

**PENGARUH PRESENTASI BERBASIS MULTIMEDIA  
MELALUI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
TERHADAP KREATIVITAS SISWA DI  
SMK TARBIYAH ISAMIYAH  
HAMPARAN PERAK**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

**SARIPAH HANUM**

**NPM: 1501020040**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGARUH PRESENTASI BERBASIS MULTIMEDIA MELALUI PENDIDIKAN**  
**AGAMA ISLAM TERHADAP KREATIVITAS SISWA DI SMK TARBIYAH**  
**ISLAMİYAH HAMPARAN PERAK**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi*  
*Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana*  
*Pendidikan Agama Islam*

Oleh :



**Saripah Hanum**

**NPM : 1501020040**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing**



**Dr. Nurzannah, M.Ag**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA**  
**MEDAN**  
**2019**

**BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

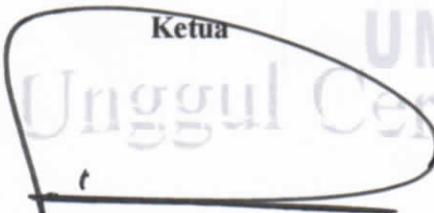
**NAMA MAHASISWA** : Saripah Hanum  
**NPM** : 1501020040  
**PROGRAM STUDI** : Pendidikan Agama Islam  
**HARI, TANGGAL** : Selasa, 19 Maret 2019  
**WAKTU** : 08.00 s.d selesai

**TIM PENGUJI**

**PENGUJI I** : Munawir Pasaribu, S.PdI, MA  
**PENGUJI II** : Robie Fanreza, S.PdI, M.PdI

**PANITIA PENGUJI**

**Ketua**



**Dr. Muhammad Qorib, MA**

**Sekretaris**



**Zailani, S.PdI, MA**

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

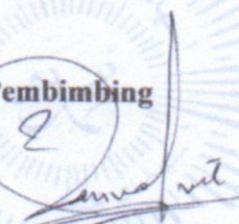
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : **Saripah Hanum**  
NPM : **1501020040**  
PROGRAM STUDI : **Pendidikan Agama Islam**  
JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak**

Medan, 11 Maret 2019

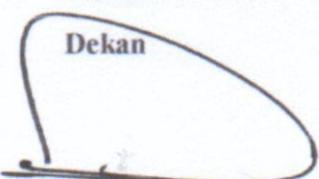
Pembimbing

  
**Dr. Nurzannah, M.Ag**

**DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI**

  
**Robie Faureza S.Pd.I, M.Pd.I**

Dekan

  
**Dr. Muhammad Qarib, M.A**

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

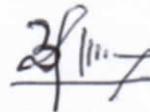
**Saya yang bertanda tangan dibawah ini :**

Nama Mahasiswa : Saripah Hanum  
Jenjang Pendidikan : S-1  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
NPM : 1501020040

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak”.Merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Maret 2019

Hormat Saya  
Yang Membuat Pernyataan



Saripah Hanum

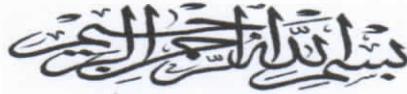


**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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 Fax. (061) 6623474, 6631003  
Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) Email : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**Skripsi disusun oleh**

**Nama** : Saripah Hanum  
**NPM** : 1501020040  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak

**Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi .**

**Medan, 11Maret 2019**

**Pembimbing Skripsi**

  
**Dr. Nurzannah, M.Ag**

Di ketahui/Disetujui  
Oleh:

**Dekan**  
**Fakultas Agama Islam**

**Ketua Program Studi**  
**Pendidikan Agama Islam**

  
**Dr. Muhammad Qorib, MA**

  
**Robie Fanreza S.Pd.I, M.Pd.I**

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6622400 Medan 20238

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) Email : rektor@umsu.ac.id

Bankir : Bank SyariahMandiri, BankBukopin, BankMandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Ketua Program Studi : Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I  
Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag  
Nama Mahasiswa : Saripah Hanum  
NPM : 1501020040  
Judul Skripsi : Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
13-03-19	Perbaiki abstrak dan penulisan		
14-03-19	Perbaiki instrumen penelitian		
15-03-19	Perbaiki isi bab 3		
15-03-19	acc sidang		

Medan, 13 Maret 2019

Dekan

Dr. Muhammad Qarib, M.A

Diketahui/ Disetujui  
Ketua Program Studi

Robie Fanreza, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

Dr. Nurzannah, M.Ag

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi

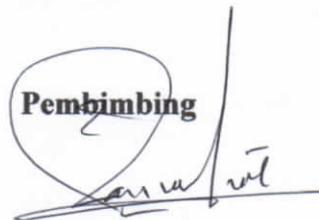
Medan, Maret 2019

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam**  
**Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**  
**Di**  
**Medan**

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa yang berjudul **“Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak”**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamualaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**  


**Dr. Nurzannah, M.Ag**

## PERSEMBAHAN

*Iringan doa dan rasa syukur yang amat dalam kupersembahkan karya ilmiah ini kepada:*

*Super heroku Ayahanda Syamsul, Malaikat Tanpa Sayap Ibunda Suyanti dan suamiku tercinta Yudha Pratama yang selalu mendoakan dan memberikan semangat motivasi sehingga aku dapat melanjutkan perguruan tinggi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.*

*Saudaraku Abang dan Kakak tercinta Siti Maisyara, S.pd, Karisma Danu terima kasih atas doa dan dukungannya.*

*Bapak Dekan dan Wakil Dekan serta para Dosen di lingkungan Fakultas Agama Islam yang telah memberikan ilmu yang bermakna dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.*

*Terima kasih keluarga besarku yang di Palembang, Jawa, Medan atas doa dan motivasinya.*

*Terima kasih dari Sahabat Fillahku (Ika Andreyani, Rudhayanah, Zuraidah Afni, Elawati Manik, dan Aventasari) Serta sahabat seperjuangan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 yang telah banyak memberikan bantuan serta terima kasih atas pengalaman yang menarik dari kalian.*

### MOTTO

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

*-Q.S. Ar Ra'ad 11-*

## ABSTRAK

***Saripah Hanum. NPM. 1501020040. “Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak”.***

*Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah masih ada siswa yang enggan menggunakan media dalam presentasi dengan alasan tidak menguasai media yang ada sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, penggunaan presentasi berbasis multimedia belum menjadi prioritas dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam, kurangnya pemahaman siswa tentang media membuat siswa sulit untuk mengembangkan kreativitasnya dan media pembelajaran tidak begitu menarik sehingga kreativitas siswa di dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam tidak terlalu terlihat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan presentasi berbasis multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak, untuk mengetahui seberapa besar hasil dari presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa, untuk mengetahui pengaruh penggunaan presentasi berbasis multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan presentasi berbasis multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak. Bagaimana kreativitas siswa setelah menggunakan presentasi berbasis multimedia. Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan penelitian secara kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa presentasi berbasis multimedia memberikan pengaruh positif bagi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.*

***Kata Kunci: Presentasi Berbasis Multimedia, Kreativitas***

## ABSTRACT

***Saripah Hanum. NPM. 1501020040. "The Effect of Multimedia Based Presentation Through Islamic Relegius Education on Student Creativity at Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak".***

*The formulation of the problem in the study is how to use multimedia based presentations in the implementation of educational learning at the Tarbiyah Islamiyah Vocational School in silver. How is student creativity after using multimedia based presentations. Is there any effect of learning with multimedia based presentations on the creativity of students at the Tarbiyah Islamiyah Vocational School in silver. The background of the problem in this study is that there are still students who are reluctant to use the media in their presentations because they do not master the existing media so that the learning process does not go well, the use of multimedia based presentations has not become a priority in learning Islamic education, lack of understanding of the media making students difficult to develop their creativity and learning media is not so interesting that the creativity of students in learning Islamic education is not very visible. This type of research is field research with a quantitative research approach. The results of this study indicate that multimedia based presentations have a positive influence on studens in developing their creativity in the learning process.*

**Keywords: *Multimedia Based Presentation, Creativity***

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Sesungguhnya segala pujian hanyalah milik Allah semata. Penulis memujinya, memohon pertolongan dan meminta ampun kepada-Nya. Penulis berlindung kepada Allah dari keburukan diri dan kejelekan amal perbuatan diri. Barang siapa yang Allah beri petunjuk maka tidak ada yang dapat menyesatkan dan barang siapa yang Allah sesatkan maka tidak ada yang bisa memberinya petunjuk.

Penulis bersaksi bahwa tidak ada *ilah* melainkan Allah semata, tiada sekutu bagi-Nya dan penulis bersaksi bahwa Muhammada adalah hamba dan Rasul-Nya. Shalawat dan salam kepada Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam*. Amma ba'du :

Dengan memohon kepada Allah *subhanahu wa Ta'ala* dan atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidaklah mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya arahan, dukungan dan koreksi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua tercinta, Ayahanda (Syamsul) dan Ibunda (Suyanti) serta suami saya Yudha Pratama, S.Pd yang sangat penulis kagumi, hormati, serta penulis sayangi. Terima kasih telah memberikan banyak nasehat, dukungan moral, dukungan material serta doa yang tidak ada putus-putusnya.
2. Kakak kandung saya Siti Maisyara, S.Pd dan abang ipar saya Karisma Danu yang telah banyak memberi semangat, dukungan, bantuan dan mendoakan agar penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
3. Rector Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Agussani, M. AP yang telah menjalankan amanahnya semaksimal mungkin.
4. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA yang telah memberi arahan dan semangat untuk saya agar penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
5. Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Zailani, MA yang telah memberi arahan dan semangat untuk saya agar penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
6. Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Munawir Pasaribu, MA yang telah memberi arahan dan semangat untuk saya agar penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.

7. Ibu Dr. Nurzannah, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, evaluasi dan saran kepada saya agar penuisan skripsi ini berjalan dengan baik.
8. Ketua Program Studi dan Seketaris prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terima kasih juga kepada Biro Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara terutama Abangda Ibrahim Saufi yang selama ini telah membantu mengurus berkas-berkas menuju wisuda.
10. Kepala Sekolah SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak Bapak Julkhairi Sam, S.Pd beserta jajarannya yang telah membantu penulis dengan memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Terima kasih juga kepada sahabat seperjuangan Avitasari, Rudhayanah, Zuraidah Afni, Elawati Manik, Ika Andreyani, M. Ilham, Trinita Rizki Sihotang dan seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2015.
12. Buat pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih atas kepedulian dan perhatiannya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya dapat berdoa kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* semoga budi baik tersebut dan bantuan-bantuan yang tak ternilai harganya dibalas oleh Allah *Subhanahu wa Ta'ala* sebagai amal kebaikan. Allahuma Amiin.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pihak yang membacanya.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Medan, 16 Februari 2019

Penulis

Saripah Hanum

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan .....	6
<b>II. LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Presentasi Berbasis Multimedia.....	7
a. Pengertian Presentasi.....	7
b. Pengertian Berbasis .....	8
c. Pengertian Multimedia .....	8
d. Manfaat Presentasi .....	9
e. Keterbatasan Presentasi .....	9
f. Integrasi Presentasi.....	9
2. Multimedia Pembelajaran .....	10
a. Karakteristik Pembelajaran Multimedia.....	10
b. Manfaat Multimedia .....	11
3. Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Jenis Media Pembelajaran .....	14
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	15
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	15
e. Pemilihan Media Pembelajaran.....	16

4. Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas .....	17
a. Pengertian Kreativitas .....	17
b. Potensi Kreativitas Pada Manusia .....	18
c. Hubungan Kreativitas dan Kecerdasan Manusia.....	20
d. Ciri-ciri Kreativitas.....	21
e. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas.....	21
f. Pedoman Pengembangan Kreativitas .....	26
5. Pendidikan Islam.....	29
a. Pengertian Pendidikan Islam .....	29
b. Tujuan dan Prinsip-prinsip Pendidikan Islam .....	30
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir .....	34
D. Hipotesis Penelitian .....	35
<b>III.    METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	36
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	37
C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel .....	38
D. Variabel Penelitian .....	38
E. Defenisi Operasional .....	39
F. Sumber Data .....	39
G. Teknik Pengumpulan Data .....	40
H. Instrumen Penelitian.....	40
1. Validitas Instrumen .....	40
2. Uji Reabilitas.....	41
I. Teknik Analisis Data .....	42
<b>IV.    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Institusi.....	45
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	48
C. Penyajian Data .....	48
D. Analisis Data .....	50

E. Interpretasi Hasil Analisis Data .....	56
<b>V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Validitas Tes .....	41
Tabel 3.2	Kriteria Reliabilitas .....	42
Table 4.1	Karakteristik Berdasarkan Kompetensi Keahlian .....	48
Tabel 4.2	Distribusi Jawaban Responden Berdasarkan Variabel Presentasi Berdasarkan multimedia .....	49
Tabel 4.3	Distribusi Jawaban Responden Berdasarkan Variabel Kreativitas	49
Tabel 4.4	Uji Validitas Variabel Presentasi Berbasis Multimedia .....	50
Tabel 4.5	Uji Validitas Variabel Kreativitas .....	51
Tabel 4.6	Uji Reliabilitas .....	52
Tabel 4.7	Uji Korelasi .....	53
Tabel 4.8	Uji Koefisien Determinan ( $R^2$ ) .....	55
Tabel 4.9	Hasil Uji T .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	47

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam masyarakat yang dinamis, pendidikan memegang peranan yang menentukan eksistensi dan perkembangan masyarakat tersebut, oleh karena itu pendidikan merupakan usaha melestarikan dan mengalihkan serta mentransformasikan nilai-nilai kebudayaan dalam segala aspeknya dan jenisnya kepada generasi penerus. Demikian pula halnya dengan peranan pendidikan Agama Islam di kalangan umat Islam merupakan salah satu bentuk manifestasi dari cita-cita hidup Islam untuk melestarikan, mengalihkan dan menanamkan nilai-nilai Islam tersebut kepada generasi penerusnya sehingga nilai-nilai kulturul-relegius dapat tetap berfungsi dan berkembang dalam masyarakat<sup>1</sup>. Seperti halnya dengan Firman Allah di Surat Al-Mujadilah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan<sup>2</sup>.

Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil<sup>3</sup>.

Dalam proses pembelajaran, siswa mempresentasikan dengan berbagai jenis media. Saat siswa sudah menentukan media apa yang akan digunakan, maka siswa

---

<sup>1</sup>Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 7.

<sup>2</sup>Q.S. Al-Mujadilah 58: 11.

<sup>3</sup>Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung: Nuansa, 2003), h. 83.

memerlukan pemahaman tentang latar belakang pengetahuan siswa lainnya. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda di dalam menyerap informasi dan berbeda dalam cara menunjukkan kemampuannya dalam memahami pengetahuan. Dalam kaitan ini siswa berusaha menggunakan berbagai macam cara presentasi untuk membantu para siswa lainnya agar lebih mudah menyerap informasi dan memperkuat pemahaman yang diterima<sup>4</sup>.

Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara yang dilakukan di depan orang untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan yang telah dipikirkan, dibuat dan dirancang sedemikian rupa. Dalam sebuah presentasi, sebuah sumber menyajikan, mendramatisasi, atau menyebarkan informasi kepada pembelajar. Presentasi merupakan suatu pesan atau materi yang akan disampaikan yang dikemas dalam sebuah program dan disajikan melalui berbagai media. Pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh.

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya, teori/ konsep baru, dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri<sup>5</sup>. Secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Pelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan pelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Pembelajaran yang baik sudah tentu harus memiliki tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka harus terlaksanakan proses pembelajaran yang

---

<sup>4</sup>Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 213.

<sup>5</sup>Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 10.

efektif. Pembelajaran efektif ialah pembelajran yang pada prosesnya berjalan dengan baik dengan adanya keaktifan siswa<sup>6</sup>.

Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan dan membuat siswa aktif. Kreatifitas merupakan kemampuan siswa untuk mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya yang berkenaan dengan suatu masalah yang diukur melalui kecepatan untuk mengingat kembali pelajaran yang dikuasai, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan<sup>7</sup>. Seperti halnya dengan melakukan kegiatan pembelajaran melalui presentasi berbasis multimedia, yang dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran<sup>8</sup>.

Dari hasil observasi di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak menunjukkan bahwa penyampaian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memanfaatkan berbagai macam media dalam proses pembelajaran. Dengan sarana dan prasarana yang memadai yaitu gedung tiga lantai dengan suasana nyaman, ruang kelas yang baik, dengan fasilitas multimedia yang tersedia. Kreativitas siswa yang telah dikembangkan dengan menggunakan berbagai media seperti pembuatan *power point* yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi yang menarik, serta poster sebagai media untuk menuangkan kreativitas siswa, dan rangkuman materi pelajaran yang akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan dari survey awal penulis melihat bahwa masih ada siswa yang enggan menggunakan media dalam presentasi dengan alasan tidak menguasai media yang ada sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, penggunaan presentasi berbasis multimedia belum menjadi prioritas dalam

---

<sup>6</sup>*Ibid*, h. 7-8.

<sup>7</sup>Dwi Sambada, Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual, *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya*, Vol 2, No 2, h. 38.

<sup>8</sup>*Ibid*, h. 207.

pembelajaran pendidikan Agama Islam, kurangnya pemahaman siswa tentang media membuat siswa sulit untuk mengembangkan kreativitasnya dan media pembelajaran tidak begitu menarik sehingga kreativitas siswa di dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam tidak terlalu terlihat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang presentasi berbasis multimedia kemudian menuangkannya dalam bentuk skripsi dengan mengambil sebuah judul **“Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Agar penelitian menjadi lebih terarah maka perlu dirumuskan ruang lingkup masalah. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Penggunaan presentasi berbasis multimedia belum menjadi prioritas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang media membuat siswa sulit untuk mengembangkan kreativitasnya
3. Media pembelajaran tidak begitu menarik sehingga kreativitas siswa di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak terlalu terlihat

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian adalah

Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan presentasi berbasis multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil dari presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan presentasi berbasis multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi. Peneliti juga berharap, penelitian ini yaitu pengaruh presentasi berbasis multimedia dapat memberikan manfaat terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

- a. Bagi guru, informasi hasil dari penelitian dapat menjadi masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
- b. Bagi siswa, pendidikan ini dapat bermanfaat untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi kreatif, lebih menguasai materi, dan hasil belajar dapat meningkat.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini menjadi bahan acuan dan bandingan bagi para peneliti selanjutnya.

- d. Bagi akademik, dapat disumbangkan untuk perpustakaan UMSU sebagai bahan bacaan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah analisa materi dalam penulisan ini, maka berikut penulis menjelaskan dalam sistematika penulisan. Penulisan ini terdiri dari lima bab dengan masing-masing bab secara singkat dijelaskan sebagai berikut :

Bab I, pendahuluan berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi teori-teori yang digunakan untuk memahami permasalahan yang dibahas pada penelitian ini. Pada bab ini juga akan dijelaskan kerangka berpikir dan hipotesis yang diperoleh dari acuan yang mendasari dalam melakukan penelitian ini.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

Bab IV, berisi tentang hasil penelitian secara sistematika kemudian dianalisis dengan menggunakan metodologi penelitian yang telah ditetapkan untuk selanjutnya diadakan pembahasan.

Bab V, berisi tentang kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran dari hasil penelitian.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Presentasi Berbasis Multimedia

###### a. Pengertian Presentasi

Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara yang dilakukan di depan orang untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan yang telah dipikirkan, dibuat dan dirancang sedemikian rupa. Dalam sebuah presentasi, sebuah sumber menyajikan, mendramatisasi, atau menyebarkan informasi kepada pembelajar. Komunikasi dikendalikan oleh sumber, dengan respons segera yang terbatas atau interaksi dengan pembelajar. Seorang guru yang menyajikan presentasi mungkin menyelipkan pertanyaan, di mana para siswa mungkin langsung menjawabnya atau diharuskan menjawab. Atau, para siswa bisa bertanya ketika bahan pengajaran sedang disajikan. Guru bisa memilih untuk mengendalikan interaksi di dalam presentasi. Sumber informasi juga bisa berupa buku ajar, situs internet, rekaman audio, video, dan seterusnya<sup>9</sup>.

Presentasi tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi juga bisa dilakukan oleh siswa, guru bisa memberikan tugas kepada siswa untuk mempresentasikan bahan pembelajaran yang akan dibahas. Jadi disini materi pembelajaran tidak hanya berpusat oleh guru, melainkan siswa juga berhak memberikan argumennya tentang materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Tentunya dengan melakukan hal ini, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih berpikir kreatif.

---

<sup>9</sup>Sharon E. Simaldino *et.al*, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 30-31.

## b. Pengertian Berbasis

Menurut KBBI arti berbasis adalah  $n$  1 asas, dasar, 2 *Mat* (dalam geometri) sisi yang berupa garis lurus yang terletak paling bawah (tentang segitiga atau bentuk lain dalam bidang, sisi yang berupa bidang datar yang terletak paling bawah, 4 pangkalan (angkatan laut, angkatan darat, dan sebagainya) untuk melakukan operasi, 5 bilangan atau besaran yang dipakai sebagai rujukan. Berbasis adalah sebuah sistem yang menggunakan pengetahuan yang dikodekan atau dikonversikan menjadi ke dalam bahasa mesin untuk dapat menyimpulkan dan melakukan suatu tugas<sup>10</sup>.

## c. Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi 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 sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain. Digunakan untuk menyampaikansuatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup>Nurkolis, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 5.

<sup>11</sup>Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 54.

#### **d. Manfaat Presentasi**

Berdasarkan pengertian dari presentasi itu sendiri seperti yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan presentasi itu bernilai positif dan dapat memberikan manfaat. Manfaat-manfaat dari presentasi seperti dibawah ini:

- 1) Strategi mencatat. Siswa bisa menggunakan sejumlah strategi mencatat untuk menangkap informasi yang disajikan.
- 2) Sumber informasi. Sumber daya teknologi dan media bisa bertindak sebagai sumber informasi berkualitas.
- 3) Presentasi siswa. Para siswa bisa menyajikan informasi yang telah mereka pelajari ke seluruh kelas<sup>12</sup>.

#### **e. Keterbatasan Presentasi**

Diketahui kegiatan presentasi memberikan manfaat bagi pengguna dan penerima presentasi, namun presentasi juga mempunyai keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Sulit bagi beberapa siswa. Tidak seluruh siswa merespons dengan baik terhadap format presentasi untuk mempelajari informasi.
- 2) Berpotensi membosankan. Tanpa interaksi, presentasi bisa menjadi sangat membosankan.
- 3) Kesulitan mencatat. Para siswa mungkin harus belajar bagaimana mencatat hal-hal penting dari presentasi<sup>13</sup>.

#### **f. Integrasi Presentasi**

Terdapat sejumlah sumber daya teknologi dan media yang bisa digunakan untuk meningkatkan presentasi informasi kepada para siswa. Sebuah presentasi tidak selalu harus berdiri di depan kelas memberi pengajaran. Para siswa bisa melihat video yang memberikan informasi yang mereka butuhkan tentang topik, dan bisa meliputi tampilan yang menarik tentang bidang studi tersebut. Guru bisa langsung mengarahkan siswa di dalam kelas, menggunakan sumber-sumber daya seperti papan

---

<sup>12</sup>*Ibid*, h. 29

tulis, poster, teks, grafik atau sekumpulan *slide PowerPoint* yang berisi gambar atau video yang menarik perhatian siswa.

Walaupun tidak selalu dianggap sebagai pendekatan pengajaran paling sesuai untuk digunakan, presentasi bisa digunakan dalam cara-cara yang efektif. Usia dan pengalaman siswa akan membantu guru menentukan kapan saat yang tepat menggunakan presentasi. Karena sebagian besar siswa memiliki daya simak yang sedikit, guru mungkin saja menggabungkan presentasi dengan strategi lainnya, menggunakannya dalam waktu yang terbatas selama jam kelas<sup>14</sup>.

## **2. Multimedia Pembelajaran**

### **a. Karakteristik Pembelajaran Multimedia**

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik pembelajaran multimedia, seperti.

- 1) Berisi konten materi yang representative dalam bentuk visual, audio, audio visual
- 2) Beragam media komunikasi dalam penggunaannya
- 3) Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek
- 4) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi
- 5) Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi
- 6) Mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual
- 8) Dapat digunakan secara offline maupun online

Program pembelajaran berbasis multimedia memiliki nilai lebih, dibandingkan bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran berbasis multimedia mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi

---

<sup>14</sup>*Ibid*, h. 31-32.

yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi<sup>15</sup>.

#### **b. Manfaat Multimedia**

Berikut ini adalah manfaat-manfaat yang dimiliki multimedia untuk menjadi alat bantu pilihan bagi kegiatan pembelajaran.

##### 1) Lebih Komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi yang diperoleh dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti, sehingga harus membacanya berulang-ulang. Selain itu, untuk membaca harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

##### 2) Mudah dilakukan perubahan

Perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan teknologi, dan lain-lain berpengaruh terhadap informasi. Informasi menjadi tidak relevan lagi dengan keadaan yang ada, sehingga perlu diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada.

##### 3) Lebih leluasa menuangkan kreativitas

Pengembang multimedia dapat menuangkan kreativitasnya supaya informasi dapat lebih komunikatif, estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan<sup>16</sup>.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/ di luar kelas)

---

<sup>15</sup>*Ibid*, h. 55.

<sup>16</sup>*Ibid*, h. 174.

menjadi lebih efektif<sup>17</sup>. Hal ini dapat dilihat dari hadis Nabi Muhammad SAW

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا ,  
وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ , وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ  
مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ , وَقَالَ : ( هَذَا الْإِنْسَانُ , وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ :  
قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ , وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ ,  
فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا , وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا ) (رواه البخاري)

Artinya:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan”<sup>18</sup>.

Hadis tersebut menjelaskan bahwa untuk menyampaikan sesuatu hal diiringi dengan penggunaan media agar tersampainya pesan dengan baik dan tidak sa;ah penafsiran. Pengertian lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini.

<sup>17</sup>Nizwardi Jalinus Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

<sup>18</sup>HR. Bukhari.

- 1) AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- 2) Heinich, dan kawan-kawan. Mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televise, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.
- 3) Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.
- 4) Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar<sup>19</sup>.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai prantara dalam proses pelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

---

<sup>19</sup>*Ibid*, h. 3-4.

## b. Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, sebagai berikut:

### 1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya : radio, tape recorder, telepon, dll.

### 2) Media visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, OHP, grafik, diagram, poster, peta, dan lain lain.
- b) Media visual gerak contohnya gambar, gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

### 3) Media audio visual

Media audiovisual merupakan media yang mampu menampilkan suara gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audiovisual dibedakan menjadi dua yaitu.

- a) Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, gambar bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b) Media audiovisual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll<sup>20</sup>.

### 4) Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di

---

<sup>20</sup>Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018), h.14.

masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran, contoh media serbaneka diantaranya:

- a) Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya: papan tulis, papan bulletin, papan flannel, papan magnetic, papan listrik, dan papan paku
- b) Media tiga dimensi diantaranya: model, mock up, dan diorama
- c) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya.
- d) Sumber belajar pada masyarakat, diantaranya dengan karya wisata dan berkemah<sup>21</sup>.

### c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tiga ciri, sebagai berikut.

- 1) Ciri fiksatif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Misalnya, video, tape, foto, audio tape, disket, CD, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu.
- 2) Ciri manipulatif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.
- 3) Ciri distributive, berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan<sup>22</sup>.

### d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.

---

<sup>21</sup>*Ibid*, h.15.

<sup>22</sup>*Ibid*, h. 50.

- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran<sup>23</sup>.

Selain enam fungsi diatas, media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indra manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran<sup>24</sup>.

#### **e. Pemilihan Media Pembelajaran**

Berikut ini beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

- 1) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Karakteristik materi pembelajaran
- 4) Kegunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- 6) Efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya

Langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran, antara lain.

---

<sup>23</sup>*Ibid*, h. 16.

<sup>24</sup>*Ibid*, h. 17.

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran
- 2) Mengklasifikasi tujuan berdasarkan domain (ranah)
- 3) Menentukan skenario pembelajaran yang akan digunakan
- 4) Mendaftar media apa saja yang dapat digunakan pada setiap langkah dalam skenario pembelajaran
- 5) Memilih media yang sesuai
- 6) Menulis alasan pemilihan media
- 7) Membuat prosedur untuk menggunakan media<sup>25</sup>.

#### 4. Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas

##### a. Pengertian Kreativitas

*Creative learning* (belajar dengan kreatif) secara terminologis, kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu<sup>26</sup>. Kreativitas memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Kreativitas merupakan salah satu model yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan dan pemahaman. Arti kreativitas yang dikenal dengan *person*, *process*, *press*, dan *product*. Kreativitas dari segi pribadi (*person*) menunjukkan pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai suatu proses (*process*) dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai pendorong (*press*) yang datang dari diri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas dari segi hasil (*product*) segala sesuatu yang diciptakan seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan

---

<sup>25</sup>*Ibid*, h. 18.

<sup>26</sup>Muhammad Fadlillah *et.al*, *Edutainment Pendidikan Anaka Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 63.

lingkungannya<sup>27</sup>. Firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an Surat Ali 'Imran Ayat 190-191 berikut:

الْأَلْبَبِ لَأُولَىٰ لَآءَايَاتِ وَالنَّهَارِ اللَّيْلِ وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ فِي إِنَّ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal<sup>28</sup>.

مَا رَبَّنَا وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ فِي وَيَتَفَكَّرُونَ جُنُوبِهِمْ وَعَلَىٰ وَفُعُودًا فِيمَا اللَّهُ يَذْكُرُونَ الَّذِينَ  
النَّارِ عَذَابٍ فَقِنَا سُبْحَانَكَ بَطْلًا هَذَا خَلَقْتَ

Artinya : (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka<sup>29</sup>.

Berdasarkan firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an Surat Ali 'Imran Ayat 190-191 menjelaskan bahwa setiap manusia diciptakan berakal dan mempunyai potensi kreatif yang sudah ada sejak dirinya diciptakan.

#### **b. Potensi Kreativitas Pada Manusia**

Jika kita telusuri perkembangan peradaban manusia, maka kita akan menemukan data dalam sejarah bahwa pada dasarnya kreativitas telah ada sejak manusia itu sendiri diketahui keberadaannya dalam sejarah. Seperti halnya hadis Nabi Muhammad Saw.

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : لَا يَتَّبِعُ لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَىٰ جَهْلِهِ وَلَا لِلْعَالِمِ أَنْ  
يَسْكُنَ عَلَىٰ عِلْمِهِ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

<sup>27</sup>Mita Nugrahani, "Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Eksperimen dan Metode Proyek Ditinjau Dari Kreativitas dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, vol. 5, No. 5, 2017, h. 56.

<sup>28</sup>Q.S. Ali-Imran 3: 190.

<sup>29</sup>Q.S. Ali-Imran 3: 191.

Rasulullah SAW bersabda : “Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya”<sup>30</sup>

Jika kita telaah melalui pandangan hadis, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan dan setiap manusia tidak dibenarkan mendiamkan kebodohnya, itu artinya manusia harus mengembangkan kreativitasnya dan menyalurkan ilmunya. Kreativitas yang ada sejak lahir dapat kita lihat melalui perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memerhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Mereka dapat menghabiskan waktunya dengan bereksperimen pada berbagai benda, berbagai cuaca, berbagai situasi tanpa merasa bosan. Semua kegemaran ini adalah potensi kreativitas yang sangat dibutuhkan saat mereka dewasa nanti.

Dengan data tersebut kita dapat memahami bahwa pada dasarnya manusia telah dikarunia potensi kreatif. Namun dalam kenyataannya kita menyadari potensi kreatif tersebut semakin berkurang dari hari ke hari, hingga akhirnya hilang sama sekali. Lebih lanjut Devito menemukan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Selanjutnya ia juga mengutip pendapat Trefinger yang menyatakan bahwa tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang inteligensinya nol. Semua orang dalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik dan tidak hilang dimakan usia<sup>31</sup>.

---

<sup>30</sup>H.R Ath-Thabrani.

<sup>31</sup>*Ibid*, Hal. 17-19.

### c. Hubungan Kreativitas dan Kecerdasan Manusia

#### 1) Kreativitas dan Kecerdasan

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan ia orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu dipikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Mereka juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

#### 2) Otak Kiri dan Otak Kanan

Salah satu hal yang banyak dibahas dalam kreativitas adalah tentang fungsi belahan otak. Fungsi belahan otak ini dibagi menjadi dua bagian yaitu belahan otak kiri (*left hemisphere*) dan belahan otak kanan (*right hemisphere*). Belahan otak kiri berkenaan dengan kemampuan berpikir ilmiah, kritis, logis, konvergen, deduktif, rasional, eksplisit, historikal, abstrak, dan linier. Sedangkan otak kanan berkenaan dengan fungsi yang nonlinier, nonverbal, holistik, emosional, imajinatif, artistik, simbolis, intuitif, kreatif, humanistik bahkan mistik.

Persoalan yang terjadi dilapangan, sistem pengajaran kita cenderung bersifat akademis. Pengajaran yang bersifat akademis cenderung hanya mengembangkan otak kiri dan mengabaikan perkembangan otak kanan. Kegiatan-kegiatan seperti membaca, menulis, berhitung ataupun kemampuan yang banyak menggunakan cara berpikir logis rasional dan linier atauun sekedar menghafal data

merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan otak kiri. Sedangkan bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan otak kanan di antaranya seperti menggambar, bermain musik, mengarang bebas, dan drama jarang dilakukan. Dengan demikian terjadi ketidakseimbangan fungsi otak kiri dan kanan. Hingga akhirnya terjadi penurunan kreativitas (*creativity drop*)<sup>32</sup>.

#### **d. Ciri-ciri Kreativitas**

Kreativitas memiliki ciri-ciri antara lain.

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Memiliki minat yang luas
- 3) Rasa percaya diri yang tinggi
- 4) Ulet
- 5) Tidak takut membuat kesalahan
- 6) Berani mengemukakan pendapat<sup>33</sup>.

#### **e. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosioanal dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang<sup>34</sup>.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu.

---

<sup>32</sup>*Ibid*, h. 26.

<sup>33</sup>Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua* (Jakarta: Grasindo, 1992), h. 10.

<sup>34</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 13.

### 1) Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulant yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas<sup>35</sup>.

### 2) Iklim dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap, dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung<sup>36</sup>.

### 3) Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam peruses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya<sup>37</sup>. Seperti halnya dengan hadis Nabi Muhammad Saw.

---

<sup>35</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 153.

<sup>36</sup>*Ibid*, h. 154.

<sup>37</sup>*Ibid*, h. 70.

وَعَنْ أَبِي دَرْدَاءَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ : مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ إِنَّ الْمَلَائِكَةَ تَتَضَعُ أَجْنِحَتَهَا لِطَالِبِ رِضَاعًا بِمَا صَنَعَ , وَإِنَّ الْعَالَمَ لَلْيَسْتَعْفِرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي الْعَرْضِ حَتَّى الْحَيَّاتِ فِي الْمَاءِ , وَ فَضَّلُ الْعَالِمِ عَلَى الْعِبَادِ كَفَضْلِ الْقَمَرِ عَلَى سَائِرِ الْكَوَاكِبِ , وَ أَنَّ الْعُلَمَاءَ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ لَمْ يَرِثُوا دِينَارًا وَلَا دِرْهَمًا , إِنَّمَا وَرِثُوا الْعِلْمَ , فَمَنْ أَخَذَهُ أَخَذَ بِحِطِّهِ وَ أَفِرِّ (رَوَاهُ أَبُو دَاوُدَ وَ التِّرْمِذِيُّ)

Dari Abu Darda' R.A, beliau berkata : Saya mendengar Rasulullah SAW bersabda : Barang siapa yang menempuh perjalanan untuk mencari ilmu maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga, dan sesungguhnya para malaikat meletakkan sayapnya bagi penuntut ilmu yang ridho terhadap apa yang ia kerjakan, dan sesungguhnya orang yang alim dimintakan ampunan oleh orang-orang yang ada di langit dan orang-orang yang ada di bumi hingga ikan-ikan yang ada di air, dan keutamaan yang alim atas orang yang ahli ibadah seperti keutamaan bulan atas seluruh bintang, dan sesungguhnya ulama' adalah pewaris para Nabi, dan sesungguhnya para Nabi tidak mewariskan dinar dan tidak mewariskan dirham, melainkan mewariskan ilmu, maka barang siapa yang mengabilnya maka hendaklah ia mengambil dengan bagian yang sempurna<sup>38</sup>.

Hadis di atas menjelaskan bahwa ilmu merupakan bagian terpenting dalam hidup, dan guru merupakan objek ilmu. Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan ilmu kreativitas siswa adalah sebagai berikut.

#### a) Percaya diri

Kepercayaan diri pada siswa dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. Kepercayaan diri merupakan syarat penting yang harus dimiliki siswa untuk

<sup>38</sup>H.R Abu Daud dan Tirmidzi.

menghasilkan karya kreatif. Hal ini diawali dengan keberanian mereka dalam beraktivitas. Dan setiap anak akan berani menampilkan karya alami mereka jika lingkungan terutama orangtua dan guru menghargainya.

b) Berani mencoba hal baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu. Jika seorang guru hanya mengandalkan kegiatan rutin saja, ia akan kehilangan semangat dan motivasi untuk mengajar. Begitu juga dengan anak, mereka akan kehilangan 'rasa ingin tau' dan motivasinya untuk belajar. Seorang pendidik yang kreatif akan sangat memahami kondisi ini, sehingga terus mengembangkan dirinya dan berinteraksi dengan hal baru.

c) Memberikan Contoh

Diakui atau tidak sosok seorang guru tetap merupakan figur dan teladan bagi murid-muridnya. Seorang pendidik yang baik tidak akan pernah mengajarkan apa yang tidak dia lakukan. Demikian juga dalam pengajaran kreativitas, seseorang guru yang tidak kreatif, tidak mungkin dapat melatih anak didiknya untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu, sebelum program peningkatan kreativitas anak dilakukan, terlebih dahulu guru pun harus mendapatkan pencerahan untuk meningkatkan kreativitasnya sendiri.

d) *Positive Thinking*

Sikap penting seorang guru adalah *positive thinking*. Banyak anak cerdas dan kreatif menjadi korban, karena sikap guru dan lingkungannya yang *negative thinking*. Guru harus memprioritaskan *positive thinking* ketimbang asumsi negatifnya. Dengan *positive thinking* guru dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul.

e) Menyadari Keragaman Karakteristik Siswa

Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu sama lain. Pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak memaksakan kehendak.

f) Memberikan Kesempatan pada Siswa untuk Berekspresi dan Bereksplorasi

Untuk mengembangkan kreativitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan. Dengan demikian guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode dan media pembelajara yang akan membuat anak bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya<sup>39</sup>.

4) Peran Orang Tua

Utami munandar menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut.

- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
- e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g) Menikmati keberadaanya bersama anak.
- h) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- i) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.

---

<sup>39</sup>Muhammad Fadlillah *et.al*, *Edutainment Pendidikan Anaka Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 72.

j) Menjalinkan hubungan kerja sama yang baik dengan anak<sup>40</sup>.

Demikian keempat faktor potensial yang dapat mendukung berkembangnya kreativitas anak. Keempat faktor ini seyogianya mendapatkan perhatian dari para pendidik yang ingin mengemangkan kreativitas anak. Dengan memerhatikan faktor tersebut, diharapkan pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai porsinya<sup>41</sup>.

#### **f. Pedoman Pengembangan kreativitas**

Dari hasil-hasil penelitian tentang kreativitas dapat dikemukakan asas-asas dalam pengembangan kreativitas (Klausmeier dan Ripple) sebagai berikut.

- 1) Berekspresi, misalnya dengan alat bahasa, dengan alat angka-angka, dengan anggota-anggota badan, dan lain-lain, merupakan hal yang penting untuk menghasilkan sesuatu dan gagasan-gagasan baru, dengan perkataan lain penting untuk perkembangan kreativitas. Supaya hal ini dapat terlaksana, siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukannya. Kurikulum sekolah biasanya tidak sesuai untuk maksud-maksud seperti itu, karena biasanya kurikulum itu pertamanya berisi tugas-tugas dan kegiatan-kegiatan lain, dan melalui tugas-tugas dan kegiatan itu, siswa belajar dan mereproduksi apa yang telah diketahui oleh manusia. Hal ini menyebabkan siswa menggunakan lebih banyak waktunya untuk mempelajari bahan-bahan yang bagi dirinya mungkin bukan bahan baru. Keadaan seperti itu, tentu saja tidak mendorong ekspresi yang asli, ekspresi yang kreatif.
- 2) Keberhasilan yang dialami dalam usaha-usaha kreatif mendorong ekspresi kreatif yang tinggi tingkatnya<sup>42</sup>.

Untuk mendorong tingkah laku kreatif, Torrance mengemukakan saran-saran tentang apa yang dapat dilakukan oleh guru terhadap siswa-siswanya sebagai berikut.

---

<sup>40</sup>*Ibid*, h. 50.

<sup>41</sup>*Ibid*, h. 60.

<sup>42</sup>Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Kreatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 73.

- a) Hargailah pertanyaan-pertanyaan, termasuk yang kelihatannya aneh atau luar biasa.
  - b) Hargailah gagasan-gagasan yang imaginative dan kreatif.
  - c) Tunjukkan kepada siswa bahwa gagasan-gagasan mereka itu bernilai.
  - d) Kadang-kadang berikanlah kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan dinilai.
  - e) Masukkan faktor hubungan sebab-akibat di dalam penilaian<sup>43</sup>.
- 3) Di samping menerima dan menyesuaikan diri dengan standar yang ada, berpikir dan bertindak laku secara bebas dan meluas merupakan hal yang penting untuk perkembangan kreativitas. Sifat-sifat kepribadian yang perlu dikembangkan dalam hubungan ini antara lain sifat sensitif atau peka terhadap persoalan-persoalan, percaya pada diri sendiri, berdiri sendiri dan fleksibel.
- 4) Cara-cara Mengembangkan Kreativitas
- Davis menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas.
- a) Sikap individu
    - Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan.
    - 1) Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif
    - 2) Rasa keinginan tahu siswa perlu dibangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup>*Ibid*, h. 75.

b) Kemampuan dasar yang diperlukan

Osborn memperkenalkan 9 tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa.

- 1) Memikirkan keseluruhan tahap dari masalah
- 2) Memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan
- 3) Memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu
- 4) Memilih sumber-sumber data yang paling memungkinkan
- 5) Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut
- 6) Memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan
- 7) Memikirkan segala kemungkinan cara pengujian
- 8) Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji
- 9) Membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan mengambil keputusan<sup>45</sup>.

5) Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas

a) Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif

Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri siswa secara positif yang meningkatkan keyakinan diri siswa. Torrance memperkenalkan lima prinsip bagaimana guru harus memberikan penghargaan bagi tingkah laku kreatif siswa.

- 1) Menaruh respek terhadap pertanyaan-pertanyaan yang jarang terjadi.
- 2) Menaruh respek terhadap gagasan yang kreatif, imajinatif.
- 3) Menunjukkan pada siswa bahwa gagasan mereka memiliki nilai.
- 4) Membiarkan siswa sekali-sekali melakukan sesuatu sebagai latihan tanpa ancaman akan dinilai.
- 5) Menghubungkan penilaian dengan penyebab dan konsekuensi.

b) Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

---

<sup>44</sup>*Ibid*, h. 56.

<sup>45</sup>*Ibid*, h. 153-156.

Hendaknya suatu program yang menetap bagi pengembangan kemampuan kreatif ditingkatka. Perangsangan serta sensitivitas siswa terhadap obyek-obyek dan gagasan secara sistematis disusun. Penyajian bahan-bahan pelajaran dengan cara-cara baru, penggunaan alat-alat audio-visual bila mungkin dilakukan. Melalui penyajian gambar yang diproyeksikan misalnya, seorang guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu masalah. Pendekatan ini memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan motivasi serta minat siswa di dalam diskusi-diskusi kelompok<sup>46</sup>.

## 5. Pendidikan Islam

### a. Pengertian Pendidikan Islam

Asal kata pendidikan Islam itu berasal dari bahasa arab yaitu dari kata *rabba* yang artinya mendidik, tetapi istilah yang lebih dikenal adalah *tarbiyah* yang artinya pendidikan<sup>47</sup>. Jika istilah pendidikan digabungkan dengan istilah Islam menjadi pendidikan Islam, maka pengertian dan konsep yang melekat dalam pendidikan berubah. Sebab istilah pendidikan tidak lagi bersifat meluas karena ada pembatasan kata-kata Islam. Islam sendiri tertuju pada keyakinan, ajaran, system tata nilai dan budaya sekelompok umat manusia yang beragama Islam. Objeknya menjadi jelas dan pasti, yaitu: orang-orang yang beragama Islam<sup>48</sup>.

Menurut Hasan Langulungan pendidikan Islam adalah proses penyiapan generasi muda untuk mengisi peran, memindahkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang dijelaskan dengan fungsi manusia untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya diakhirat<sup>49</sup>. Sementara itu menurut Prof. H. Muhammad Arifin, M. Ed menyatakan bahwa

---

<sup>46</sup>*Ibid*, h. 159-160.

<sup>47</sup>Hasan Langulungan, *Asas-asas Pendidikan Islam* (Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1990), h.

5.

<sup>48</sup>Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Rajawali, 2015), h. 13.

<sup>49</sup>*Ibid*, h. 98.

pendidikan islam adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah<sup>50</sup>.

Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Jadi pendidikan agama Islam merupakan Usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan<sup>51</sup>.

#### **b. Tujuan dan Prinsip-Prinsip Pendidikan Islam**

Tujuan pendidikan islam adalah membimbing dan membentuk manusia menjadi hamba Allah yang saleh, teguh imannya, taat beribadah, dan berakhlak terpuji. Bahkan keseluruhan gerak dalam kehidupan setiap muslim, mulai dari perbuatan, perkataan dan tindakan apapun yang dilakukannya dengan nilai mencari ridha Allah , memenuhi segala perintah-Nya, dan menjauhi segala larangan-Nya adalah ibadah. Maka untuk melaksanakan semua tugas kehidupan itu, baik bersifat pribadi maupun sosial, perlu dipelajari dan dituntun dengan iman dan akhlak terpuji. Dengan demikian, identitas muslim akan tampak dalam semua aspek kehidupannya<sup>52</sup>.

Jadi, pendidikan akan menemukan tujuannya jika nilai-nilai humanis tersebut masuk dalam diri peserta didiknya. Peserta didik akan memiliki motivasi yang kuat untuk belajar agar bermanfaat bagi sesama. Peserta didik yang terus belajar akan memiliki pikiran yang cerdas, kreatif, hati yang bersih, tingkat spiritual yang tinggi, dan kekuatan serta kesehatan fisik yang prima. Semua keunggulan tersebut dimaksudkan untuk

---

<sup>50</sup>Muhammad Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), h. 11.

<sup>51</sup>Abdul Masjid, *PAI Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2004), h. 130.

<sup>52</sup>*Ibid*, h. 28.

diabdikan kepada Allah SWT dan untuk memberikan kemaslahatan individual dan sosial yang optimal<sup>53</sup>.

Pengabdian yang tinggi kepada Allah SWT akan memberikan manfaat pada seluruh alam semesta. Manusia terdidik akan berusaha secara maksimal untuk bisa menjadi makhluk yang berguna bagi sesamanya dengan menghormati, mencintai dan menjaga keharmonisan diantara mereka. Di antara indikator peserta didik yang telah termanusiakan adalah bahwa ia akan menjadi pribadi yang produktif, kreatif, komunikatif, aspiratif, demokratis, cinta damai, menjaga kelestarian alam, cinta seni dan keindahan, suka menolong, dan taat beribadah. Semua itu dilakukannya dengan sadar, berkualitas, dan penuh kegembiraan<sup>54</sup>.

Tujuan pendidikan islam sesungguhnya tidak terlepas dari perinsip-perinsip pendidikan yang bersumber dari nilai-nilai Al-Qur'an dan as-Sunnah<sup>55</sup>. Dalam hal ini, paling tidak ada lima prinsip dalam pendidikan Islam. Kelima prinsip tersebut adalah

Pertama, Prinsip Integrasi (tauhid). Prinsip ini memandang adanya wujud kesatuan dunia-akhirat. Oleh Karena itu, pendidikan akan meletakkan porsi yang seimbang untuk mencapai kebahagiaan di dunia sekaligus di akhirat.

Kedua, Prinsip Keseimbangan. Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip integrasi. Keseimbangan yang proporsional antara muatan ruhaniah dan jasmaniah, antara ilmu murni dan ilmu terapan, antara teori dan praktik, dan antara nilai yang menyangkut aqidah, syari'ah dan akhlak.

Ketiga, Prinsip Persamaan dan Pembebasan. Prinsip ini dikembangkan dari nilai tauhid, bahwa Tuhan adalah Esa. Oleh karena itu, setiap individu dan bahkan semua makhluk hidup diciptakan oleh pencipta yang sama (Tuhan). Perbedaan hanyalah unsur untuk

---

<sup>53</sup>*Ibid*, h. 30.

<sup>54</sup>M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta, Bumi Aksara, 2003), h. 39

<sup>55</sup>*Ibid*, h. 20.

memperkuat persatuan . pendidikan Islam adalah suatu upaya untuk membebaskan manusia dari belenggu nafsu dunia menuju pada nilai tauhid yang bersih dan mulia. Manusia dengan pendidikan diharapkan bisa terbebas dari belenggu kebodohan, kemiskinan, kejudan, dan nafsu hayawaniannya sendiri<sup>56</sup>.

Keempat, Prinsip Kontinuitas dan Berkelanjutan (istiqomah). Dari prinsip inilah dikenal konsep pendidikan seumur hidup (life long education) sebab di dalam Islam, belajar adalah suatu kewajiban yang tidak pernah dan tidak boleh berakhir. Seruan membaca yang ada dalam Al-Qur'an merupakan perintah yang tidak mengenal batas waktu. Dengan menuntut ilmu secara kontinu dan terus-menerus diharapkan akan muncul kesadaran paa diri manusia akan diri dan lingkungannya, dan yang lebih penting tentu saja adalah kesadaran akan Tuhannya.

Kelima, Prinsip Kemaslahatan dan Keutamaan. Jika ruh tauhid telah berkembang dalam sitem moral dan akhlak seseorang dengan kebersihan hati dan kepercayaan yang jauh dari kotoran maka ia akan memiliki daya juang untuk membela hal-hal yang maslahat atau berguna bagi kehidupan. Sebab, nilai tauhid hanya bisa dirasakan apabila ia telah dimanifestasikan dalam gerak langkah manusia untuk kemaslahatan, keutamaan manusia itu sendiri.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan Islam identik dengan prinsip hidup setiap muslim, yakni beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkepribadian muslim, insan shalih guna mengemban amanat Allah sebagai khalifah di muka bumi dan beribadat kepada Allah SWT untuk mencapai ridha-Nya<sup>57</sup>.

---

<sup>56</sup>Moh Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: PT LKis Printing Cemerlang, 2009), h. 30.

<sup>57</sup>*Ibid*, h. 31-33.

## B. Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan perbandingan, maka perlu dilakukan kajian terhadap peneliti yang sudah dianggap relevan dengan judul skripsi ini. Beberapa peneliti diantaranya:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ramdan dan Ida Hamidah dan Purnawan tahun 2015 yang berjudul “Penerapan Pola Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri XII Bandung Pada Materi Katup Pneumatik”, desain eksperimen yang digunakan adalah quasi experimental. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian non-equivalent control group design yaitu menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia presentasi pada penelitian ini berpengaruh lebih baik pada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan multimedia interaktif pada materi katup pneumatik<sup>58</sup>.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Erwan Sutarno dan Mukhidin tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung”, dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif melalui animasi yang didesain secara menarik mampu meningkatkan pembelajaran, sehingga siswa menyimak pelajaran dengan baik dan tidak membosankan<sup>59</sup>.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Fitria Hanim dan Sumarmi dan Ach. Amirudin tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi”. Penelitian ini adalah penelitian *experiment quasi* dengan menggunakan *non equivalent control*

---

<sup>58</sup>Muhammad Ramdan et.al, “Penerapan Pola Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK Pada Materi Katup Pneumatik”, dalam *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol 2, No 1

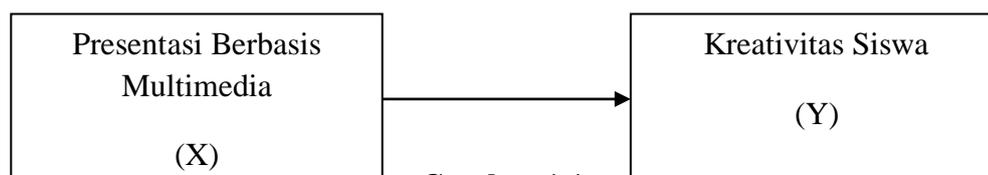
<sup>59</sup>Erwan Sutarno dan Mukhidin, “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung”, dalam *jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol 21, No 3

*group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*). Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh "Wahyudi" terhadap hasil belajar siswa MAN 1 Malang<sup>60</sup>.

Perbedaan penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu pada variabel yang digunakan metode dan objek penelitian. pada penelitian ini menggunakan variabel *independen* (presentasi berbasis multimedia) dan variabel *dependent* (kreativitas siswa), dengan metode korelasi, objek dalam penelitian ini yaitu siswa SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pada teori sebelumnya dan sejalan dengan tujuan penelitian selanjutnya akan diuraikan kerangka berpikir mengenai Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Presentasi Berbasis Multimedia Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak. Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berfikir**

Kerangka pemikiran dimaksudkan untuk menjelaskan, mengungkapkan dan menentukan persepsi-persepsi keterkaitan antara variabel yang akan diteliti yaitu Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia (X) Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa (Y) di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak.

<sup>60</sup>Fitria Hanim et. al, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi", dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol 1, No 4

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data<sup>61</sup>.

Jadi Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban ini mungkin benar dan mungkin juga salah.

Jadi dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu: Hipotesis alternative ( $H_a$ ) yang dinyatakan ada pengaruh signifikan antara variabel X dan Y, sedangkan hipotesis nol atau hipotesis statistic ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak adanya pengaruh variabel X dan Y<sup>62</sup>.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_a$  (hipotesis alternatif) : ada pengaruh yang signifikan penggunaan Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak.
2.  $H_0$  (hipotesis nihil) : tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak.

Dari kedua hipotesis tersebut maka peneliti lebih memberatkan pada hipotesis penelitian  $H_a$  (hipotesis alternatif) : ada pengaruh yang signifikan penggunaan Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak.

---

<sup>61</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 96.

<sup>62</sup>Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 67-68.

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian secara kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang penyajian datanya di dominasi dalam bentuk angka dan analisis data yang digunakan bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis<sup>63</sup>. Penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>64</sup>.

Penelitian kuantitatif tidak dilakukan secara mendalam umumnya menyelidiki permukaan saja, dengan demikian memerlukan waktu relatif lebih singkat dan permasalahan sebagai hipotesis atau dugaan awal terhadap permasalahan berdasarkan apa yang dikatakan teori<sup>65</sup>. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial baik individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat yang berada pada objek penelitian<sup>66</sup>. Penelitian lapangan dilakukan dengan menggali data yang bersumber dari alokasi atau lapangan penelitian yang berkenaan dengan Pengaruh Presentasi Berbasis Multimedia Melalui Pendidikan Agama Islam Terhadap Kreativitas Siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak.

---

<sup>63</sup>Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 97.

<sup>64</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 13.

<sup>65</sup>Azuar Juliandi *et. al*, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Medan: Umsu Press, 2015), h. 12

<sup>66</sup>Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 22

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi / Tempat Penelitian

Lokasi yang diambil sebagai objek penelitian penulis adalah SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak.

### 2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari 2019 sampai bulan Maret 2019 di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak. Yang di gambar pada tabel berikut ini

**Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Waktu Penelitian Kegiatan**

Kegiatan	Bulan dan Minggu																			
	November 2018				Desember 2018				Januari 2019				Februari 2019				Maret 2019			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul		■																		
Penyusunan Proposal					■	■	■	■												
Bimbingan Proposal									■	■	■	■								
Seminar Proposal													■							
Pengumpulan Data														■	■	■				
Bimbingan Skripsi																	■	■	■	■
Sidang Skripsi																			■	■

## C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>67</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Tarbiyah Islamiyah tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 433 siswa.

### 2. Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi atau juga merupakan wakil-wakil dari populasi<sup>68</sup>. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 433 siswa dari 12 kelas dengan teknik *propotional cluster random sampling*. *propotional cluster random sampling* adalah pengambilan sampel yang memperhatikan pertimbangan unsur-unsur atau kategori dalam populasi penelitian kemudian memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil. Beberapa *cluster* dipilih secara acak sebagai wakil dari populasi, kemudian seluruh elemen dalam *cluster* terpilih dijadikan sebagai sampel penelitian, maka sampel yang diambil adalah sebagian dari populasi tersebut, dengan demikian penelitian ini merupakan penelitian sampel. Dalam penelitian ini penulis mengambil 15% dari populasi yakni 65 siswa.

## D. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini yang menjadi variabel penelitian adalah sebagai berikut :

- a) Variabel bebas ( variabel X ) : Presentasi Berbasis Multimedia.
- b) Variabel terikat ( variabel Y ) : Kreativitas Siswa.

---

<sup>67</sup>*Ibid*, h. 115.

<sup>68</sup>*Ibid*, h. 51.

## **E. Defenisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari perbedaan antara penafsiran dengan maksud utama peneliti dalam penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis menguraikan arti kata-kata yang terangkum didalam setiap variabel sebagai berikut:

### 1) Variabel bebas (*independent Variabel*)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah presentasi berbasis multimedia. Presentasi berbasis multimedia dalam penelitian ini terdapat beberapa indikator seperti, menyiapkan bahan pembelajaran, dan menyiapkan alat bantu berupa beberapa media untuk mempermudah memahami konsep pembelajaran.

### 2) Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *dependent* (terikat) adalah kreativitas siswa. Dalam penelitian ini terdapat beberapa cirri-ciri kreativitas siswa seperti, memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul dalam satu masalah, mempunyai daya imajinasi yang kuat, mampu mengajukan pemikiran atau gagasan pemecahan masalah, senang mencoba hal-hal baru, dan mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.

## **F. Sumber data**

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data diperoleh melalui responden yaitu dari siswa-siswa.
2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh berupa informasi dan dokumen yang menjadi pelengkap data pendukung yang memperkuat data bersumber dari: kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Seketaris dan dokumen SMK Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket adalah pertanyaan-pertanyaan yang disusun peneliti untuk mengetahui pendapat atau persepsi responden penelitian tentang suatu variabel yang diteliti<sup>69</sup>. Metode ini dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan terstruktur kepada responden yang disajikan dalam bentuk daftar pertanyaan tertutup untuk memudahkan penelitian dalam melakukan analisis data. Survey dilakukan dengan membagikan angket yang di sebarakan kepada responden dengan serangkaian pertanyaan mengenai pengaruh presentasi berbasis multimedia melalui pendidikan Agama Islam terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak. Pengisian angket dilakukan secara *self-administered questionnaire*, yaitu responden diminta untuk menjawab sendiri angket yang telah dibuat.

Uji coba angket tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah angket telah memenuhi syarat angket yang baik, yakni memenuhi syarat validitas dan realibilitas serta untuk mengetahui taraf kesukaran dan daya pembeda soal. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang berbentuk *Pilihan Berganda*.

## **H. Instrument Penelitian**

### **1. Validitas Instrumen**

Sebuah angket dikatakan valid apabila angket tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah sesuai mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas instrument dapat menggunakan angket. Dikatakan valid apabila materi tersebut betul-betul merupakan bahan yang representatif dari bahan pelajaran yang diberikan.

---

<sup>69</sup>Ibid, h. 69-70.

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = jumlah Subjek

$\Sigma Y$  = jumlah skor total Y

$\Sigma X$  = jumlah skor total X

$\Sigma XY$  = jumlah hasil kali antara skor X dan skor Y

Kriteria Validitas tes :

**Tabel 3.1**

**Kriteria Validitas tes**

a.	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
b.	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Validitas tinggi
c.	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Validitas cukup
d.	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas jelek

## 2. Uji Reabilitas

Untuk menguji reliabilitas tes, digunakan rumus yaitu :<sup>70</sup>

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

### 3. Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

1 = bilangan konstan

$\sum S_t^2$  = jumlah varians butir

$S_t^2$  = varians total

---

<sup>70</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 208.

Kriteria reliabilitas tes :

**Tabel 3.2**

**Kriteria reliabilitas tes**

a.	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	reliabilitas sangat tinggi
b.	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	reliabilitas tinggi
c.	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	reliabilitas cukup
d.	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	reliabilitas jelek

## I. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian<sup>71</sup>. Adapun teknik analisis data sebagai berikut

### 1. Uji Korelasi

Untuk menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara variabel--variabel berdasarkan nilai r (koefisien korelasi) digunakan penafsiran atau interpretasi angka yaitu untuk menguji kebenaran pengujian hipotesis penelitian digunakan uji t dengan rumus dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut : <sup>72</sup>

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

<sup>71</sup>V. Wiratna Sujarweni, Metode Penelitian Bisnis dan Ekonomi, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 121

<sup>72</sup>Ibid, h. 181.

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = jumlah Subjek

$\Sigma Y$  = jumlah skor total Y

$\Sigma X$  = jumlah skor total X

$\Sigma XY$  = jumlah hasil kali antara skor X dan skor Y

Untuk mengetahui taraf korelasi antara kedua variabel berlaku ketentuan sebagai berikut:

- 1)  $r_{xy}$  antara 0,00 – 0,20 menunjukkan taraf korelasi sangat rendah.
- 2)  $r_{xy}$  antara 0,21 – 0,40 menunjukkan taraf korelasi rendah.
- 3)  $r_{xy}$  antara 0,41 – 0,70 menunjukkan taraf korelasi cukup tinggi.
- 4)  $r_{xy}$  antara 0,71 – 0,90 menunjukkan taraf korelasi tinggi.
- 5)  $r_{xy}$  antara 0,90 – 1,00 menunjukkan taraf korelasi sangat tinggi.

Sedangkan dalam pengujian hipotesisnya digunakan lebel harga kritik “Korelasi Product Moment Pearson” pada taraf signifik 5% dan 1%.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan cabang ilmu statistika yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut, pernyataan ataupun asumsi sementara yang dibuat untuk diuji kebenarannya tersebut dinamakan dengan hipotesis atau hipotesa.

Tujuan dari uji hipotesis untuk menetapkan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan bukti yang berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pernyataan atau asumsi yang telah dibuat, uji hipotesis juga dapat memberikan kepercayaan diri dalam pengambilan keputusan yang bersifat objektif. Ada beberapa pengujian hipotesis sebagai berikut

**a. Uji t**

## 1) Perumusan hipotesis

Ho : Tidak Ada Pengaruh signifikan antara presentasi berbasis multimedia melalui Pendidikan Agama Islam terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak.

Ha: Ada Pengaruh signifikan antara presentasi berbasis multimedia melalui Pendidikan Agama Islam terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak.

## 2) Penetapan kriteria

Besarnya nilai  $t_{tabel}$  untuk taraf signifikan 5%

## 3) Pengambilan keputusan

Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  di tolak. Dengan kata lain menolak hipotesis nol ( $H_o$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) untuk pengujian kedua variabel.

## 4) Kesimpulan

Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

**b. Koefisien Determinan ( $R^2$ )**

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan koefisien determinan  $r^2$  yang dinyatakan dalam persentase

Dengan rumus  $Kd = r^2 \times 100 \%$ .

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Institusi

##### 1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMK Tarbiyah Islamiyah
- b. Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Simp. Beringin  
No. 1 Gedung A
- c. Desa : Klambir 5
- d. Kecamatan : Hamparan Perak
- e. Kabupaten : Deli Serdang
- f. Kode Pos : 20374
- g. No Telepon : 0813 6132 9869
- h. SIOP : 421 / 4258 / PDM / 2015
- i. NIS / NSS : 400370 / 34, 4 07.01.01.071
- j. NPSN : 10214065<sup>73</sup>

##### 2. Visi dan Misi Sekolah

- a. Visi : “ Berkualitas , cerdas, terampil, dan profesional serta Terpercaya dalam Segala Bidang Berdasarkan Imtaq dan Imtek”.
- b. Misi :
  - 1) Mewujudkan pendidikan yang berkualitas tinggi.
  - 2) Mewujudkan pendidik dan peserta didik yang cerdas dan terampil.
  - 3) Mewujudkan pendidikan yang terpercaya dan berstandar internasional.
  - 4) Mewujudkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.

---

<sup>73</sup>Dian Dwi Utami, *Tata Usaha SMK Tarbiyah Islamiyah*, Wawancara Pribadi, 23 Februari 2019.

- 5) Mewujudkan pendidikan yang melahirkan manusia yang profesional.
- 6) Mewujudkan pendidikan melekat ilmu pengetahuan dan teknologi<sup>74</sup>.

### 3. Tujuan

- a. Membiasakan siswa untuk menaati semua peraturan yang berlaku.
- b. Mematuhi tata tertib sekolah, berarti siswa turut serta membantu lancar pendidikan dan pengajaran sekolah<sup>75</sup>.

### 4. Struktur Organisasi Sekolah

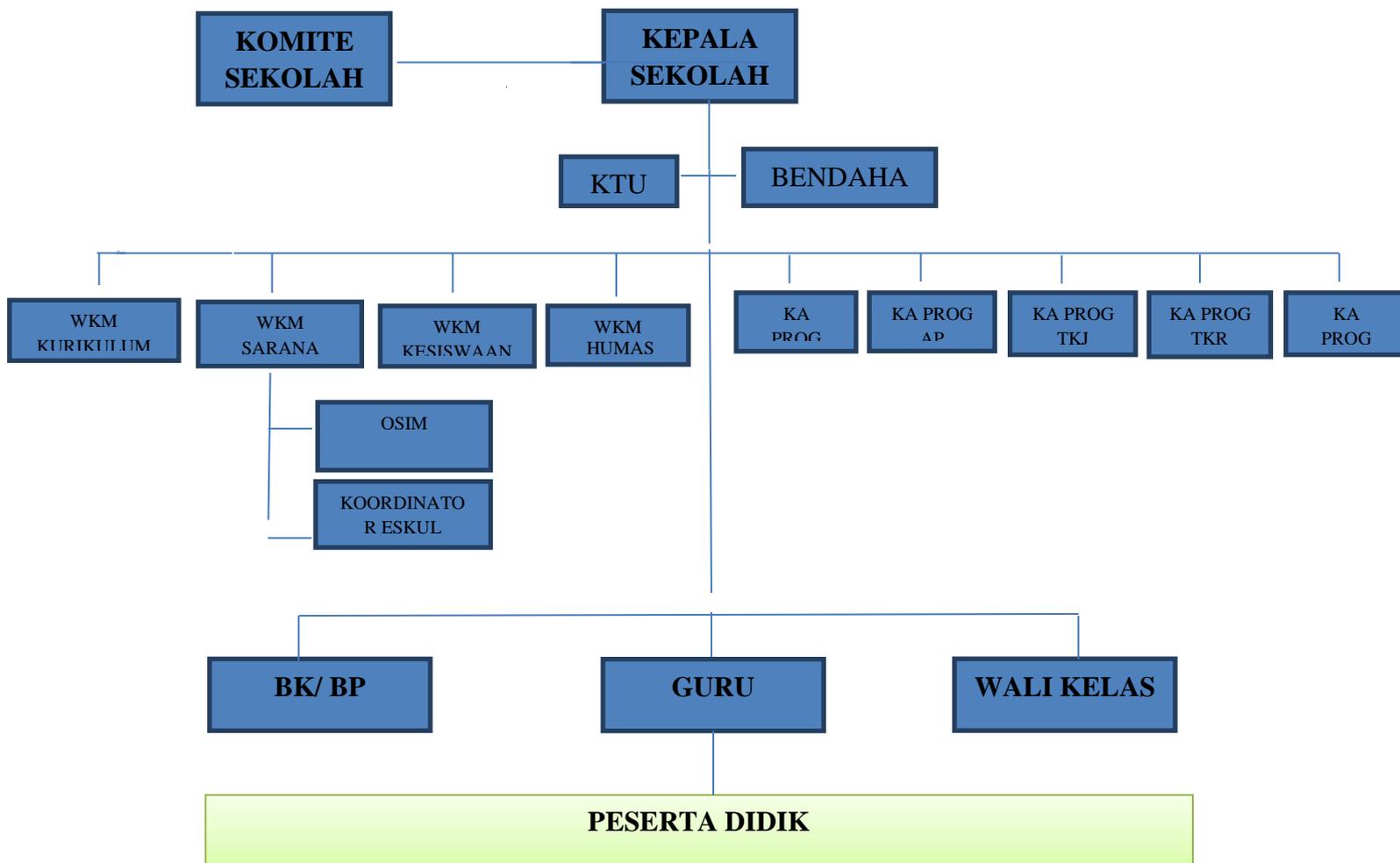
Komite Sekolah	: M. Rajali, S.Pd. M.si
Kepala Sekolah	: Julkhairi Sam, S.Pd. M.si
Ktu	: Dian Widya Utami, S.Kom
Bendahara	: Veria Handayani S.Pd
Wkm Kurikulum	: Yasir Abdi S.Pd. M.si
Wkm sarana	: Zulfikri S.Pd
Wkm Kesiswaan	: Sangkod Pohan S.Pd
Wkm Humas	: Efendi S.Pd
Koordinator Eskul	: Fitri Ayu Mei Hardian
Ka Prog AK	: Khairul Jannah SE
Ka Prog AP	: Dwi Yusmarini SE
Ka Prog TKJ	: Jupran ST
Ka Prog TKR	: Marsono Amd
Ka Prog TKKR	: Ayu Debi Feranita S.Pd
BK/ BP	: Ihwanul Isman S.Pd

---

<sup>74</sup>Yasir Abdi, *Wakil Kepala Sekolah SMK Tarbiyah Islamiyah*, Wawancara Pribadi, 23 Februari 2019.

<sup>75</sup>*Ibid*, 25 Februari 2019.

**Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah<sup>76</sup>**



<sup>76</sup>Veria Handayani, *Kepala Tata Usaha SMK Tarbiyah Islamiyah*, Dokumentasi, 7 Maret 2019.

## B. Deskripsi Karakteristik Responden

Pada bagian ini akan dibahas mengenai gambaran karakteristik responden. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 Februari 2019 – 11 Maret 2019 dengan jumlah responden 65 orang yaitu seluruh kelas X SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak. Meskipun banyak masalah yang ditempuh dilapangan tetapi akhirnya penulis bisa mengumpulkan data dari jumlah sampel penelitian ini sebagai berikut

### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Kompetensi Keahlian

Jumlah responden penelitian berjumlah 65 orang, jika dikategorikan berdasarkan kompetensi keahlian dapat dilihat pada tabel 4.1

**Tabel 4.1 Karakteristik Berdasarkan Kompetensi Keahlian**

No	Kompetensi Keahlian	Jumlah Siswa Kelas X
1	Administrasi Perkantoran	103
2	Akuntansi	42
3	Teknik Kendaraan Ringan	173
4	Teknik Komputer Jaringan	84
5	Tata Kecantikan Kulit dan Rambut	31
<b>Total</b>		433

## C. Penyajian Data

### 1. Deskripsi Variabel

#### a) Distribusi Jawaban Variabel (Presentasi Berbasis Multimedia)

Distribusi jawaban responden berdasarkan variabel Presentasi Berbasis Multimedia dapat dilihat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.2 Distribusi Jawaban Responden Berdasarkan Variabel Presentasi Berbasis Multimedia**

No	Pertanyaa n	SS		S		KK		TP		Jumlah	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Item 1	30	30	25	25	6	0	4	0	65	65
2.	Item 2	20	20	11	11	4	4	0	0	65	65
3.	Item 3	14	14	35	35	16	16	0	0	65	65
4.	Item 4	12	12	27	27	18	18	0	0	65	65
5.	Item 5	37	37	23	23	5	5	0	0	65	65
6.	Item 6	14	14	25	25	16	16	10	10	65	65
7.	Item 7	36	36	17	17	12	12	0	0	65	65
8.	Item 8	20	20	34	34	11	11	0	0	65	65
9.	Item 9	34	34	24	24	7	7	0	0	65	65
10	Item 10	40	40	25	25	0	0	0	0	65	65

Sumber : Data primer diolah pada tahun 2019

**Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden Berdasarkan Variabel Kreativitas**

No	Pertanyaa n	SS		S		KK		TP		Jumlah	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Item 1	1	1	25	25	37	37	2	2	65	65
2.	Item 2	1	1	35	35	29	29	0	0	65	65
3.	Item 3	1	1	33	33	31	31	0	0	65	65
4.	Item 4	12	12	36	36	27	27	0	0	65	65
5.	Item 5	5	5	29	29	31	31	0	0	65	65
6.	Item 6	3	3	32	32	30	30	0	0	65	65
7.	Item 7	3	3	30	30	32	32	0	0	65	65
8.	Item 8	4	4	28	28	33	33	0	0	65	65
9.	Item 9	2	2	38	38	25	25	0	0	65	65
10	Item 10	20	20	30	30	15	15	0	0	65	65

Sumber : Data primer diolah pada tahun 2019

## D. Analisa Data

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalitan atau kesahihan suatu instrumen. Pengujian validitas item butir pertanyaan dengan teknik *Corrected Item Total Correlation* dengan bantuan program komputer *SPSS versi 22 for windows* yaitu mengkorelasi antara skor item dengan total item, kemudian melakukan koreksi terhadap nilai koefisien korelasi. Tingkat validitas instrumen ini dianalisis dengan cara mengkorelasikan *score* item tiap pernyataan dan *score* total untuk seluruh pernyataan. Harga koefisien dalam penelitian ini dikatakan valid apabila harga koefisien  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan apabila  $< r_{tabel}$  maka butir pernyataan dalam instrument dinyatakan tidak valid. Dalam penelitian ini  $r_{tabel}$  diperoleh dari nilai signifikan yang sebesar 0,05 atau sig 5 % dan  $N = 65$  sehingga  $r_{tabel}$  dalam penelitian ini adalah  $N = 65 = 0.244$

Untuk mengetahui tingkat validitas tersebut, maka akan dilakukan terlebih dahulu perhitungan statistik dengan menggunakan program SPSS 22. Adapun hasil output perhitungan uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel (Presentasi Berbasis Multimedia)**

<b>Item Pertanyaan</b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>r<sub>tabel</sub></b>	<b>Kesimpulan</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>
Item 1	0,877	0.244	Valid
Item 2	0,871	0.244	Valid
Item 3	0,836	0.244	Valid
Item 4	0,391	0.244	Valid
Item 5	0,413	0.244	Valid

(1)	(2)	(3)	(4)
Item 6	0,405	0.244	Valid
Item 7	0,326	0.244	Valid
Item 8	0,266	0.244	Valid
Item 9	0,368	0.244	Valid
Item 10	0,861	0.244	Valid

Sumber : Data primer diolah pada tahun 2019

Berdasarkan pada tabel 4.4 secara keseluruhan item pertanyaan variabel Presentasi Berbasis Multimedia dapat dinyatakan valid karena seluruh item pertanyaan memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0,244.

**Tabel 4.5 Uji Validitas Variabel (Kreativitas)**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
Item 1	0,645	0.244	Valid
Item 2	0,576	0.244	Valid
Item 3	0,546	0.244	Valid
Item 4	0,553	0.244	Valid
Item 5	0,404	0.244	Valid
Item 6	0,403	0.244	Valid
Item 7	0,605	0.244	Valid
Item 8	0,609	0.244	Valid
Item 9	0,451	0.244	Valid
Item 10	0,510	0.244	Valid

Sumber : Data primer diolah pada tahun 2019

Berdasarkan pada tabel 4.5. Secara keseluruhan item pertanyaan variabel kreativitas dapat dinyatakan valid karena seluruh item pertanyaan memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0.244.

### b. Uji Reabilitas

Reabilitas merupakan analisis yang banyak digunakan untuk mengetahui keajengan atau konsistensi alat ukur yang menggunakan skala, kuesioner, atau angket. Menggunakan teknik *Cronbach Alpha* dengan bantuan program komputer *SPSS versi 22 for windows*. Maksudnya untuk mengetahui apakah alat ukur tersebut akan mendapatkan pengukuran yang tetap konsisten jika pengukuran diulang kembali. Tingkat reliabilitas instrumen diintreprestasikan dengan *Cronbach Alpha*  $> 0,6$  maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut *reliabel* dan jika harga koefisien *Cronbach Alpha*  $< 0,6$  maka variabel tersebut dinyatakan tidak *reliabel*. Adapun hasil perhitungan terlihat pada tabel hasil output SPSS dibawah ini.

**Tabel 4.6 Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbach' Alpha</i>	Jumlah Angket	Keterangan
Presentasi Berbasis Multimedia (X)	0,808	10	Reliabel
Kreativitas (Y)	0,707	10	Reliabel

Sumber : Data primer diolah pada tahun 2019

Hasil uji reliabilitas variabel Presentasi Berbasis Multimedia dan Kreativitas dapat dilihat dalam ouput *Reliability Statistic* pada tabel 4.6. Dimana hasil yang diperoleh dari nilai *Cronbach' Alpha* Presentasi Berbasis Multimedia sebesar 0,808 karena hasil tersebut lebih besar dari nilai koefisien *Cronbach' Alpha* sebesar 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini adalah reliabel. dan hasil yang diperoleh dari nilai *Cronbach' Alpha* Kreativitas sebesar 0,707 karena hasil tersebut lebih besar dari nilai koefisien *Cronbach' Alpha* sebesar 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini adalah reliabel.

### c. Uji Korelasi

Sebelum melakukan analisis data tersebut, maka peneliti perlu melakukan sebuah pengujian pada instrumen pengumpulan data yang digunakan agar data yang diperoleh tersebut benar-benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Alat uji analisis data menggunakan uji korelasi. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka berkorelasi dan jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka tidak berkorelasi. Pedoman derajat hubungan, jika nilai *pearson correlation* 0,00 s/d 0,20 maka tidak ada korelasi, jika nilai *pearson correlation* 0,21 s/d 0,40 maka korelasi lemah, jika nilai *pearson correlation* 0,41 s/d 0,60 maka korelasi sedang, jika nilai *pearson correlation* 0,61 s/d 0,80 maka korelasi kuat, jika nilai *pearson correlation* 0,81 s/d 1,00 maka korelasi sempurna. Adapun hasil uji korelasi di bawah ini.

**Tabel 4.7 Uji Korelasi**

		<b>Correlations</b>	
		Presentasi i Berbasis Multimed ia	Kreativitas
Presentasi Berbasis Multimedia	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1   65	,463*  ,000 65
Kreativitas	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,463*  ,000 65	1   65

Sumber: Data primer diolah pada tahun 2019

Terdapat hubungan antara presentasi berbasis multimedia dengan kreativitas karena nilai signifikansi 0,000 dan tidak lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan berkorelasi. Kemudian nilai pearson correlation yaitu sebesar 0,463, apabila dirujuk pada pedoman derajat hubungan maka korelasi dikatakan sedang.

#### **d. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis merupakan cabang ilmu statistika yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut, pernyataan ataupun asumsi sementara yang dibuat untuk diuji kebenarannya tersebut dinamakan dengan hipotesis atau hipotesa.

Tujuan dari uji hipotesis untuk menetapkan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan bukti yang berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pernyataan atau asumsi yang telah dibuat, uji hipotesis juga dapat memberikan kepercayaan diri dalam pengambilan keputusan yang bersifat objektif. Ada beberapa pengujian hipotesis sebagai berikut

##### **a. Uji Koefisien Determinan ( $R^2$ )**

Koefisien determinan (*goodness of fit*), yang dinotasikan dengan  $R^2$  merupakan suatu ukuran yang penting dalam regresi. Determinan ( $R^2$ ) mencerminkan kemampuan variabel dependen, tujuan analisis ini adalah menghitung besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai  $R^2$  menunjukkan seberapa besar proporsi dari total variasi variabel tidak bebas yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Adapun hasil output perhitungan uji determinan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.8 Uji Koefisien Determinan ( $R^2$ )**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,609 <sup>a</sup>	,371	,365	1,87050

a. Predictors: (Constant), Prestasi Berbasis Multimedia

Sumber: Data primer diolah pada tahun 2019

Berdasarkan hasil uji determinan yang tampak pada tabel 4.8 besarnya koefisien determinan atau *R Square* adalah 0,371 hal tersebut berarti 37,1 % variabel kreativitas dijelaskan oleh presentasi berbasis multimedia, sedangkan sisanya (100% - 37,1%) adalah 62,9% dijelaskan oleh variabel lain diluar persamaan tersebut.

#### b. Uji T

Uji t adalah pengujian koefisien regresi parsial individu yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (presentasi berbasis multimedia) mempengaruhi variabel dependen (kreativitas). Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Sebelum menyimpulkan hipotesis yang diterima atau ditolak, terlebih dahulu menentukan  $t_{tabel}$  dengan cara mencari  $df = \text{derajat kebebasan}$  dengan rumus  $n-k-1$ . Tingkat signifikan 5% : 2 maka  $df = 65-1-1=63$ . Sehingga  $t_{tabel} = 1,998$ . Adapun hasil output perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.9 Hasil Uji T**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	26,704	3,597		7,424	,000
Prestasi Berbasis Multimedia	,221	,102	,262	2,156	,035

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber : Data primer diolah pada tahun 2019

Berdasarkan hasil perhitungan maka  $t_{hitung}$  pada variabel presentasi berbasis multimedia sebesar  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(2,156) > (1,998)$  dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima bahwa presentasi berbasis multimedia berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak.

### **E. Interpretasi Hasil Analisis Data**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh secara keseluruhan item pertanyaan variabel presentasi berbasis multimedia dan kreativitas dapat dinyatakan valid karena seluruh item pertanyaan memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0,244. Demikian juga dengan uji reliabilitas variabel Presentasi Berbasis Multimedia dan Kreativitas hasil yang diperoleh dari nilai *Cronbach' Alpha* Presentasi Berbasis Multimedia sebesar 0,808 karena hasil tersebut lebih besar dari nilai koefisien *Cronbach' Alpha* sebesar 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini adalah reliabel. dan hasil yang diperoleh dari nilai *Cronbach' Alpha* Kreativitas sebesar 0,707 karena hasil tersebut lebih besar dari nilai koefisien *Cronbach' Alpha* sebesar 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini adalah reliabel.

Pada penelitian ini pembelajaran yang menggunakan presentasi berbasis multimedia memberikan dampak positif kepada siswa, siswa lebih bebas dalam mengembangkan kreativitasnya. Keterlibatan langsung setiap siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadikan siswa lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sujarwanta dalam jurnalnya menuliskan setiap siswa yang diberi kesempatan untuk merasakan sendiri pengalaman belajar secara langsung sehingga realitas yang akan dijadikan sebagai informasi dapat dipertanggungjawabkan dan siswa mampu berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Maka berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Permasalahan penelitian ini adalah tentang pengaruh presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan item pertanyaan variabel Presentasi Berbasis Multimedia dapat dinyatakan valid karena seluruh item pertanyaan memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0,244 dan item pertanyaan variabel kreativitas dapat dinyatakan valid karena seluruh item pertanyaan memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0.244. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh presentasi berbasis multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dari kesimpulan yang telah disajikan maka selanjutnya penulis memberikan saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang bersangkutan. Adapun saran yang dapat disampaikan adalah

1. Bagi SMK Tarbiyah Islamiyah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi berbasis multimedia memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Sebaiknya pihak sekolah memberikan kesempatan dan memfasilitasi kepada seluruh siswa untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran yang dimiliki pihak sekolah, untuk kegiatan pembelajaran, karena pemanfaatan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Menambah fasilitas serta sarana dan prasarana juga dibutuhkan guna mendukung dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## 2. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, untuk perkembangan penelitian diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang terkait dengan presentasi berbasis multimedia terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan metode analisis data yang berbeda, dan dengan jumlah sampel yang lebih besar serta menambah variabel-variabel lainnya yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa agar hasil penelitian yang nantinya didapatkan lebih akurat dan optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim.
- Arifin, Muhammad. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1993.
- Ambiyar, Nizwardi Jalinus. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Arikunto, Suharismi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Dewi, Putri Kumala dan Budiana, Nia. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press, 2018.
- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- E. Simaldino, Sharon. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Fadlillah, Muhammad *et.al.* *Edutainment Pendidikan Anaka Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Hanim, Fitria *et. al.* "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi". dalam *Jurnal Pendidikan*. Vol 1. No 4. 2016.
- Juliandi, Azuar *et. al.* *Metodologi Penelitian Bisnis*. Medan: Umsu Press, 2015.
- Kurniati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Langulungan, Hasan. *Asas-asas pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1990.
- Langulungan, Hasan. *Beberapa Pemikiran Tentang Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Maarif, 1980.
- Masjid, Abdul. *PAI Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2004.
- Muhaimin. *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam Pemberdayaan. Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*. Bandung: Nuansa, 2003.
- Nurkolis. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Grasindo, 2002.

- Nugrahani, Mita. Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Eksperimen dan Metode Proyek Ditinjau Dari Kreativitas dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa, Dalam *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. vol. 5. No. 5. 2017.
- Roqib, Moh Ilmu. *Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT LKis Printing Cemerlang, 2009.
- Ramdan, Muhammad *et.al.* “Penerapan Pola Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK Pada Materi Katup Pneumatik”. Dalam *Journal of Mechanical Engineering Education*. Vol 2. No 1. 2015.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Sugiono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Al Fabet, 2012.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Suryadi, Rudi Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sutarno, Erwan dan Mukhidin. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung”. Dalam *jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol 21. No 3. 2013.
- Sambada, Dwi. Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya*. Vol 2. No 2. 2012.

## LAMPIRAN

### 1. Distribusi Nilai $r$ tabel

#### DISTRIBUSI NILAI $r$ tabel SIGNIFIKANSI 5 % DAN 1 %

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5 %	1 %		5 %	1 %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.483	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	<b>65</b>	<b>0.244</b>	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Eka Nur Kamilah, 2015

Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2. Tabel t

**Tabel Nilai t**

<b>d.f</b>	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	<b>d.f</b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
<b>1</b>	3,078	6,314	12,706	31,821	63, 657	<b>1</b>
<b>2</b>	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	<b>2</b>
<b>3</b>	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	<b>3</b>
<b>4</b>	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	<b>4</b>
<b>5</b>	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	<b>5</b>
<b>6</b>	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	<b>6</b>
<b>7</b>	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	<b>7</b>
<b>8</b>	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	<b>8</b>
<b>9</b>	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	<b>9</b>
<b>10</b>	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	<b>10</b>

<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>	<b>(5)</b>	<b>(6)</b>	<b>(7)</b>
<b>11</b>	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	<b>11</b>
<b>12</b>	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	<b>12</b>
<b>13</b>	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	<b>13</b>
<b>14</b>	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	<b>14</b>
<b>15</b>	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	<b>15</b>
<b>16</b>	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	<b>16</b>
<b>17</b>	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	<b>17</b>
<b>18</b>	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	<b>18</b>
<b>19</b>	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	<b>19</b>
<b>20</b>	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	<b>20</b>
<b>21</b>	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	<b>21</b>
<b>22</b>	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	<b>22</b>
<b>23</b>	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	<b>23</b>
<b>24</b>	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	<b>24</b>
<b>25</b>	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	<b>25</b>
<b>26</b>	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	<b>26</b>
<b>27</b>	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	<b>27</b>
<b>28</b>	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	<b>28</b>
<b>29</b>	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	<b>29</b>
<b>30</b>	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	<b>30</b>
<b>31</b>	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	<b>31</b>
<b>32</b>	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	<b>32</b>
<b>33</b>	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	<b>33</b>
<b>34</b>	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	<b>34</b>
<b>35</b>	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	<b>35</b>
<b>36</b>	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	<b>36</b>
<b>37</b>	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	<b>37</b>
<b>38</b>	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	<b>38</b>
<b>39</b>	1,303	1,685	2,023	2,426	2,708	<b>39</b>

Sumber: *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Dr. Imam Ghozali)

**Tabel Nilai t**

<b>d.f</b>	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	<b>d.f</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>	<b>(5)</b>	<b>(6)</b>	<b>(7)</b>
<b>40</b>	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	<b>40</b>
<b>41</b>	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	<b>41</b>
<b>42</b>	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	<b>42</b>
<b>43</b>	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	<b>43</b>
<b>44</b>	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	<b>44</b>
<b>45</b>	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	<b>45</b>
<b>46</b>	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	<b>46</b>
<b>47</b>	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	<b>47</b>
<b>48</b>	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	<b>48</b>
<b>49</b>	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	<b>49</b>
<b>50</b>	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	<b>50</b>
<b>51</b>	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	<b>51</b>
<b>52</b>	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	<b>52</b>
<b>53</b>	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	<b>53</b>
<b>54</b>	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	<b>54</b>
<b>55</b>	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	<b>55</b>
<b>56</b>	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	<b>56</b>
<b>57</b>	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	<b>57</b>
<b>58</b>	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	<b>58</b>
<b>59</b>	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	<b>59</b>
<b>60</b>	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	<b>60</b>
<b>61</b>	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	<b>61</b>
<b>62</b>	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	<b>62</b>
<b>63</b>	1,295	1,669	<b>1,998</b>	2,387	2,656	<b>63</b>
<b>64</b>	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	<b>64</b>

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
<b>65</b>	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	<b>65</b>
<b>66</b>	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	<b>66</b>
<b>67</b>	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	<b>67</b>
<b>68</b>	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	<b>68</b>
<b>69</b>	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	<b>69</b>
<b>70</b>	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	<b>70</b>
<b>71</b>	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	<b>71</b>
<b>72</b>	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	<b>72</b>
<b>73</b>	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	<b>73</b>
<b>74</b>	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	<b>74</b>
<b>75</b>	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	<b>75</b>
<b>76</b>	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	<b>76</b>
<b>77</b>	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	<b>77</b>
<b>78</b>	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	<b>78</b>

Sumber: *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Dr. Imam Ghozali)

**Tabel Nilai t**

<b>d.f</b>	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	<b>d.f</b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
<b>79</b>	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	<b>79</b>
<b>80</b>	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	<b>80</b>
<b>81</b>	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	<b>81</b>
<b>82</b>	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	<b>82</b>
<b>83</b>	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	<b>83</b>
<b>84</b>	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	<b>84</b>
<b>85</b>	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	<b>85</b>
<b>86</b>	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	<b>86</b>
<b>87</b>	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	<b>87</b>
<b>88</b>	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	<b>88</b>

<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>	<b>(5)</b>	<b>(6)</b>	<b>(7)</b>
<b>89</b>	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	<b>89</b>
<b>90</b>	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	<b>90</b>
<b>91</b>	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	<b>91</b>
<b>92</b>	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	<b>92</b>
<b>93</b>	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	<b>93</b>
<b>94</b>	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	<b>94</b>
<b>95</b>	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	<b>95</b>
<b>96</b>	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	<b>96</b>
<b>97</b>	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	<b>97</b>
<b>98</b>	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	<b>98</b>
<b>99</b>	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	<b>99</b>
<b>Inf.</b>	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	<b>Inf.</b>

Sumber: *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Dr. Imam Ghozali)



## LEMBAR DOKUMENTASI



Penggunaan Media Kertas



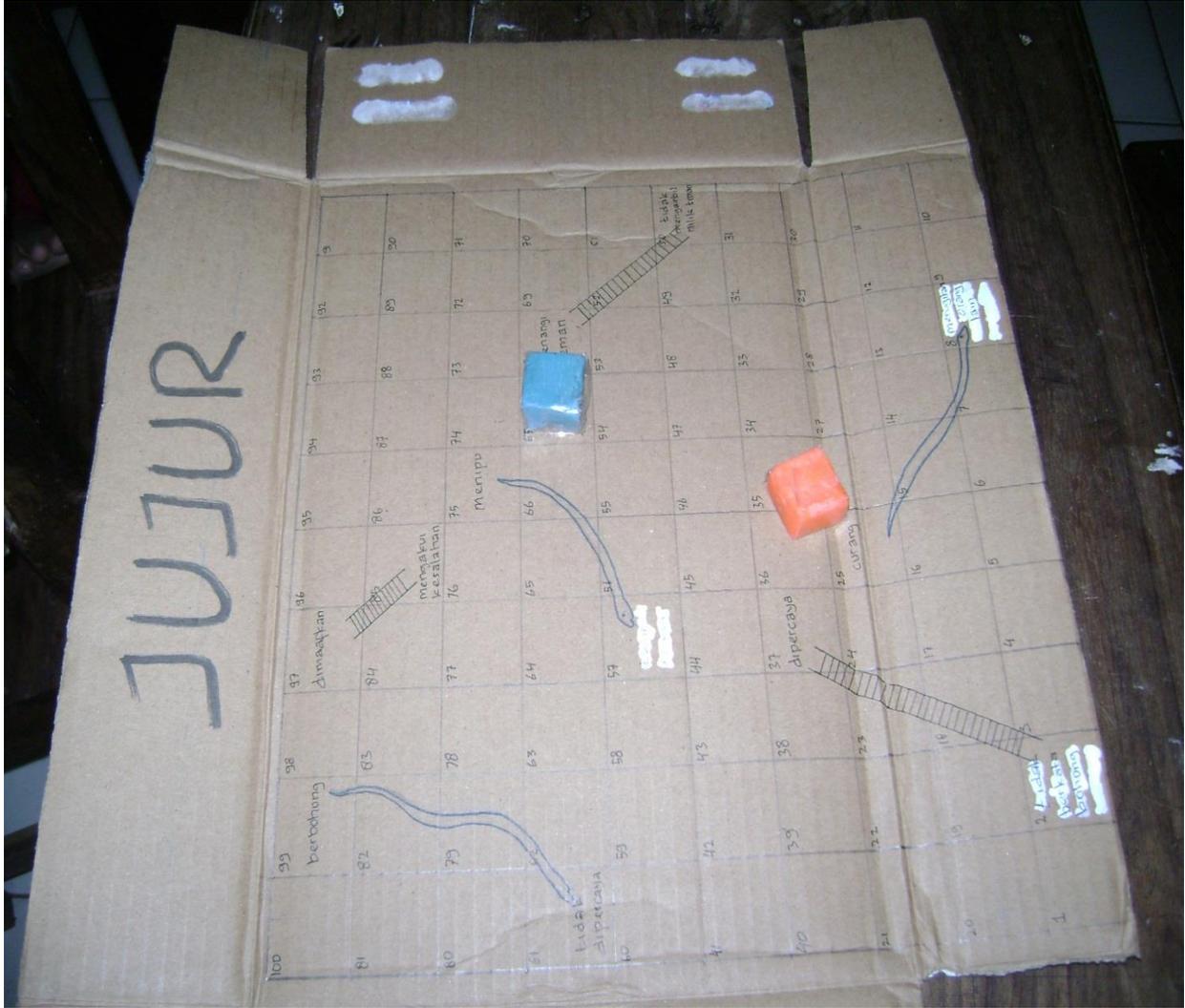
Penggunaan Media Kertas

2-04-2017  
uesday  
English

syahadat

O	I	M	A	N	J	A	N	J	I	A	S	Z	I	K	A	H
S	L	I	Z	E	S	O	K	I	M	R	O	V	X	E		
E	N	S	A	K	S	H	A	L	A	T	D	A	W	S		
S	Y	A	H	A	D	A	T	A	I	N	G	L	A	A	i	mat
S	Y	A	H	A	D	A	T	R	A	S	U	L	C	K		→
R	E	D	K	M	U	A	L	A	F	A	L	A	H	S		artiny
A	M	Z	S	H	O	L	E	H	M	N	J	H	I			
S	Y	A	H	A	D	A	T	T	A	U	H	I	D	A		
P	I	N	A	K	O	U	Y	B	V	S	R	A	O	N		
N	A	B	I	M	U	H	A	M	M	A	D	N	B			

Penggunaan Media Kertas Karton



Penggunaan Media Kardus



Penggunaan Media Kertas Karton Bergambar



Penggunaan Media PowerPoint

## **RIWAYAT HIDUP**

Nama : Saripah Hanum  
Tempat, Tanggal Lahir : Hamparan Perak, 09 Juli 1997  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status : Sudah Menikah  
Alamat : Dusun VII Desa Hamparan Perak  
Nama Ayah : Syamsul  
Nama Ibu : Suyanti  
Jumlah Bersaudara : Sebagai anak kedua dari dua bersaudara  
Nomor Telpon : 082113544373

Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis antara lain:

1. SD Swasta Tri Bakti Hamparan Perak Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang (2003-2009)
2. Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang (2009-2012)
3. SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang (2012-2015)
4. Diterima sebagai Mahasiswa Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2015.