yang peneliti maksud yaitu data dari peserta didik dan hasil foto-foto selama penelitian di MTs PAB I Helvetia.

G. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

a. Wawancara

Variabel	Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Wawancara
1.Motivasi Belajar.	1. Siswa giat dalam mengikuti pelajaran. 2. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. 3. Siswa tertarik dalam belajar.	1. Apakah kamu senang dengan pelajaran SKI? 2. Bagaimana guru ketika mengajar SKI? 3. Apa yang mendorong kamu untuk belajar SKI? 4. Apakah siswa termotivasi jika guru menggunakan multimedia interaktif? 5. Apakah guru menggunakan media pembelajaran? 6. Media apa yang digunakan guru saat mengajar? 7. Apakah guru menggunakan multimedia interaktif dalam mengajar?	Untuk mengetahui secara langsung bagaimana siswa di MTs PAB -1 Helvetia dalam mengikui pelajaran sejarah kebudayaan islam.

		8. Apakah siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran SKI?	
2.Penggunaan Multimedia Intraktif.	1.Motivasi penggunaan media. 2.Keberhasilan menggunakan multimedia interaktif.	1.Apakah Bapak dalam mengajar menggunakan multimedia Interaktif? 2. Media apakah yang Bapak gunakan? 3. Bagaimanakan motivasi siswa saat Bapak mengajar dengan menggunakan media interaktif? 4. Bagaimana hasil belajar siswa saat Bapak menggunakan media pembelajaran interaktif?	Untuk mengetahui secara langsung bagaimana cara guru di MTs PAB -1 Helvetia dalam melakukan pembelajaran sejarah kebudayaan islam kepada siswanya.

b. Observasi

Variabel	Indikator	Hasil Penilaian				
		5	4	3	2	1
Motivasi Belajar						
	1. Siswa mengerjakan intruksi guru.					
	2. Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.					
	3. Hasil belajar siswa meningkat.					
	4. Suasana kelas kondusif.					
	5. Siswa aktif dalam belajar					
	6. Siswa semangat dalam belajar.					
7. Siswa selalu						

	menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.					
	8. Siswa suka mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam.					
Penggunaan multimedia interaktif	1. Guru menggunakan media pembelajaran di kelas.					
	2. Media yang digunakan dapat memotivasi siswa.					
	3. Media yang digunakan memberikan pengaruh dalam membangkitkan suasana belajar yang efektif.					
	4. Media yang digunakan dapat lebih menarik dan jelas.					
	5. Media yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.					
	6. Setelah menggunakan multimedia saya lebih sering masuk pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam					
	7. Saya selalu datang lebih awal dikarenakan guru menjelaskan SKI dengan multimedia interaktif.					

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menjadikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan

masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan⁴⁰.

Untuk itu dalam menganalisis data penelitian ini terdapat langkah analisis data yaitu:

1. Uji Korelasi

Metode analisis data yang digunakan dalam melihat pengaruh antara penggunaan multimedia interaktif (variabel bebas) terhadap motivasi belajar peserta didik (variabel terikat) dalam penelitian ini maka teknik korelasi product moment dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- r = Koefisien Korelasi r Pearson
- X = Variabel Bebas/ Variabel Pertama
- Y = Variabel Terikat/ Variabel Kedua
- n = Jumlah Sampel/Observasi
- \sum = Total atau Jumlah

Dimana interpretasi terhadap nilai r_{xy} sebagai berikut :

- $r_{xy} = 0$ berarti tidak ada korelasi
- $0,00 < r_{xy} \leq 0,20$ berarti korelasi sangat rendah
- $0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ berarti korelasi rendah
- $0,40 < r_{xy} \leq 0,70$ berarti korelasi sedang/cukup
- $0,70 < r_{xy} \leq 0,90$ berarti korelasi tinggi/kuat
- $0,90 < r_{xy} \leq 1$ berarti korelasi sangat tinggi/sangat kuat
- $r_{xy} = 1$ berarti korelasi sempurna

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta : Bandung,2018), h. 226.

2. Uji Hipotesis

Uji t yaitu uji statistic bagi koefisien regresi dengan hanya satu koefisien regresi yang mempengaruhi Y (variabel terikat). Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui ada tidak adanya pengaruh independen (X) secara parsial terhadap faktor dependen (Y).

Untuk mengetahui tingkat signifikan dari variabel yang diuji dapat dilakukan uji t dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$t = t_{hitung}$ yang dikonsultasikan dengan t_{tabel}

$r =$ korelasi parsial yang ditemukan

$n =$ jumlah sampel

Adapun langkah pengujianya adalah sebagai berikut. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan menggunakan kriteria pengujian sebagai berikut, Kriteria pengujian:

- H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau probabilitas $\geq 0,05$
- H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau probabilitas $< 0,05$

Ketentuan:

Jika nilai t dengan probabilitas korelasi yakni sig-2 tailed $<$ taraf signifikan (α) sebesar 0,05 maka H_0 diterima, sehingga tidak ada korelasi tidak signifikan antara variabel x dan variabel y, sedangkan jika nilai t dengan probabilitas t dengan korelasi yakni sig-2 tailed $>$ taraf signifikan (α)

sebagai 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga ada korelasi signifikan antara variabel X dan Y.

3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (r^2) adalah mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen (penggunaan multimedia interaktif) dalam menerangkan variabel dependen (motivasi belajar). Nilai koefisien determinasi adalah nol dan satu. Jika nilai r^2 semakin kecil (mendekati nol) berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas atau memiliki pengaruh yang kecil. Jika nilai r^2 semakin besar (mendekati satu) berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen atau memiliki pengaruh yang besar, dimana rumus menghitung koefisien determinasi sebagai berikut :

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r_{xy}^2 = Koefisien korelasi variabel bebas dengan variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Institusi

1. Visi MTs PAB – 1 Helvetia

Adapun visi MTs PAB - 1 Helvetia adalah “ Menjadikan Madrasah Tsanawiyah PAB -1 Helvetia sebagai lembaga pendidikan terdepan dalam pembinaan keislaman, keilmua, serta mampu menghasilkan lulusan yang kompetitif di era perkembangan zaman dengan berlandaskan akhlaqul karimah”.

2. Misi MTs PAB – 1 Helvetia

1. Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengamalan terhadap nilai – nilai ajaran islam
2. Meningkatkan mutu pembelajaran secara dinamis, sinergis dan inovatif
3. Melakukan pembinaan kemandirian dan *team work* melalui aktivitas belajar intra dan ekstrakurikuler
4. Melakukan pembinaan tenaga kependidikan dalam aspek keilmuan dan skill keguruan
5. Menetapkan manajemen Berbasis Madrasah dan Masyarakat.

3. Tujuan MTs PAB – 1 Helvetia

Yang menjadi tujuan terpenting di MTs PAB – 1 Helvetia adalah :

1. Melatih dan membina siswa/i agar dapat mengamalkan ibadah, memiliki akhlaqul karimah dan memahami kandungan al-qur'an
2. Menghasilkan lulusan dengan STANDAR KELULUSAN 6,00 dan diterima di SLTA NEGERI.
3. Melatih siswa/i agar dapat menguasai dan mampu berkomunikasi serta memiliki keterampilan sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya
4. Tersedianya tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi ideal dan profesional di bidangnya masing – masing

5. Terwujudnya hubungan madrasah dengan stake holder secara berkesinambungan.

Selanjutnya tujuan secara umum tersebut di bagi lagi atas Tujuan jangka pendek, menengah dan panjang.

a. Tujuan jangka Pendek

1. Melaksanakan proses belajar mengajar serta bimbingan secara efektif,efesien,menarik dan menyenangkan untuk semua mata pelajaran
2. Mengaktifkan seluruh kegiatan ekstra kurikuler dan pengembangan diri.
3. Menyusun dan melaksanakan program KBM dan evaluasi secara baik dan benar
4. Mengadakan kegiatan Lomba, baik yang dilaksanakan di madrasah maupun yang dilaksanakan di luar madrasah
5. Meningkatkan minat baca kepada seluruh warga madrasah.
6. Meningkatkan disiplin yang benar kepada seluruh warga madrasah.
7. Melaksanakan kegiatan keagamaan yang meningkatkan keimanan moral dan etika.
8. Menciptakan suasana kekeluargaan di lingkungan madrasah.
9. Mensosialisasikan program tanggab tekhnologi komputer dan internet serta bahasa inggris dan arab kepada seluruh warga madrasah. Mengaktifkan seluruh kegiatan ekstra kurikuler dan pengembangan diri.
10. Mengadakan kegiatan peduli lingkungan melalui kegiatan penghijauan dan gerakan bersih serta gemar berinfak.

b. Tujuan jangka menengah

1. Terbentuknya siswa yang beretika dan berakhlak mulia
2. Terlaksananya disiplin yang tinggi bagi seluruh warga madrasah.
3. Terciptanya budaya peduli dan rasa nasionalisme yang tinngi bagi seluruh warga madrasah
4. Meningkatnya profesionalisme guru

5. Terciptanya budaya membaca yang tinggi
6. Menjadikan para lulusannya dapat diterima disekolah dan di madrasah favorit.

c. Tujuan jangka panjang

1. Menjadikan MTs PAB – 1 Helvetia sebagai Madrasah yang berstandar Internasional.
2. Menjadikan MTs PAB – 1 Helvetia sebagai Madrasah yang berdisiplin tinggi dan menjadi contoh bagi madrasah lain di Indonesia.
3. Membentuk lulusan yang mampu bersaing dan menjadi pelopor remaja di masyarakatnya.

d. Tujuan Pendidikan

Tujuan Pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan rumus Pendidikan Nasional tersebut Standar Kompetensi Lulusan satuan pendidikan Madrasah Tsanawiyah berdasarkan Peraturan Kanwil Kementerian Agama Nomor 178 Tahun 2007 yang dirumuskan sebagai berikut :

- Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja.
- Memahami kekurangan dan kelebihan diri-sendiri.
- Menunjukkan sikap percaya diri.
- Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas.
- Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup nasional.
- Mencari dan menerapkan informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif.
- Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
- Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

- Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- Mendeskripsi gejala alam dan sosial.
- Memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab.
- Menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- Menghargai karya seni dan budaya nasional. Menghargai tugas pekerjaan dan memiliki kemampuan untuk berkarya.
- Menerapkan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang.
- Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun.
- Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan masyarakat.
- Menghargai adanya perbedaan pendapat.
- Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis naskah pendek sederhana
- Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sederhana.
- Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan menengah.
- Meyakini, memahami, menjalankan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikan ajaran agama sebagai landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
- Mampu membaca Qur'an secara tartil dengan tajwid.
- Mampu menghafal Qur'an Juz Amma (Juz 30).
- Mampu memimpin doa-doa khusus.
- Membiasakan mengucapkan kalimah toyyibah dalam kehidupan sehari-hari.
- Mampu azan dan iqomah.
- Melaksanakan sholat berjamaah dan mampu menjadi imam sholat wajib.

- Mampu melaksanakan dan menjadi imam sholat jenazah.
- Mampu berpidato singkat serta dapat menjadi pembawa acara pada peringatan hari besar Islam dan peringatan-peringatan lainnya.
- Khatam Quran minimal satu kali selama menjadi siswa Madrasah Tsanawiyah.
- Mampu menghafal sekurang-kurangnya 10 (sepuluh) buah hadis Rasulullah.
- Berbusana muslim/muslimah di rumah tangga, madrasah dan masyarakat.
- Menghargai perbedaan pendapat dalam menjalankan ajaran agama.
- Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Arab sederhana

d. Tujuan Pendidikan Madrasah Tsanawiyah

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah dirumuskan dengan mengacu kepada tujuan umum yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan rumusan tujuan nasional tersebut, standar kompetensi lulusan satuan pendidikan Madrasah Tsanawiyah dirumuskan sebagai berikut :

1. Berprilaku sesuai dengan ajaran agama islam sesuai dengan perkembangan remaja.
2. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangan.
3. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan dan pekerjaan.
4. Berpartisipasi dalam penegakan aturan – aturan sosial.
5. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras dan golongan sosial, ekonomi dalam lingkup global.
6. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kreatif dan inovatif.

7. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kreatif dan inovatif dalam pengambilan keputusan.
8. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri.
9. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
10. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam sosial
11. Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan bertanggung jawab.
12. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara secara demokratis dalam wadah NKRI.
13. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni
14. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok
15. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani serta kebersihan lingkungan
16. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif
17. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat
18. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain.
19. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estetis
20. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara dalam bahasa Indonesia, bahasa Arab dan Inggris.
21. Mengetahui pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan tinggi.

a. Konteks MTs PAB – 1 Helvetia

Allah swt berfirman : “Allah Swt akan meningkatkan dan meninggikan derajat orang yang beriman dan yang memiliki ilmu pengetahuan “ (al-Mujadalah ; 11)

Sabda Rasulullah Saw : “Siapa yang hendak memperoleh kebahagiaan di dunia maka ia ia harus menguasai ilmu pengetahuan, dan siapa yang hendak

memperoleh kebahagiaan di akhirat haruslah dengan ilmu pengetahuan, dan barang siapa yang hendak memperoleh kebahagiaan didunia dan akhirat maka ia haruslah menguasai ilmu pengetahuan.”

1. Lingkungan Madrasah

Berpegang pada ayat di atas serta sejalan dengan Program Pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa membentuk manusia seutuhnya, keberadaan Madrasah Tsanawiyah PAB – 1 Helvetia sebagai salah satu unit Persatuan Amal Bakti (PAB) yang berdiri sejak 17 Juli 1980 diharapkan sebagai tempat pembinaan generasi umat islam yang benar-benar mampu mencetak kader pembangunan yang beriman dan bertaqwa serta berbobot, rela berkorban demi agama, nusa dan bangsa, mampu mandiri dan berwiaswasta serta bergaul dalam kehidupan bermasyarakat.

Madrasah ini beralamat di Jl. Veteran Pasar IV Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang. Lokasi madrasah dapat di tuju dengan menggunakan transporasi darat (angkot). Sedangkan dalam bidang pendidikan yang menyangkut mutu pendidikan pada umumnya sudah cukup memuaskan.

2. Personil Madrasah

MTs PAB – 1 Helvetia merupakan Madrasah Tsanawiyah Swasta. Pimpinan madrasah yang pernah bertugas di MTs PAB – 1 Helvetia Sejak 1980 adalah :

Nama	Periode Tugas
H. Toyib Rawi	1980 – 1983
Drs. Paraduan Siregar	1983 – 1989
Drs. H. M. Fauzi, MA	1990 – sekarang

Tabel 4.1 Personil Madrasah

Jumlah seluruh personil Madrasah ada sebanyak 31 orang, terdiri atas guru 28 orang, staf tata usaha 3 orang.

4. Jumlah Personil Guru dan Tenaga Kependidikan MTs PAB-1 Helvetia

No	Nama	Jabatan	Status
1	Drs. H. M. Fauzi, MA	Ka. Madrasah	DPK
2	Indra Irawan, S.Pd.I	KTU	GTY
3	Satria Wiraprana, SPd	PKM I	GTY
4	Drs. Elisman	PKM II	GTY
5	Sri Helmi, S.Pd	PKM III	GTY
6	Erlinda A Hrp, Ssi, Apt	Guru	GTY
7	Riza Lafia, SpdI	Guru	DPK
8	Nurlina Harahap, SPd	Guru	GTY
9	Namora Siregar, Sag	Guru	GTY
10	Dra. Rohana	Guru	GTY
11	Armaini Arsyad, BA	Guru	GTY
12	Dra. Nurhapipah	Guru	GTY
13	M. Ikhwan Srg., Sag	Guru	GTY
14	Drs. H. Zakaria	Guru	GTY
15	Kamaruzaman, Sag	Guru	GTY
16	Sarwedi Harahap, Sag	Guru	GTY
17	Rinni Jamalis, SPd	Guru	GTY
18	M. Syafi'i, SpdI	Guru	GTY
19	Marhayani Polem, Sag	Guru	DPK
20	Afriana, SpdI	Guru	GTY
21	Rahmadhani S. Putri, SPd	Guru	GTY
22	M. Ghazali, S.Pd	Guru	GTY

23	Ahmad Azlisyah, SHI, S.Pd.I	Guru	GTY
24	Aidil Alfian, S.Kom	Guru	GTY
25	Fazuli Idris, BA	Guru	GTY
26	Jaka Hari Pratama	Guru	GTY
27	Mutmainnah Nasution, S.Pd	Guru	GTY
28	Nurhajar, S.Pd	Guru	GTY
29	Ismayani, S.Pd.I	TU	GTY
30	Lisnawati, S.Kom	TU	GTY
31	Siti Aminah	TU	GTY
32	Bagus Sanjaya, S.Pd.I	BK	GTY

Tabel 4.2 Nama Guru dan Jabatan

5. Jumlah Siswa MTs PAB-1 Helvetia

keadaan peserta didik 7 tahun terakhir.

Tahun	Kelas	Jumlah	Tidak Naik	<i>Droup Out</i>
2006 / 2007	VII VIII IX	471	-	-
2007 / 2008	VII VIII IX	471	-	-
2008 / 2009	VII VIII IX	440	-	-
2008 / 2010	VII VIII IX	416	-	-

2010 / 2011	VII VIII IX	350	-	-
2011 / 2012	VII VIII IX	325	-	-
2012 / 2013	VII VIII IX	326	-	-
2013 / 2014	VII VIII IX	379	-	-

Tabel 4.3 Keadaan Siswa

Jumlah siswa TP. 2020/2021

JUMLAH KESELURUHAN SISWA			
No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	VII	127	LK = 65 Orang
			PR = 62 Orang
2	VIII	189	LK = 91 Orang
			PR = 62 Orang
3	IX	156	LK = 75 Orang
			PR = 81 Orang

Tabel 4.4 Jumlah Siswa

e. Kerja Sama Madrasah

1. Kerjasama dengan orang tua

Kerjasama dengan orang tua peserta didik dilaksanakan melalui komite madrasah. Ada lima peran orang tua dalam pengembangan madrasah, yaitu sebagai :

- a. Donator dalam menunjang kegiatan dan sarana madrasah, namun belum berjalan optimal mengingat kondisi ekonominya.
- b. Mitra madrasah dalam pembinaan pendidikan.
- c. Mitra dalam membimbing kegiatan peserta didik.
- d. Mitra dialog dalam peningkatan kualitas pendidikan.
- e. Sumber belajar.

1. Kerjasama dengan alumni.

Kerjasama antara madrasah dengan alumni belum dapat digali secara maksimal mengingat keadaan alumni yang tidak berada di dekat madrasah. Sementara komunikasi juga tidak berjalan dengan baik.

3. Prestasi yang pernah diraih/dicapai.

a. bidang akademik

siswa – siswi MTs PAB – 1 Helvetia telah berhasil masuk ke beberapa sekolah lanjutan atas negeri.

b. Bidang non akademik

No	Jenis Kegiatan	Tahun	Tingkat	Juara
1	Porseni DEPAG Kab. Deli Serdang	2006	Kab. Deli Serdang	I
2	Lomba Tari	2008	Kota Medan	III
3	Lomba Gerak Jalan Pelajar	2008	Kota Medan	II
4	Festival Anak Sholeh	2008	Kota Medan	III
5	Lomba Busana Muslim	2009	Kota Medan	II
6	Lomba Kaligrafi	2009	Kota Medan	II
7	Lomba Pidato Bahasa Inggris	2009	Kota Medan	III
8	Busana Muslim	2009	Kota Medan	I

9	Kaligrafi	2009	Kota Medan	I
10	Lomba Lari 200 M Putra	2010	Kab. Deli Serdang	I
11	Tenis Meja Putra	2010	Kota Medan	I
12	Pidato Bahasa Inggris	2010	Kota Medan	III
13	Pidato Bahasa Inggris	2010	Kota Medan	IV
14	Kaligrafi	2010	Kota Medan	I
15	Kaligrafi	2010	Kota Medan	II
16	Busana Muslim	2010	Kota Medan	I
17	Busana Muslim	2010	Kota Medan	II
18	Hafidz 1 Juz	2011	Kab. Deli Serdang	I
19	Nasyid	2011	Kab. Deli Serdang	IV
20	Fahmil Quran	2011	Kota Medan	II
21	Gerak Jalan Beregu	2011	Kota Medan	II
22	Cerdas Cermat	2011	Kota Medan	III
23	Tarian Daerah	2011	Kota Medan	II
24	Festival anak soleh	2012	Nasional	VIII
25	MTQ anak-anak	2012	Kota Medan	I
26	Busana Muslim	2012	PU PAB SUMUT	I
27	Fahmil Quran	2012	PU PAB SUMUT	I
28	Syarhil quran	2012	PU PAB SUMUT	I
29	Olimpiade MIPA	2012	PU PAB SUMUT	I
30	Nasyid	2012	Kota Medan	I
31	Nasyid	2012	Kab. Deli Sedang	IV
32	Syarhil Qur'an	2013	PU PAB Sumut	I
33	Fahmil Qur'an	2013	PU PAB Sumut	I
34	Busana Muslim Putri	2013	PU PAB Sumut	II
35	Busana Muslim Putra	2013	PU PAB Sumut	I

36	Kaligrafi Putri	2013	PU PAB Sumut	I
37	Kaligrafi Putri	2013	PU PAB Sumut	IV
38	Olimpiade MIPA	2014	PU PAB Sumut	I
39	Busana Muslim	2014	PU PAB Sumut	V
40	Syarhil Qur'an	2014	PU PAB Sumut	I
41	Syarhil Qur'an	2014	PU PAB Sumut	III
42	Busana Muslim	2014	PU PAB Sumut	VI
43	Test Kemampuan Akademik	2014	PU PAB Sumut	I
44	Syarhil Qur'an	2014	PU PAB Sumut	I
45	Syarhil Qur'an	2014	PU PAB Sumut	III

Tabel 4.5 Non akademik

B. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas VII A dengan jumlah responden sebanyak 32 orang. Adapun deskripsi responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin dan usia. Dimana deskripsi responden sebagai berikut:

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	VII A	Laki-laki	16	50%
		Perempuan	16	50%
Total			32	100%

Tabel 4.6 Karakteristik Berdasarkan Kelamin

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kedua responden seimbang yaitu berjumlah (16 orang) laki-laki, dan (16 orang) perempuan.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Kelas	Usia	Jumlah	Presentase
1	VII A	13 Tahun	19	63%
		14 Tahun	13	37%
Total			32	100%

Tabel 4.7 Karakteristik Berdasarkan Usia

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden dengan usia 13 tahun berjumlah (19 orang) lebih banyak daripada usia 14 tahun berjumlah (13 orang).

C. Penyajian Data

Pendekatan penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Dimana data-data tersebut sebagai berikut:

- Hasil Observasi :

No	X .1	X .2	X .3	X .4	X .5	X .6	X .7	X .8	X .9	X. 10	X. 11	X. 12	X. 13	X. 14	X. 15	Total
1	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	61
2	4	5	4	5	4	5	3	5	3	5	3	5	3	4	4	62
3	5	4	5	3	5	4	2	4	3	4	3	4	5	3	4	65
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	63
5	3	5	2	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	65
6	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	63
7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	64
8	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	4	5	3	2	60

9	5	5	5	5	4	5	3	3	4	5	5	4	4	2	3	65
10	2	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	60
11	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	69
12	4	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	59
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	3	3	5	60
14	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	60
15	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	3	66
16	4	4	5	5	5	5	2	3	4	4	4	4	5	3	4	65
17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	65
18	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	60
19	3	4	5	4	3	2	3	2	3	4	5	5	4	4	3	64
20	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	62
21	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	61
22	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	5	2	3	59
23	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	63
24	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	3	2	60
25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	62
26	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	65
27	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	60
28	3	4	3	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	3	3	60
29	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	68
30	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	63
31	4	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	64

32	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	70	

Maka dengan tabel hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan rumusan masalah yang di atas yaitu sebelum menggunakan multimedia interaktif dapat diambil hasil keseluruhannya dari tabel observasi tersebut sebagai berikut:

1. Distribusi frekuensi sebelum menggunakan Multimedia Intraktif

No	Nama	Nilai
1	Aisha Zuleykha Azahra	61
2	Amanda Saputri	62
3	Amelia Zalwa	65
4	Annas Aulya Balqis	63
5	Asha Azzahra	65
6	Della Syah Vira	63
7	Fajar Muhaimin Solin	64
8	Hafiz Radit Nugraha	60
9	Ibnu Azhari Harahap	65
10	Kyan Pra60yuga	60
11	Adlin Syazwina Harahap	69
12	M. Airlangga	59
13	M. Akbar Zulkarnain	60
14	M. Akhdan Mahassin	60
15	Maliha Syahira	66

16	Meisya Fadillah Putri	65
17	Meylia Syafitri	65
18	Muhammad Danil	60
19	Muhammad Ezra Alfaris	64
20	Nabiila	62
21	Nabila Fitri Aulya	61
22	Nabiqha Almaghrifa Alya Gianda	59
23	Nanda Dymaz Sadewa	63
23	Nandhita Putri Meuraxa	60
25	Nazwa Adilah	62
26	Rafa Janilati	65
27	Rafi Syahputra	60
28	Rahma Aulia	60
29	Raihan Maulana	68
30	Sahil Khariri	63
31	Saskia Az-Zahra	64
32	Wahyuni	70
Jumlah		2013
Rata-rata		62,90

Tabel 4.8 Nilai Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif

- Hasil Observasi

No	Y. 1	Y .2	Y .3	Y .4	Y .5	Y .6	Y .7	Y .8	Y .9	Y. 10	Y. 11	Y. 12	Y. 13	Y. 14	Y. 15	Total
1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
2	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	65
3	5	4	5	4	5	4	2	4	3	4	5	4	5	3	4	70
4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	74
5	4	5	2	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	72
6	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	68
7	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	74
8	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	2	4	73
9	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	3	4	70
10	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	70
11	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	73
12	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	65
13	2	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	68
14	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	72
15	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	72
16	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	72
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	70
18	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	65
19	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	70
20	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	65

21	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	2	4	67
22	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	70
23	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	3	69
24	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	71
25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	75
26	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	67
27	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	70
28	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	66
29	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	74
30	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	5	4	3	70
31	3	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	2	69
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	73

Maka dengan tabel hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan rumusan masalah yang di atas yaitu sesudah menggunakan multimedia interaktif dapat diambil hasil keseluruhannya dari tabel observasi tersebut sebagai berikut:

2. Distribusi frekuensi setelah menggunakan multimedia Interaktif

No	Nama	Nilai
1	Aisha Zuleykha Azahra	70
2	Amanda Saputri	65
3	Amelia Zalwa	70
4	Annas Aulya Balqis	74
5	Asha Azzahra	72

6	Della Syah Vira	68
7	Fajar Muhaimin Solin	74
8	Hafiz Radit Nugraha	73
9	Ibnu Azhari Harahap	70
10	Kyan Prayuga	70
11	Adlin Syazwina Harahap	73
12	M. Airlangga	65
13	M. Akbar Zulkarnain	68
14	M. Akhdan Mahassin	72
15	Maliha Syahira	72
16	Meisya Fadillah Putri	72
17	Meylia Syafitri	70
18	Muhammad Danil	65
19	Muhammad Ezra Alfaris	70
20	Nabiila	65
21	Nabila Fitri Aulya	67
22	Nabiqha Almaghrifa Alya Gianda	70
23	Nanda Dymaz Sadewa	69
23	Nandhita Putri Meuraxa	71
25	Nazwa Adilah	75
26	Rafa Janilati	67
27	Rafi Syahputra	70

28	Rahma Aulia	66
29	Raihan Maulana	74
30	Sahil Khariri	70
31	Saskia Az-Zahra	69
32	Wahyuni	73
Junlah		2239
Rata-rata		69,96

Tabel 4.9 Nilai Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif

Dalam penelitian ini untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan multimedia intraktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB -1 Helvetia, peneliti menggunakan observasi secara langsung yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Yang dimana peneliti berikan kepada setiap sampel yang berjumlah 32 siswa di kelas VII A. Dimana hasil dari observasi tersebut telah peneliti sajikan pada pembahasan sebelumnya.

D. Analisis Data

1. Uji Korelasi

Setelah peneliti melakukan observasi di sekolah sebelum menggunakan multimedia interaktif dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada kelas VII A, selanjutnya peneliti akan mencari seberapa besar pengaruh antar variabel X dan variabel Y. Oleh karena itu diperlukan tabel distribusi atau bisa disebut juga dengan tabel product moment untuk mempermudah peneliti dalam pengujian hipotesis.

No	X	Y	X²	Y²	XY
1	61	70	3721	4900	4270
2	62	65	3844	4225	4030
3	65	70	4225	4900	4550
4	63	74	3969	5476	4662
5	65	72	4225	5184	4680
6	63	68	3969	4624	4284
7	64	74	4096	5476	4736
8	60	73	3600	5329	4380
9	65	70	4225	4900	4550
10	60	70	3600	4900	4200
11	69	73	4761	5329	5037
12	59	65	3481	4225	3835
13	60	68	3600	4624	4080
14	60	72	3600	5184	4320
15	66	72	4356	5184	4752
16	65	72	4225	5184	4680
17	65	70	4225	4900	4550
18	60	65	3600	4225	3900
19	64	70	4096	4900	4480
20	62	65	3844	4225	4030
21	61	67	3721	4489	4087
22	59	70	3481	4900	4130

23	63	69	3969	4761	4347
23	60	71	3600	5041	4260
25	62	75	3844	5625	4650
26	65	67	4225	4489	4355
27	60	70	3600	4900	4200
28	60	66	3600	4356	3960
29	68	74	4624	5476	5032
30	63	70	3969	4900	4410
31	64	69	4096	4761	4416
32	70	73	4900	5329	5110
Σ	2013	2239	126891	156921	140963

Tabel 4.10 Product Momen

$$n = 32$$

$$\Sigma X = 2013$$

$$\Sigma Y = 2239$$

$$\Sigma X^2 = 126891$$

$$\Sigma Y^2 = 156921$$

$$\Sigma XY = 140963$$

Setelah diperoleh hasil perhitungan di atas, maka selanjutnya masuk ke dalam rumus korelasi product moment sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{32 \cdot 140963 - (2013)(2239)}{\sqrt{\{32 \cdot 126891 - (2013)^2\}\{32 \cdot 156921 - (2239)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4510720 - 4507107}{\sqrt{\{4060512 - 4052169\}\{5021472 - 5013121\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3613}{\sqrt{\{8343\}\{8351\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3613}{\sqrt{69672393}}$$

$$r_{xy} = \frac{3613}{8346,9990416}$$

$$r_{xy} = 0,43$$

Maka, diperoleh nilai korelasi (r) sebesar 0,43, karena nilai $r_{xy} = 0,43$ berada diantara $0,40 < r_{xy} \leq 0,70$ berarti korelasi sedang atau cukup

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan untuk uji menentukan nilai korelasi antara variabel X (penggunaan multimedia interaktif) dan variabel Y (motivasi belajar peserta didik), maka sudah didapatkan hasilnya sebesar $r_{xy} = 0,43$. Selanjutnya uji hipotesis guna untuk menentukan apakah terdapat atau tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y dengan ketentuan sebagai berikut:

- H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau probabilitas $\geq 0,05$
- H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau probabilitas $< 0,05$

Maka untuk menguji hipotesis tersebut, dilakukan sebagai berikut:

Diketahui,

$$r = 0,43$$

$$n = 32$$

selanjutnya masuk ke dalam *uji t* sebagai berikut:

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

$$t = \frac{0,43 \sqrt{32-2}}{\sqrt{1-(0,43)^2}}$$

$$t = \frac{0,43 \times 5,477}{\sqrt{1-0,1849}}$$

$$t = \frac{2,35511}{0,8151}$$

$$t = 2,88935$$

maka nilai t_{hitung} sebesar 2,88935 untuk mencari nilai t_{tabel} sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t_{tabel} = dk &= n - k \\ &= 32 - 2 \\ &= 30 \\ &= 1,69726 \end{aligned}$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil analisis data pengujian hipotesis pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB - 1 Helvetia adalah nilai t_{hitung} sebesar 2,88935 > (lebih besar) dari nilai t_{tabel} 1,69726, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Karena ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB - 1 Helvetia.

3. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi (r^2) dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar. Dimana uji koefisien determinasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,43)^2 \times 100\%$$

$$KD = 18,49\%$$

Dari perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontribusi penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB -1 Helvetia yaitu 18,49%, sedangkan sisanya 81,51% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB -1 Helvetia. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu di kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sampel 32 siswa.

Bersarkan tabel hasil observasi di atas terkait tentang minat belajar peserta didik maka didapatkan rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif yaitu 62,90, sedangkan rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yaitu 69,96. Maka dari itu berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi yang ada menunjukkan bahwa siswa termotivasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dengan ciri-ciri bahwa siswa senang ketika guru menggunakan multimedia interaktif, siswa termotivasi dalam belajar pelajaran sejarah kebudayaan islam, siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam, serta siswa lebih paham ketika guru menjelaskan pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan multimedia interaktif.:

Dari hasil wawancara siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif sangat rendah dengan rata-rata nilai yaitu 62,90.

Maka dari itu peneliti mencoba untuk melakukan metode baru yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Maka setelah menggunakan multimedia interaktif minat belajar siswa dikatakan sudah lebih baik dengan nilai rata-rata yaitu 69,96. walaupun belum dikatakan hasilnya baik tetapi sudah lebih ada kemajuan setelah menggunakan multimedia interaktif.

Sebelum seorang guru menggunakan multimedia interaktif dan menerapkannya ke peserta didik hanya menggunakan beberapa metode yang sering dilakukan yaitu metode ceramah, dan diskusi. Dimana ketika menggunakan metode tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik cenderung sulit dikarenakan peserta didik hanya terfokus pada guru yang menjelaskan di depan. dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi peserta didik lebih sering bosan dalam mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan islam hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang kurang konsentrasi dan banyak yang main-main ketika pembelajaran berlangsung.

Dan pada saat peneliti menggunakan metode multimedia interaktif, yang awalnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu apa itu multimedia interaktif dan bagaimana cara mengaplikasikannya ke peserta didik. Ketika peserta didik mulai paham dan lebih suka menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran berlangsung, maka dari itu peneliti terus menggunakan metode tersebut saat berlangsungnya pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Berdasarkan dari perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai korelasi yang didapat adalah $r_{xy} = 0,43$. Sedangkan nilai $t_{hitung} 2,88935 > t_{tabel} 1,69726$, dengan ini terbukti bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini hipotesis alternatif (H_a) diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB -1 Helvetia.

Suatu metode pembelajaran yang baik memang sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Akan tetapi proses pembelajaran dengan menggunakan metode apapun sangat berpengaruh oleh faktor internal dari setiap peserta didik.

Pengaruh tersebut dilihat dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada persentase 18,49%, persentase termasuk dalam kategori sedang atau cukup. Dari persentase tersebut masih banyak lagi yang harus peneliti koreksi, karena masih banyak kendala-kendala yang dialami selama meneliti di MTs PAB-1 Helvetia, terlebih lagi untuk lebih memotivasi peserta didik.

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di MTs PAB -1 Helvetia.
2. Adapun pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam adalah nilai $t_{hitung} 2,88935 > r_{tabel} 1,69726$. Hal ini membuktikan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs PAB -1 Helvetia. Dengan kenaikan persentase sebesar 18,49%, sedangkan sisanya sebesar 81,51% dipengaruhi dengan faktor lainnya, sehingga dikatakan persentase sedang atau cukup.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran guna untuk evaluasi yang akan datang, maka saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi guru
 - Diharapkan bagi guru untuk tetap mempertahankan penggunaan multimedia interaktif dan jika memungkinkan untuk menambah variasi-variasi dalam menggunakan multimedia interaktif agar agar memotvasi peserta didik dalam proses belajar.
 - Dan selalu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi fasilitator ketika proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa

- Diharapkan agar selalu aktif dan giat dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - Diharapkan bagi siswa untuk lebih semangat lagi untuk melaksanakan pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
3. Bagi sekolah
- Diharapkan kepada MTs PAB-1 Helvetia untuk dapat menggunakan hasil peneltian ini sebagai pertimbangan dalam pembelajaran khususnya sejarah kebudayaan islam di MTs PAB-1 Helvetia.
 - Diharapkan kepada MTs PAB-1 Helvetia agar dapat melengkapi fasilitas-fasilitas khusunya saat pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan multimedia interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta, Ciptat Pers,2002).
- Depki Elnanda,"*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Perguruan Thawalib Putri Padang Panjang*,"*Al-Fikrah*, Vol. IV, No. 1 (2016).
- Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*(Rajawali Pers: Jakarta,2014).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta : Rineka Cipta,2015).
- Euis Sofi, "Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri", *Pandeglang*, Vol.1.no.1 (2016).
- Euis Karwati¹,Donni Juni Priansa,*Manajemen Kelas, Guru Profesional yang Inspiratif, kreatif,Menyenangkan, dan Berprestasi*(Bandung: Alfabeta,2015).
- Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta didik", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5, No.2(2017).
- Ines Tasya Jadidah¹, Amir Hamzah², " Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pealajaran Sejarah Kebudayaan Islam", (MIN I Teladan : Palembang¹, Fakultas Ilmu Trabiyah dan Keguruan UIN Raden fatah²).
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statisti*,(PT Bumi Aksara: Jakarta: 2004).
- Musfiqon,*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya,2012), h.28.
- Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2007)
- Munir,*Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung : Alfabeta,2013), h. 2.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2006).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta: Bandung,2018) .
- Syamruddin Nasution, *Sejarah kebudayaan Islam* (Depok : Rajawali Pers, 2018).

- Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal*, vol.4, No.1 (2016).h.35-49.
- Retno Indayani, "*Kreatifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran*", STAIN Tulungagung, (2002).
- Roflatun Nisa'¹, Sukiyanto², Latifatul Mujtahidah³, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Matematika", *Cendekia*, Vol.12, No.01 (2020), h.89-98.
- Sardiman A.M, *interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Skripsi Laili Salsabilatul Izza, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Negeri 1 Mojokerto* (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021).
- Skripsi Zuhdi Ahmad Mughofir, "Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018", (Institut Agama Islam Negeri: Surakarta, 2017).
- Skripsi Widya Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN Malang II Kota Batu", (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015).
- upriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Junal Pendidikan Dasar*, Vol.II, No.1 (2018), h.45.
- Suhirman, "*Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*", *Madania*, Vol.19, No. 2 (2015), h. 2.
- Yusuf Al-Uqhsari, Asy-Syakhsiyah Al-Mubdi'ah, *Khafifa Tushbihu Mubdi'ah Fi Tafkirikam* (Semarang: Pustaka Nuun, 2007) .

Lampiran 1.1 Lembar Wawancara

Variabel	Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Wawancara
1.Motivasi Belajar.	1. Siswa giat dalam mengikuti pelajaran. 2. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. 3. Siswa tertarik dalam belajar.	1. Apakah kamu senang dengan pelajaran SKI? 2. Bagaimana guru ketika mengajar SKI? 3. Apa yang mendorong kamu untuk belajar SKI? 4. Apakah siswa termotivasi jika guru menggunakan multimedia interaktif? 5. Apakah guru menggunakan media pembelajaran? 6. Media apa yang digunakan guru saat mengajar? 7. Apakah guru menggunakan multimedia interaktif dalam mengajar? 8. Apakah siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran SKI?	Untuk mengetahui secara langsung bagaimana siswa di MTs PAB -1 Helvetia dalam mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam.
2.Penggunaan Multimedia Intraktif.	1.Motivasi penggunaan media. 2.Keberhasilan menggunakan multimedia intraktif.	1.Apakah Bapak dalam mengajar menggunakan multimedia intraktif? 2. Media apakah yang Bapak gunakan? 3. Bagaimanakan motivasi siswa saat Bapak mengajar	Untuk mengetahui secara langsung bagaimana cara guru di MTs PAB -1 Helvetia dalam melakukan pembelajaran

		dengan menggunakan media interaktif? 4. Bagaimana hasil belajar siswa saat Bapak menggunakan media pembelajaran interaktif?	sejarah kebudayaan islam kepada siswanya.
--	--	--	---

Lampiran 1.2 Lembar Observasi

Variabel	Indikator	Hasil Penilaian				
		5	4	3	2	1
Motivasi Belajar						
	1.Siswa mengerjakan intruksi guru.					
	2.Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.					
	3.Hasil belajar siswa meningkat. 4.Suasana kelas kondusif.					
	5.Siswa aktif dalam belajar					
	6.Siswa semangat dalam belajar.					
	7.Siswa selalu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.					
	8.Siswa suka mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam.					
Penggunaan multimedia interaktif	1.Guru menggunakan media pembelajaran di kelas.					
	2.Media yang digunakan dapat memotivasi siswa.					
	3.Media yang digunakan memberikan pengaruh dalam membangkitkan suasana belajar yang efektif.					

	4. Media yang digunakan dapat lebih menarik dan jelas.					
	5. Media yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.					
	6. Setelah menggunakan multimedia saya lebih sering masuk pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam					
	7. Saya selalu datang lebih awal dikarenakan guru menjelaskan SKI dengan multimedia interaktif.					

Lampiran Wawancara

a. Tabel wawancara sebelum menggunakan multimedia interaktif

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil kesimpulan dari jawaban siswa yang sudah peneliti rangkum
1	Apakah kamu senang dengan pelajaran sejarah kebudayaan islam?	Mereka kebanyakan menjawab lumayan senang, dikarenakan banyak dari mereka yang suka bosan ketika pelajaran sejarah kebudayaan islam.
2	Bagaimana guru ketika mengajar SKI?	Ketika guru mengajar sejarah kebudayaan islam lebih banyak dimulai dengan metode ceramah kemudian mereka diskusi apa yang sudah dijelaskan guru dan setekah itu menjawab pertanyaan yang guru berikan.
3	Apa yang mendorong kamu untuk belajar SKI?	Kebanyakan dari mereka menjawab karena faktor adanya mata pelajaran yang sudah dibuat oleh sekolah dan harus mereka pelajari karena sudah konskuensi mereka selama mereka sekolah di MTs PAB -1 Helvetia.
4	Apakah siswa termotivasi jika guru menggunakan multimedia interaktif?	Kebanyakan dari mereka menjawab kalau guru menggunakan multimedia interakti, mungkin mereka lebih

		semangat dalam belajar dan sangat giat ketika mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam. dikarenakan terkadang mereka juga mau lebih banyak variasi dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam.
5	Apakah guru menggunakan media pembelajaran?	Kebanyakan dari mereka menjawab tidak. Karena ketika mengajar guru tidak pernah menggunakan media apapun dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam.
6	Media apa yang digunakan guru saat mengajar?	Sama dengan jawaban din no-5 dikarenakan guru tidak menggunakan media apapun jadi mereka tidak menjawab pertanyaan ini.
7	Apakah guru menggunakan multimedia interaktif dalam mengajar?	Mereka hanya menjawab tidak, karena yang mereka tau guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab saat pelajaran sejarah kebudayaan islam.
8	Apakah siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran?	Kebanyakan dari mereka menjawab semangat dan suka dalam mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam. hanya saja mereka terkadang gampang bosan karena guru lebih

		monoton dalam menjelaskan pelajaran sejarah kebudayaan islam.
--	--	---

Tabel 4.11 Hasil Wawancara Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif

b. Tabel wawancara setelah menggunakan multimedia interaktif

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil kesimpulan dari jawaban siswa yang sudah peneliti rangkum
1	Apakah kamu senang dengan pelajaran sejarah kebudayaan islam?	Mereka menjawab senang, dan suka dalam mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam.
2	Bagaimana guru ketika mengajar SKI?	Ketika guru mengajar sejarah kebudayaan islam setelah ada metode baru guru lebih suka melakukan multimedia interaktif, dikarenakan siswa lebih semangat lagi ketika guru menggunakan metode tersebut saat pembelajaran.
3	Apa yang mendorong kamu untuk belajar SKI?	Kebanyakan dari mereka menjawab karena ternyata pelajaran sejarah kebudayaan islam bisa banyak menggunakan variasi metode dan media, jadi lebih giat lagi dalam mengikuti pelajaran sejarah kebudayaan islam.
4	Apakah siswa termotivasi jika guru menggunakan multimedia interaktif?	Kebanyakan dari mereka menjawab ya, dikarenakan mereka jauh lebih suka ketika

		guru menggunakan multimedia interaktif, jadi siswa lebih paham saat proses pembelajaran.
5	Apakah guru menggunakan media pembelajaran?	Kebanyakan dari mereka menjawab Ya.
6	Media apa yang digunakan guru saat mengajar?	Ketika guru mengajar di kelas guru lebih suka menggunakan video dalam proses pembelajaran.
7	Apakah guru menggunakan multimedia interaktif dalam mengajar?	Mereka menjawab Ya, setelah guru tau multimedia interaktif dan sekarang guru lebih sering menggunakan multimedia interaktif saat pelajaran sejarah kebudayaan islam.
8	Apakah siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran?	Mereka menjawab, jauh lebih semangat dan tidak mau ketinggalan saat proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Tabel 4.12 Hasil Wawancara Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif

Lampiran-Lampiran

DOKUMENTASI PENELITIAN







DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : Rizka Lathifah Husna
NPM : 1701020051
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 10 September 1999
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : Pertama (1) dari 4 bersaudara
Alamat : Jln. Sidorukun no. 74, Pulo Brayan Darat II,
Kecamatan Medan Timur.

Nama Orang Tua

Ayah : Drs. H. Zakaria Batubara
Ibu : Nur Aisyah S.Pd

Pendidikan

Tahun 2005 -2011 : SD MIN Glugur Darat II Medan
Tahun 2011 – 2014 : MTS. PP. AR- Raudhatul Hasanah
Tahun 2014 – 2017 : MAS. PP. AR- Raudhatul Hasanah

Medan, September 2021

Rizka Lathifah Husna



Unggul Orang & Capaian
Bila masyarakat sudah ini agar dibuktikan
Nomer dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622409
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada : Yth Dekan Fai UMSU
Di
Tempat

16 Jumadil 1442 H
29 Januari 2021 M

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rizka Lathifah Husna
Npm : 1701020051
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumalatif : 3,66
Megajukan Judul sebagai berikut :



No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts PAB 1 Helvetia	<i>Rizka</i> Dr. Rizka	<i>Rubi S.</i> A. Hassan Rubi S.	<i>21/1/21</i>
2	Penerapan Strategi Contextual and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Mts PAB 1 Helvetia			
3	Upaya Meningkatkan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Keterampilan Bertanya Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Mts PAB 1 Helvetia			

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

Rizka
(Rizka Lathifah Husna)

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC : 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di tolak



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
 Website : www.umstu.ac.id E-mail : rektor@umstu.ac.id
 Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari ini Kamis 25 Maret 2021 M telah diselenggarakan Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa :

Nama : Rizka Lathifah Husna
 Npm : 1701020051
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Oke
Bab I	Perkuat latar belakang masalah.
Bab II	
Bab III	Perbaiki penentuan sampel
Lainnya	Sesuaikan dengan panduan penulisan skripsi. Rapikan pengetikan, perhatikan spasi dan teliti lagi ketikan. Perbaiki spasi daftar pustaka
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak Lulus

Medan, 25 Maret 2021

Tim Seminar

Ketua

Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

Pembimbing

(Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Sekretaris

Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Penyahas

(Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6623400
 Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
 Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada hari Kamis 25 Maret 2021 M, menerangkan bahwa :

Nama : Rizka Lathifah Husna
 Npm : 1701020051
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi.

Medan, 25 Maret 2021

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi)

Sekretaris Program Studi

(Hasriah Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Pembimbing

(Hasriah Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Pembahas

(Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi)

Diketahui/ Disetujui
 A.n Dekan
 Wakil Dekan I



Zailani, S.Pd.I., M.A



Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
 Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
 Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Rizka Lathifah Husna
 NPM : 1701020051
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)
 Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
 Dosen Pembimbing : Hasrian Rudi, S.Pd.I., M.Pd.I
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs PAB 1 Helvitia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
16 / Maret 2021	Perbaikan latar belakang masalah, Identifikasi rumusan masalah oleh jurusan penelitian Perbaikan Pembahasan Footnote Perbaikan Daftar Pustaka		
19 / Maret 2021	Perbaikan paragraf bab II Teori Perbaikan paragraf bagian Pendahuluan		
20 / Maret 2021	Perbaikan paragraf bab III		
21 / Maret 2021	Acc Seminar Proposal		

Medan, 22 Maret 2021

Diketahui/Disetujui
Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Pembimbing

Hasrian Rudi, S.Pd.I., M.Pd.I



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
 Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
 Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi
 Dosen Pembimbing : Hasrian Rudi, S.Pd. I., M.Pd. I

Nama Mahasiswa : Rizka Lathifah Husna
 Npm : 1701020051
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs PAB-1 Helvetia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20-3-2021 28-3-2021	Bab I Catur Belas masalah dan kaitannya Bab II Teori tentang judul	<i>[Signature]</i>	
20-4-2021 29-4-2021	Bab III Membedakan dan Teorinya analisis yang digunakan instrumen yang digunakan	<i>[Signature]</i>	
05-05-2021 09-05-2021	Bab IV Metode Penelitian kuantitatif Teknik Pengambilan dan Pembahasan	<i>[Signature]</i>	
10-06-2021	Kesimpulan dan Abstrak.	<i>[Signature]</i>	
19-06-2021	Acc sidang	<i>[Signature]</i>	

Medan, Juni 2021

Diketahui/Disetujui
Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

Pembimbing Proposal

Hasrian Rudi, S.Pd. I., M.Pd. I



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan, 20238 Telp. (061) 6622400, 7333162, Fax. (061) 6623474, 6631003
 Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Nomor : 36/IL.3/UMSU-01/F/2021
 Lamp : -
 Hal : Izin Riset

17 Syaban 1442 H
 31 Maret 2021 M

Kepada Yth :
 Ka. MTs PAB 1 Helvetia
 di

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Rizka Lathifah Husna
 NPM : 1701020051
 Semester : VIII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs PAB 1 Helvetia

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
 Wakil Dekan III



[Signature]
 Dr. Muñawir Pasaribu, S.Pd.I, MA

CC. File



**PERKUMPULAN AMAL BAKTI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA PAB.1 HELVETIA
MTs PAB - 1 HELVETIA**

NPSN : 10264210 NOMOR : 762/BAN-SM/SK/2019
N.S.M : 121212070032 TGL. : 09 SEPTEMBER 2019
STATUS : AKREDITASIA

Alamat : Jl. Veteran Pasar IV Helvetia Kcc. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang - 20373 Telp. 061-42084457

SURAT KETERANGAN

Nomor : Ts-1/B. 2022 /PAB/VI/2021

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah PAB – 1 Helvetia Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang dengan ini menerangkan bahwa :

- | | | |
|------------------|---|---|
| a. Nama | : | Rizka Latifah Husna |
| b. NIM | : | 1701020051 |
| c. Program Studi | : | S1 Pendidikan Agama Islam - UMSU |

Adalah benar nama tersebut telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah PAB – 1 Helvetia guna mendapatkan data-data yang berhubungan dengan skripsi berjudul :

“ Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB – 1 Helvetia ”.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan dengan seperlunya.

Helvetia, 23 Juni 2021
Kepala

Satria Wiraprana, S.Pd

cc. arsip