

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTI MEDIA OLEH GURU PAI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD BABUSSALAM
PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Salah satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Program Study Agama Islam
Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau*



OLEH :

**HAIRUL IMAM
162410218**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

1442/2021

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Hairul Imam
NPM : 162410218
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Multi Media Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Babussalam Pekanbaru"

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan dapat dipertanggung jawabkan apabila dikemudian hari ternyata skripsi saya buat adalah plagiat dari orang dan saya bersedia ijazah saya dicabut oleh Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 28 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



HAIRUL IMAM
162410218



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الجامعة الإسلامية الريوية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 07 Juli 2021 Nomor : /Kpts/Dekan/FAI/2021, maka pada hari ini Rabu Tanggal 07 Juli 2021 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

1. Nama : Hairul Imam
2. NPM : 162410218
3. Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S.1)
4. Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru
5. Waktu Ujian : 09.00 – 10.00 WIB
6. Lulus Yudicium / Nilai : 73,3 (B+)
7. Keterangan lain : Ujian berjalan dengan lancar dan aman.

PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. Mawardi Ahmad, MA

Dosen Penguji :

- 1 Dr. Mawardi Ahmad, MA : Ketua
- 2 Dr. M. Yusuf Ahmad, MA : Anggota
- 3 Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., MA : Anggota

Dekan,

Fakultas Agama Islam UIR,



Dr. Zulkifli, M.M., M.E. Sy
NIDN : 1025066901

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Hairul Imam
Npm : 162410218
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : : Dr. Mawardi Ahmad, MA.
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Babussalam Pekanbaru

Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian sarjana (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

**Disetujui
Pembimbing**



Dr. Mawardi Ahmad, MA
NIDN. 1016105501

Turut Menyetujui

**Kepala Prodi
Pendidikan Agama Islam**



H. Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.
NIDN. 1027126802

**Dekan
Fakultas Agama Islam**



Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

LEMBARAN PENGESAHAN

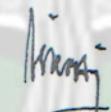
Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

Nama : Hairul Imam
NPM : 162410218
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. Mawardi Ahmad, MA
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Babussalam Pekanbaru

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

**PANITIA UJIAN SKRIPSI
TIM PENGUJI**

Ketua

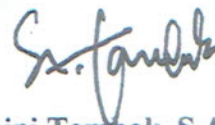

Dr. Mawardi Ahmad, MA
NIDN. 1016105501

Penguji I



Dr. M. Yusuf Ahmad, M.A.
NIDN. 1010105704

Penguji II



H. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.
NIDN. 1027126802

Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Riau



Dr. Zulkafli, M.M., ME.Sv.
NIDN. 1025066901

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Hairul Imam

NPM : 162410218

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. Mawardi Ahmad, MA

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Babussalam Pekanbaru

Dengan rincian sebagai berikut:

No	Tanggal	Pembimbing I	Berita Bimbingan	Paraf
1.	31 Desember 2019	Dr. Mawardi Ahmad, MA	BAB I Latar Belakang (Gejala yang ditemukan dilapangan)	✓
2.	07 Agu2020	Dr. Mawardi Ahmad, MA	BAB II Kajian Teori dan Penelitian Relevan	✓
3.	19 November 2020	Dr. Mawardi Ahmad, MA	BAB III Metode Penelitian	✓
4.	11 Maret 2021	Dr. Mawardi Ahmad, MA	ACC Proposal (Setuju di Seminarkan)	✓
5.	05 April 2021	Dr. Mawardi Ahmad, MA	Revisi proposal dan bimbingan angket	✓
6.	15 Juni 2021	Dr. Mawardi Ahmad, MA	Kata Pengantar, Abstrak, dan lampiran lampiran	✓
7.	21 Juni 2021	Dr. Mawardi Ahmad, MA	BAB V Kesimpulan	✓
8.	30 Juni 2021	Dr. Mawardi Ahmad, MA	ACC Skripsi (Setuju untuk dimunaqosahkan)	✓

Pekanbaru, 26 Juli 2021

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.

NIDN. 1025066901



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax: +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 1248 /D-UIR/18-FAI/2021

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Hairul Imam
NPM	162410218
Program Studi	Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

Pengaruh Penggunaan Multi Media oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru.

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% pada setiap sub bab naskah skripsi yang disusun dan dicek oleh pertugas yang ditunjuk Dekan. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk ujian Skripsi.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 28 Juni 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik




Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.

NIDN: 1018087501

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmad dan karunianya serta hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multi Media Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru".

Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, yang telah menghantarkan umatnya dari alam Jahiliyah ke alam yang penuh berilmu Pengetahuan dan di Ridhoi Allah SWT.

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Pekanbaru.

Keterbatasan Ilmu dan Pengetahuan yang Penulis miliki, maka penulis menerima kritikan dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Dalam penulisan Proposal ini juga tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga terwujudnya tulisan ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada ayahanda Akhiruddin Lubis dan Ibunda Helmi yang tercinta, dan kepada adinda Hendra Syahputra, Afifah, Muhammad Alfi Nur Hadi. dengan segala daya upaya, perhatian dan kasih sayangnya dalam mendidik dan tidak pernah berhenti mendo'akan supaya penulis bisa menjadi anak sholeh yang membanggakan. Dan menjadi anak yang berbakti kepada kedua orangtua, keluarga, Agama, Nusa dan Bangsa.
2. Kepada Bapak Prof. Dr. H.Syafrinaldi,S.H.,M.C..L selaku Rektor Univeitas Islam Riau.

3. Kepada Bapak Dr.Zulkifli Rusby,MM.,ME.SY selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
4. Kepada Bapak H. Miftah Syarif. S.Ag.M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
5. Kepada Bapak Dr. Mawardi Ahmad, M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepada Bapak/ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam Univertas Islam Riau.
7. Para Karyawan dilingkungan Fakultas Agama Islam, beserta Staf yang telah banyak membantu penulis baik selama perkuliahan maupun pada masa penyelesaian tugas akhir ini.
8. Kepada Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan motivasi, semangat dan segala informasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap karya tulis ini dapat juga memberikan manfaat bagi para Pembaca semua. Terutama bagi penulis sendiri yang meningkatkan khasanah Ilmu Pengetahuan. Semoga Allah SWT membalas semua jasa, budi baik yang diberikan menjadi amal Sholeh. Amiin.

Pekanbaru, 1 Juni 2021

HAIRUL IMAM
NPM: 162410218

DAFTAR ISI

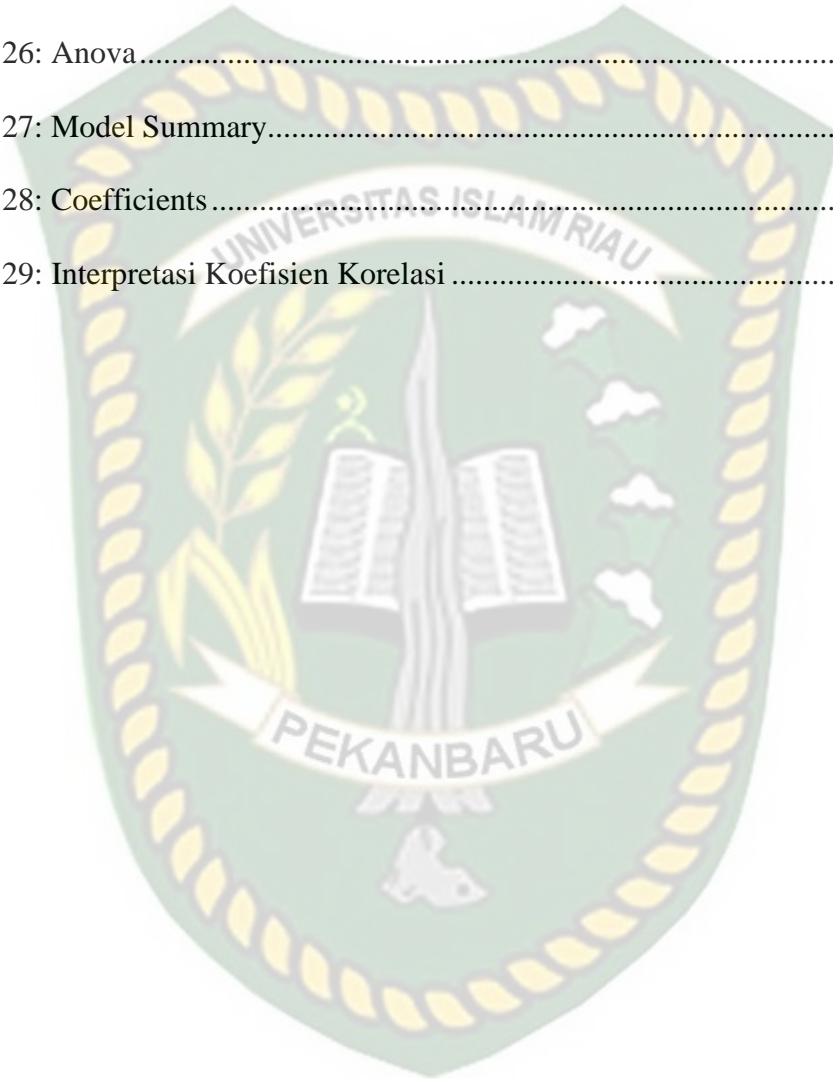
	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Landasan Teori	8
B. Motivasi Belajar	19
C. Penelitian yang Relevan	28
D. Konsep Operasional	29
E. Kerangka Konseptual	36
F. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37

B. Tempat Dan Waktu Penelitian	37
C. Subyek Dan Obyek Penelitian.....	38
D. Populasi Dan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Pengolahan Data	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA PENELITIAN.....	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
B. Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	64
C. Analisis dan Evaluasi	67
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Indikator penggunaan Multimedia.....	30
Tabel 2: Indikator Motivasi Belajar	32
Tabel 3: Waktu Penelitian.....	37
Tabel 4: Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	47
Tabel 5: Pendidikan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	48
Tabel 6: Jumlah Pendidikan dan Tenaga Kependidik Menurut Masa Kerja	48
Tabel 7: Jumlah Lulusan 4 Tahun Terakhir	48
Tabel 8: Jumlah Lulusan	49
Tabel 9: Jumlah Peserta Didik Menurut Daya Tampung.....	49
Tabel 10: Pengurus Komite Sekolah	49
Tabel 11: Sarana dan Prasarana Sekolah	50
Tabel 12: Data Ruang Yang Dibutuhkan	50
Tabel 13: KKM	53
Tabel 14: Prestasi Akademik Sekolah.....	53
Tabel 15: Kebutuhan Buku Pegangan Guru.....	56
Tabel 16: Alat Peraga.....	56
Tabel 17: Sarana Penunjang Pembelajaran	56
Tabel 18: Rencana Kegiatan Sekolah	58
Tabel 19: Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Program	59
Tabel 20: Rekapitulasi Angket Penggunaan Multimedia oleh Guru PAI.....	65
Tabel 21: Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa	66
Tabel 22: Validitas Instrumen Penelitian.....	68

Tabel 23: Realibility Statistics	70
Tabel 24: One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	71
Tabel 25: Variables Entered / Removed	72
Tabel 26: Anova.....	72
Table 27: Model Summary.....	73
Tabel 28: Coefficients	73
Tabel 29: Interpretasi Koefisien Korelasi	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kerangka Konseptual.....	35
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

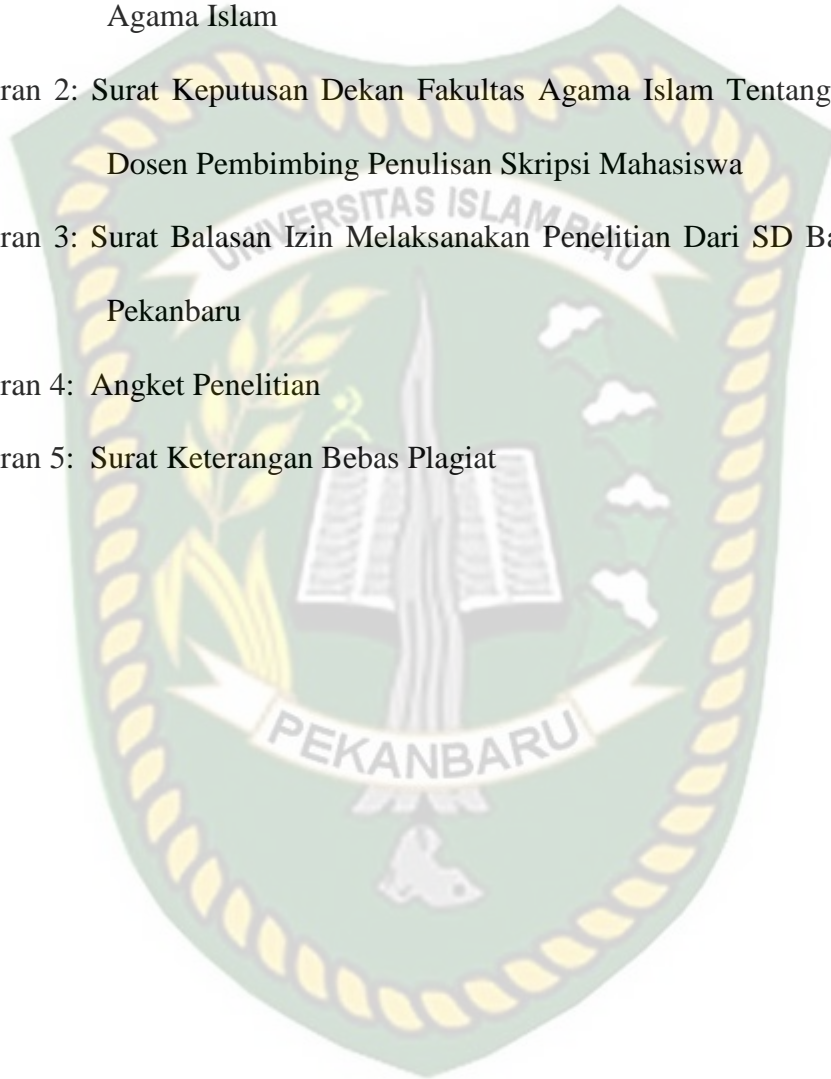
Lampiran 1: Usulan Judul Dan Pembimbing Proposal/Skripsi Program Studi
Agama Islam

Lampiran 2: Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Tentang Penetapan
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi Mahasiswa

Lampiran 3: Surat Balasan Izin Melaksanakan Penelitian Dari SD Baubussalam
Pekanbaru

Lampiran 4: Angket Penelitian

Lampiran 5: Surat Keterangan Bebas Plagiat



ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MULTI MEDIA OLEH GURU PAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD BABUSSALAM PEKANBARU

HAIRUL IMAM

162410218

Seorang guru harus menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang tepat. Multimedia dipandang sebagai alat pembelajaran dan komunikasi, belajar sebuah topik, materi dan konten belajar. Multimedia dikembangkan untuk memperoleh manfaat yang besar baik siswa maupun guru. Motivasi mengandung adanya keinginan yang menggerakkan sikap dan perilaku belajar. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dan bagi guru terhadap motivasi belajar siswa di SD Babussalam Pekanbaru tergolong cukup baik. Rumusan masalah apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia oleh guru terhadap motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia oleh guru PAI terhadap motivasi belajar siswa. Populasi penelitian ini seluruh siswa SD Babussalam sebanyak 493. Dan peneliti mengambil sampel sebanyak 40 siswa. Penelitian ini menggunakan kuantitatif. Metode pengumpulan data yaitu metode angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan suatu model untuk mengukur pengaruh penggunaan multimedia oleh guru PAI terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian motivasi belajar (Y) dipengaruhi penggunaan multimedia (X) pengujian hipotesis diperoleh melalui regre linear sederhana dengan pengambilan putusan berdasarkan nilai probabilitas yaitu jika probabilitas (sig) > taraf nyata Ho diterima dan jika probabilitas (sig) < taraf nyata (a), maka Ho ditolak. Kemudian diolah, di analisis dan disimpulkan dengan menggunakan persamaan regre sederhana yaitu: $\hat{Y} = a + b x$. Sementara multimedia (X) mampu menjelaskan motivasi belajar sebesar 8,1%, sedangkan sisanya sebesar 91,9% dijelaskan dari faktor-faktor lain, maka dapat disimpulkan penggunaan multimedia guru PAI terhadap motivasi belajar SD Babussalam dengan kategori sangat “sangat rendah”.

Kata Kunci: Pengaruh Penggunaan Multimedia, Motivasi Belajar Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui proses bimbingan, latihan dan pengajaran yang bertujuan untuk mengantarkan para siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku (Mulyasari, 2012:4). Pendidikan di sekolah harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin, agar proses belajar mengajar (PBM) dapat berlangsung efektif. Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru dengan tujuan mendidik siswa (Djamarah & Zain, 2010:37).

Ahmad D. Marimba mengatakan Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh sipendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (Hasbullah,2005:3).

Menurut Langeveld mendidik adalah mempengaruhi anak dalam usaha membimbingnya supaya menjadi dewasa (Novan Ardi Wiyani & Barnawi,2012:22).

Dengan demikian segala usaha yang dilakukan oleh guru menciptakan kondisi yang membentuk, mempengaruhi jasmani dan rohani menuju kepribadian yang utama, dengan kata lain Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan dan mendewasakan peserta didik,baik secara fisik, psikis,sosial maupun spritual (Abdul Mujib, Jusuf Mudzakkir : 2010: 11).

Proses pembelajaran dapat direkayasa sedemikian rupa oleh guru dengan menerapkan rancangan pembelajaran yang baik, sehingga hasil belajar yang diharapkan tercapai dengan secara baik dan maksimal.

Guru Pendidikan Agama Islam selalu identik menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kurang menarik bagi siswa. Metode konvensional seperti metode ceramah meskipun memiliki kelebihan yakni mudah dilakukan guru dapat menyajikan materi lebih luas dan mudah mengontrol siswa selama proses pembelajaran. Namun metode ceramah memiliki kelemahan yakni hanya memberikan porsi belajar bagi siswa yang bertipe auditori saja, sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung cepat bosan terhadap yang sedang dilakukan, sehingga guru PAI dituntut untuk berinovasi, kreatif dan menarik memberikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Salah satu konsep yang berkembang dan menarik bagi siswa adalah pembelajaran multimedia, multimedia terdiri atas elemen-elemen teks,gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital (Muhammad Rusli Dkk,2017:1)

Multimedia dapat dipandang sebagai alat atau perangkat Pembelajaran dan komunikasi, mengingat dengan multimedia dapat belajar sebuah topik,materi, dan konten belajar.

Tujuan umum penggunaan multimedia dalam Pendidikan sebagai berikut :

1. Mengkonstruksi pengetahuan yang bermakna dan dapat dimengerti.
2. Mengkontruksi pengetahuan yang dapat diaplikasikan.
3. Mengkontruksi pengetahuan tentang belajar (Muhammad Rusli dkk,2017:3)

Multimedia dalam Pendidikan tentunya dikembangkan atau dibangun untuk memperoleh manfaat yang besar baik siswa maupun bagi guru itu sendiri.

Berikut manfaat pembelajaran Multimedia antara lain :

1. Dapat Belajar sesuai waktu dan kesempatan yang tersedia
2. Dapat Belajar di ruang kelas atau tempat yang berbeda.
3. Dapat Belajar dengan tutor yang sabar (Multimedia sebagai tutor)
4. Dapat belajar secara aktif dan menerima feedback.
5. Menghemat waktu dengan topik yang lebih menantang
6. Dapat memvisualisasikan materi yang abstrak, dinamis melalui proses.
7. Menggantikan aktivitas belajar yang tidak efektif.

Dari teori manfaat pembelajaran Multimedia di atas proses belajar mengajar lebih terorganisir dengan baik. Baik penyesuaian waktu, ruang belajar, belajar aktif, dapat memvisualisasikan Materi yang abstrak. Motivasi merupakan suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu (Kompri, 2015: 4).

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku (Kompri, 2016 : 3), artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama, dengan demikian motivasi dapat juga diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan antusiasme dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang datang dari dalam diri seseorang atau yang datang dari luar diri seseorang.

Motivasi adalah merupakan perubahan energi dari dalam (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Ada 3 unsur yang saling berkaitan yaitu :

1. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi.
2. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi.
3. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya(kompri,2016: 5)

Fungsi Motivasi menurut Hamalik meliputi :

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa Motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi sebagai penggerak, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Dengan adanya teori motivasi dan fungsi motivasi diatas tentu seharusnya siswa SD Babussalam Pekanbaru memiliki motivasi belajar yang tinggi, karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah menggunakan multimedia. Namun motivasi belajar siswa SD Babussalam terdapat gejala-gejala sebagai berikut :

1. Masih adanya sebagian Siswa yang berbicara ketika kegiatan Pembelajaran PAI berlangsung.

2. Masih adanya sebagian Siswa yang tidak mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru PAI.
3. Masih adanya sebagian Siswa yang permisi keluar ketika Pembelajaran PAI berlangsung.

Dengan gejala-gejala tersebut maka Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru Pai Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini adalah :Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia oleh guru PAI terhadap Motivasi belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru.

D. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia oleh guru PAI terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu penggunaan Multimedia dan Motivasi belajar Siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan Motivasi belajar siswa khusus pada penggunaan Multimedia oleh guru PAI.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan dan memacu semangat belajar, lebih termotivasi belajar dengan penggunaan Multimedia oleh guru PAI

c. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman langsung dalam menulis skripsi, tata cara meningkatkan motivasi belajar siswa yang masih rendah.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika Penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Terdiri dari Pengertian Multimedia, Prinsip presentasi Informasi dalam format Multimedia, Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan Multimedia Pembelajaran, Strategi Multimedia, Pengertian Motivasi. Kendala Motivasi, Jenis-jenis Motivasi, pengendalian Motivasi, pengertian Motivasi Belajar Siswa, Unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar.

BAB III : METODE PENELITIAN

Terdiri dari Jenis Penelitian, yang terdiri dari tempat dan waktu Penelitian, Subyek dan Obyek Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan data, Teknik Pengolahan data, Teknik Analisa data.

BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN

Terdiri dari latar belakang berdirinya SD Babussalam Pekanbaru, keadaan sarana Prasarana di SD Babussalam Pekanbaru, Keadaan siswa dan guru serta karyawan SD Babussalam Pekanbaru. Kurikulum dan waktu belajar siswa SD Babusslam Pekanbaru.

BAB V : PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Multimedia

Banyak pendapat yang mengemukakan tentang konsep multimedia, Multimedia terdiri atas elemen-elemen teks,gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital (Muhammad Rusli dkk,2017: 1).

Secara bahasa Multimedia terdiri dari dua suku kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berarti alat atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi (pesan). Jadi, menurut bahasa multimedia dapat diartikan alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Multimedia menurut Istilah adalah penggunaan sarana (media) yang menyajikan kombinasi (gabungan) berbagai elemen informasi, seperti animasi, video, teks, suara, graphics, maupun gambar yang bersifat interaktif yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, atau sekedar memberikan hiburan kepada si penerima.

Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks,grafik, animasi, audio dan vidio (Robin dan Linda,2001: 12)

Multimedia adalah karakteristik dari tampilan teks, gambar, suara, animasi dan video yang diorganisasi dalam suatu program yang terintegritas (Philip,1997:8).

Multimedia melibatkan perangkat keras dan perangkat Lunak. Multimedia identik dengan komputer multimedia, yaitu Komputer yang memiliki kemampuan olah data. Olah kata, olah gambar,dan olah gerak dimana masing-masing unsur tersebut saling melengkapi, menunjang dan saling membantu.

Dengan demikian multimedia adalah teknologi yang mengoptimalkan pemanfaatan komputer untuk membuat penampilan dan merekayasa teks, grafik, audio dan gambar yang bergerak dalam satu kesatuan program dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk bernavigasi,berikteraksi, berkreasi,dan berkomunikasi. Salah satu penerapan dari multimedia adalah memberikan informasi sebuah kawasan, karena dapat juga berfungsi sebagai peta digital.

2. Ciri-ciri Multimedia

Multimedia mempunyai lima ciri untuk menghasilkan sesuatu bahan yang baik. Lima ciri tersebut adalah teks, gambar, audio, animasi, dab video.

a. Teks

Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu:

- 1) Konsistensi merupakan format dari halaman kehalaman. Usahakan agar tidak menggabungkan cetakan huruf dan ukuran huruf

- 2) Format adalah paragraf panjang sering digunakan, wajah satu kolom lebih sesuai, sebaliknya, jika paragraf tulisan pendek-pendek, wajah dua kolom akan lebih sesuai

Organisasi merupakan untuk selalu menginformasi siswa pembaca mengenai dimana mereka atau sejauh mana mereka dalam teks itu.

- 3) Daya tarik dengan memperkenalkan setiap bab atau bagian baru dengan cara yang berbeda.
- 4) Ukran huruf pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya
- 5) Ruang (spaci) kosong harus gunakan spasi kosong lowong tak berisi teks atau gambar untuk menambah kontras. (Arsyad, 2011: 87-89).

Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebiasaannya, teks seringkali di gunakan untuk menyampaikan maklumat. Teks berfungsi dalam memberikan maksud cerita. Seterusnya, teks juga dikatakan sebagai kunci komunikasi ideal. Teks merangkumi berbagai jenis yaitu teks bercetak, teks imbasan, teks elektronik dan hiperteks. Teks juga dibantu oleh beberapa komponen seperti reka letak teks, jenis dan fon untuk menyampaikan sesuatu maksud atau maklumat berkaitan dengan tema aplikasi media. Kebiasaannya audien mudah bosan dengan teks jika dibandingkan dengan gambar.

b. Imej grafik

Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan

representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi (Arsyad, 2011: 106).

Grafik sering kali muncul sebagai latar belakang sesuatu teks untuk menghadirkan kerangka yang indah. Gambar sering dikatakan sebagai bahasa sebuah gambar yang mampu menjelaskan seribu kata. Imej yang ditonjolkan mesti bertepatan dengan tema atau tajuk yang hendak disampaikan. Imej grafik terdiri dari pada berbagai jenis yaitu imejvector, gambar digital, gambar hiper dan gambar bitmap. Kesesuaian dalam saiz imej mestilah bersesuaian agar tidak mengganggu teks yang hendak disampaikan.

c. Audio

Bunyi dikatakan sebagai pemankin seri dalam persembahan multimedia jika paparan teks hanya memuatkan grafik dan teks tidak dapat menarik minat seseorang. Bunyi dapat ditambahkan dalam produk multimedia melalui suara, muzik dan kesan suara. Bunyi mempunyai beberapa objek bunyi yang biasa digunakan dalam produk multimedia yaitu waterform audio, compact disk, audio, MIDI soundtrack dan mp3. Bunyi juga berfungsi untuk meneguhkan mesej, menentukan keadaan fikiran atau perasaan seseorang dan berperanan untuk menarik perhatian atau menghidupkan suasana penonton. bunyi ini perlu mempunyai kesesuaian. Bunyi audio yang bising akan menyebabkan gangguan timbul dan mengganggu matlamat yang hendak disampaikan. Bunyi yang disampaikan bersifat fleksibel (boleh diubah-ubah).

Materi audio dapat digunakan untuk:

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat
- 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar. (Arsyad, 2011: 149)

d. Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Video dikatakan sebagai elemen yang paling mudah untuk menarik penonton dalam persembahan aplikasi multimedia. Video boleh dibagi kepada dua jenis yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk daripada deretan gelombang yaitu analog yang direkam oleh kamera dan dipancar luaskan melalui gelombang udara. Video digital dibentuk daripada sederhana gelombang yaitu digital yang digambarkan menerusi titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum. Video ini boleh dimuat turun melalui berbagai aspek atau cara seperti melalui sumber televisian, pita video, cakera video, dan klip video digital.

e. Animasi

Animasi merupakan penggunaan komputer yang menciptakan gerak pada layar animasi diibaratkan nadi utama dalam suatu imej. Animasi membolehkan imej yang diambil dan diubah sesuai seperti memasukkan pergerakan ke dalam imej boleh berlaku. Animasi mensimulasikan tingkah

laku sebenar, menarik perhatian isi kandungan pada skin dan member maklum balas kepada dampak visual. Jenis animasi ialah animasi berbingkai, animasi masa sebenar dan audio animasi. Komputer merupakan mesin elektronik yang memproses data mengikut satu senarai arahan yang dipanggil program. Komputer mengandungi tiga langkah utama yaitu input, proses dan output. Fasilitas/kemampuan yang tersedia dari sebuah produk multimedia meliputi antara lain :

- 1) Manipulasi objek-objek dengan belajar pada layar melalui aktivitas mouse.
- 2) Navigasi linier: pemindahan slide/screen ke slide/ screen sesudah dan sebelumnya.
- 3) Navigasi bertingkat: memilih slide/konten dengan menggunakan menu khusus.
- 4) Fungsi-fungsi bantuan Interaktif. Bantuan melalui tombol-tombol khusus yang diadaptasikan ketika presentasi topik/ konten
- 5) Umpan balik (feedbac) jawaban atau respon sistem atas hasil aktivitas latihan.
- 6) Interaksi yang komunikatif.
- 7) Interaksi yang konstruktif: Fasilitas mengkontruksi atau mengkonfigurasi objek-objek pada layar.

3. Tujuan Penggunaan Multimedia

Tujuan penggunaan Multimedia dalam pembelajaran tentu seorang Guru ingin menyajikan pelajaran semenarik mungkin sehingga Siswa lebih bersemangat

belajar, lebih berkonsentrasi serta fokus pada pelajaran. Tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah:

- a. Mengkontruksi pengetahuan yang bermakna dan dapat dimengerti, ini berarti pengembangan sistem yang terstruktur baik dalam sebuah disiplin ilmu, antar disiplin ilmu dan berorientasi pada kehidupan sehari-hari yang fleksibel dan memiliki kompetensi, kemampuan, keahlian, dan konten pengetahuan yang bermanfaat.
- b. Mengkontruksi pengetahuan yang dapat diaplikasikan. Maksudnya adalah bagaimana mentransfer pengetahuan yang bermakna dan dimengerti ke dalam pengetahuan yang dapat diaplikasikan.
- c. Mengkontruksi pengetahuan tentang belajar, Kompetensi yang penting ini memungkinkan peserta didik menjadi ahli dalam proses belajar secara mandiri, Sebagai akibatnya refleksi dan metakognisi dalam proses belajar akan mendukung konstruksi pengetahuan secara bermakna dan dapat dimengerti sebagaimana pengetahuan yang dapat diaplikasikan.

4. Manfaat Multimedia

Multimedia dalam pendidikan tentunya dikembangkan atau dibangun untuk memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi lembaga Pendidikan, khususnya Peserta didik dan para Pengajar. Berikut ini beberapa manfaat Multimedia Pembelajaran bagi Peserta didik maupun pengajar, antara lain :

- a. Dapat belajar sesuai dengan waktu dan kesempatan yang tersedia
- b. Dapat belajar di ruang kelas atau tempat yang berbeda
- c. Dapat belajar dengan tutor yang sabart (Multimedia sebagai tutor)

- d. Dapat belajar secara aktif dan menerima feedback.
- e. Dapat meningkatkan aspek Motivasi dalam belajar secara mandiri.

Manfaat Multimedia bagi Pengajar/Pendidik yaitu :

- a. Menghemat waktu dengan topik yang lebih menantang.
- b. Dapat memvisualisasikan konten dan materi yang abstrak, dinamis melalui proses.
- c. Dapat mensimulasikan eksperimen-eksperimen riil yang kompleks
- d. Dapat bekerja secara lebih kreatif.
- e. Menggantikan aktivitas belajar yang tidak efektif
- f. Dapat menambah waktu kontak peserta didik untuk berdiskusi

(Muhammad Rusli, Dkk, 201 : 3-4)

5. Prinsip Presentasi informasi dalam format Multimedia

Presentasi informasi dalam format Multimedia dengan visualisasi, animasi dapat mempromosikan pemahaman peserta didik bila digunakan dengan cara yang konsisten dengan teori kognitif pembelajaran dengan Multimedia. Ada 7 prinsip / panduan presentasi Informasi dalam format Multimedia animasi yaitu:

- a. Prinsip multimedia: Peserta didik belajar lebih baik dari animasi dan narasi (Audio) daripada hanya dengan narasi saja.
- b. Prinsip persinggungan ruang: Peserta didik belajar lebih baik bila kata-kata (Teks) disajikan dekat dengan porsi gambar animasi yang relevan.

- c. Prinsip pertalian logis : Peserta didik belajar lebih baik dari animasi dan narasi bila kata-kata (teks) suara dan gambar yang berlebihan atau tidak relevan dikeluarkan daripada dimasukkan kedalam materi.
- d. Prinsip Modalitas: Peserta didik belajar lebih baik dari pada animasi dan narasi dari pada animasi dan teks di layar (Visual).
- e. Prinsip redundasi: Peserta didik belajar lebih baik dari animasi dan narasi dari pada animasi, narasi dan teks di layar
- f. Prinsip persinggungan sementara : peserta didik belajar lebih baik bila porsi yang berhubungan narasi dan animasi disajikan pada waktu yang sama dari pada berturut-turut.
- g. Prinsip personalisasi: Peserta didik belajar lebih baik dari pada animasi dan narasi dengan gaya percakapan dari pada gaya formal (Muhammad Rusli, Dkk, 2017 : 95-96)

Ada empat unsur utama yang harus diperhatikan agar sebuah pembelajaran berjalan efektif yaitu:

- a. Adanya hasil belajar (capaian pengetahuan / tujuan pembelajaran).
- b. Tipe konten

Fakta umumnya berupa informasi faktual, fakta dapat mengacu pada sebuah informasi misalnya tanggal lahir (12 Januari 215) nama (Ananda Firmansyah) atau kejadian aset Perusahaan X pada tahun 2017 bernilai 50 miliar atau kecelakaan itu terjadi di tol Jagorawi, Km 15 menuju Bogor.

Konsep mengacu pada sebuah kelompok dari objek-objek atau simbol-simbol yang berbagi satu atau lebih karakteristik yang sama, misalnya kursi roda, meja makan, mobil suzuki.

Prosedur mengacu kepada sebuah himpunan langkah-langkah dalam melaksanakan satu aktivitas atau menghasilkan sebuah produk, seperti perawatan rutin sebuah mesin mobil, desain informasi cara mengurus Surat Izin Mengemudi (SIM).

c. Metode atau Strategi pembelajaran

Metode Pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda dalam mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda.

d. Media deliveri/ penyampaian.

Media didefenisikan sebagai cara mengomunikasikan informas/pesan atau ide media memiliki berbagai format, format bisa visual atau auditori. Media ini mencakup semua sumber yang diperlukan guru melakukan komunikasi dengan siswa, antara lain perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor.

Strategi Multimedia: Elemen-elemen interaktif multimedia, seperti video, animasi, atau game dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran secara visual, mampu menarik perhatian dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

6. Langkah-langkah pembelajaran Multimedia

a. Tentukan jenis Multimedia pembelajaran

Jenis-jenis multimedia pembelajaran yaitu

- 1) Media audio visual gerak, seperti film bersuara, film pada televisi, televisi dan animasi
 - 2) Media audio visual diam, seperti : slide .audio semi gerak, seperti : tulisan bergerak bersuara.
 - 3) Media visual bergerak, seperti : film bisu
 - 4) Media visual diam, seperti : lide bisu, halaman cetak, foto.
- b. Tentukan tema materi ajar
- Ambil tema bahan ajar yang menurut kita sangat membantu meningkatkan pemahaman ke siswa dan menarik bila kita gunakan multimedia. Ingat bahwa tujuan utama kita membuat multimedia pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Susun alur cerita (storyboard)
- Susun alur cerita atau storyboard yang memberi gambaran seperti apa materi ajar akan disampaikan. Untuk storyboard buatlah yang sederhana dan tidak perlu muluk-muluk.
- d. Mulai buat sekarang juga
- Jangan menunda atau mengulur waktu, buang sekarang juga siapakan openoffice impress atau microsoft anda. Mulai buat slide pertama, isikan bahan ajar yang ingin multimediakan. Terus masukkan bahan ajar anda di slide-slide berikutnya, mulai mainkan imej, link dengan gambar, suara dan video yang bisa kita peroleh dengan gampang di internet.
- e. Gunakan teknik ATM

Terapkan metode ATM (amati, tiru, dan modifikasi). Usahakan sering melihat contoh-contoh yang sudah ada untuk membangkitkan ide. Gunakan logo, icon dan image yang tersedia secara default. Apabila masih kurang puas cari dari berbagai sumber, buat sendiri apabila mampu.

f. Tetapkan target

Jaga keseriusan proses belajar dengan membuat target pribadi, misalnya untuk mengikuti lomba, memenangkan award, menyiapkan produk untuk dijual, atau deadline jadwal mengajar di kelas. Target perlu supaya proses belajar membuat multimedia pembelajaran terjaga dan bisa berjalan secara kontinyu alias tidak putus ditengah jalan.

g. Ingat terus tiga resep dari success story

Dari pengalaman menjadi juri lomba berbagai ivent, saya lihat kesuksesan bapak ibu guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran bukan dari kelengkapan infratraktur atau berlimpahnya budget yang dimiliki, tapi justru ada 3 hal :

- 1) Berani mencoba dan mencoba lagi.
- 2) Belajar mandiri (otodidak) dari buku-buku yang ada (perlu investasi beli buku).
- 3) Tekun dan tidak menyerah meskipun peralatan terbatas

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi dalam pembelajaran berarti sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar yang berperan untuk menumbuhkan gairah, memunculkan rasa senang, dan semangat untuk belajar (Hamalik, 1990: 106). Dalam kamus umum Bahasa Indonesia “motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar dan tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu” (WJS.Porwadarminta, 1990 : 655)

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. (Sadirman, 2011: 73).

Secara etimologi motif atau dalam bahasa Inggrisnya motive berasal dari kata motion yang berarti “gerak” atau sesuatu yang bergerak jadi istilah “motif” erat kaitannya dengan dengan “gerak” yakni gerakan yang dilakukan oleh manusia atau yang disebut juga perbuatan atau tingkah laku. Jadi motif itu merupakan rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donal P. Ely dalam bukunya Teaching dan Media-A System Approach (dalam Arsyad, 2011: 3) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati. Lebih lanjut Abdillah (dalam Aunurrahman, 2010:35) menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek

kognif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. (Kompri. 2015: 218)

Menurut Hamzah B.Uno (2011:23 motivasi belajar dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut antara lain : adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Sependapat dengan Sardiman A.M (2007:75), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.”

Motivasi menurut Istilah adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah,dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya. Motivasi bisa datang dari dalam diri sendiri ataupun dari orang lain. Dengan adanya motivasi maka seseorang dapat mengerjakan sesuatu dengan antusias.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diberikan kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Pentingnya motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil.
- b. Mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas.
- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk mengambil peran sebagai penasehat, fasilitator, instruktur, teman diskusi penyemangat, pemberi hadiah bagi siswa.
- d. Memberikan peluang bagi guru untuk merekayasa pedagogik, tugas guru adalah membuat siswa belajar sampai berhasil.

2. Fungsi, Indikator dan Kendala Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi mencapai tujuan, fungsi motivasi meliputi

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan dalam mengerjakan tugas pelajaran dari guru.

Ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu :

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa, cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik dan ekstrinsik.

- b. Kemampuan siswa, keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
- c. Kondisi siswa, meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar, kondisi lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, tempat tinggal, pergaulan sebaya, kehidupan bermasyarakat.
- d. Kondisi Lingkungan Siswa.

Indikator motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, sebagai ilustrasi, jika terbukti usaha belajar siswa belum memadai, maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar serius, maka ia akan mengubah prilakunya dalam belajar.
- d. Membesarkan semangat dalam belajar, sebagai ilustrasi jika ia menghabiskan dana belajar dan masih ada adik yang dibiayai orang tua, maka ia berusaha agar ia cepat lulus.

- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. Individu dilatih untuk menggunakan kekuatan sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.

3. Pengendalian Motivasi

Bila memiliki pengetahuan yang cukup, keterampilan yang memadai serta mengenali diri secara baik, maka kita dapat menentukan sendiri apa yang harus dilakukan. Motivasi pada diri kita akan menjadi bagian dari kehidupan kita untuk melakukan, mengembangkan serta mengendalikan diri mau kemana kita akhirnya.

Bila satu tindakan memang akan memberi manfaat baik untuk dirinya sendiri atau untuk orang lain, maka hal itu pantas dilakukan.

Proses motivasi itu ada 3 langkah yaitu:

- a. adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga-tenaga pendorong (desakan, motif, kebutuhan dan keinginan) yang menimbulkan suatu ketegangan atau tension.
- b. Berlangsungnya kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan pada pencapaian suatu tujuan yang akan mengendalikan atau menghilangkan ketegangan.
- c. Pencapaian tujuan dan berkurangnya atau hilangnya ketegangan.

4. Unsur yang mempengaruhi motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar:

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa, cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik instrinsik dan ekstrinsik.
- b. Kemampuan siswa, keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
- c. Kondisi siswa, meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar, siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian belajar siswa yang sehat akan mudah memusatkan perhatiannya dalam belajar.
- d. Kondisi lingkungan siswa, lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat, kondisi lingkungan sekolah yang sehat, keamanan, tentram dan tertib serta indah akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang kuat bagi siswa.

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- 2) Motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya.
- 3) Motivasi memberikan petunjuk tingkah laku.

5. Ciri-ciri motivasi belajar

Ada beberapa ciri Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi.

Sebagaimana dikemukakan borwn sebagai berikut :

- a. Tertarik kepada Guru.
- b. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
- c. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada Guru
- d. Ingin selalui bergabung dalam kelompok kelas
- e. Ingin identitasnya dikau oleh orang lain
- f. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri
- g. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali
- h. Dan selalu terkontrol oleh lingkungannya.

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar menurut Sardiman A.M (2007 :83) yaitu

- a. Tekun mengadahapi tugas-tugas dan dapat bekerja terus menerus sam pekerjaannya selesai.
- b. Ulet dan tidak mudah putus asa dalam dalam menghadapi kesulitan
- c. Memungkinkan memiliki minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih sering bekerja secara mandiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin.
- f. Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak akan melepaskan sesuatu yang telah diyakini.

- h. Sering mencari dan memecahkan soal-soal.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Hamzah B. Uno (2011:23) bahwa ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar dapat diklarisifikasikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa besarnya motivasi belajar yang ada pada diri seseorang akan tercermin pada tingkah lakunya yaitu:

- a. Tekun mengerjakan tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Lebih sering bekerja mandiri.
- d. Memungkinkan minat terhadap macam-macam masalah
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin.
- f. Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak melepas sesuatu yang diyakini.
- h. Sering mencari dan memecahkan atas soal-soal.

- i. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- j. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- k. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.
- l. Adanya penghargaan dalam belajar.
- m. Adanya kegiatan menarik dalam kegiatan belajar serta
- n. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang tersebut memiliki motivasi yang kuat. Seorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki beberapa ciri yang membedakan dengan dirinya bila dibandingkan seorang yang memiliki motivasi yang rendah.

- 6. Langkah-langkah Motivasi belajar
 - a. Gunakan metode dan kegiatan yang beragam
 - b. Jadikan siswa peserta aktif
 - c. Buatlah tugas yang menantang namun realistis dan sesuai
 - d. Ciptakan suasana kelas yang kondusif
 - e. Berikan tugas secara proporsional
 - f. Libatkan diri anda untuk membantu siswa untuk mencapai Hasil
 - g. Berikan petunjuk pada para Siswa agar sukses dalam belajar.

C. Penelitian Yang Relevan

Untuk menghindari plagiat dalam penelitian yang penulis laksanakan, maka penulis mengadakan kajian kepustakaan, agar tidak terjadi kekeliruan dan

kesalah pahaman dalam tulisan, serta agar terhindar dari tujuan penciplakan karya orang lain, maka penulis menyebutkan judul skripsi dan nama penulis yang mengkaji tentang Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Babussalam. Berikut ini ada beberapa penelitian yang sejenis tetapi tidak sama, cakupan yang berbeda dengan penelitian yang penulis laksanakan.

Penelitian dilakukan oleh Dani Jatmiko Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015, dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri sebumenggalan Purworejo, Judul mirip tapi variabel ke 2 berbeda.

Penelitian dilakukan oleh Ani Widayati Program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru tahun 2013, dengan judul Pengaruh Pemanfaatan teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA Swasta Babussalam Pekanbaru. Sama-sama 2 variabel, tapi variabel 1 tidak sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Tusfiyatul Aimmah dengan judul Skripsi “Pengaruh Multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Ali Maksum Kranyak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Terdiri

dari 3 variabel, variabel 1 Multimedia Interaktif variabel ke 2 Motivasi dan variabel 3 Hasil belajar. Variabel 1 dan variabel ke 3 tidak sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Heri Setiawan mahasiswa Program Studi Pendidikan agama Islam Fakultas Agama islam Universitas Muhammadiyah Surakarta. Judul Penelitiannya : Peran Multimedia dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI IS SMA Al-Islam 3 Surakarta. Data yang dicari adalah peranan, Bukan Pengaruh penggunaan Multimedia.

D. Konsep Operasional

Untuk menghindari salah tafsir dalam penulisan ini, maka diperlukan konsep operasional Penggunaan Multimedia Guru PAI dapat dilihat dari apa yang dilakukan oleh Guru dalam kelas ketika mengajar.

Pada penelitian ini Multimedia adalah penggunaan sarana (media) yang menyajikan kombinasi (gabungan) berbagai elemen informasi, seperti animasi, video, teks, suara, graphics,maupun gambar yang bersifat iteraktif yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, atau sekedar memberikan hiburan kepada si penerima.

Adapun indikatornya lihat tabel berikut:

Tabel 01: Indikator Penggunaan Multimedia

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Multimedia	Teks Pendidikan Agama islam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan teks pelajaran PAI yang akan disampaikan kepada Siswa 2. Guru menyampaikan tujuan materi Pembelajaran PAI pada layar infokus. 3. Guru menampilkan teks Pelajaran PAI pada layar infokus. 4. Guru membimbing siswa untuk membiasakan mencatat tujuan materi pembelajaran PAI pada layar infokus
	Imej grafik	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memunculkan imej grafik sesuai dengan tujuan Materi pembelajaran pada layar infokus 6. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan imeg garafik yang di tampilkan di layar infokus. 7. Guru menjelaskan cara membaca tabel yang tampil pada layar infokus 8. Guru membimbing siswa cara membaca grafik yang tampil pada layar infokus 9. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan cara membaca bagan yang muncul pada layar infokus.

	Audio	<p>10. Guru membimbing siswa untuk mendengarkan suara, apakah volume suara sudah Maximal atau perlu diturunkan volumenya</p> <p>11. . Guru menjelaskan pengertian compact disk yang dapat menyimpan suara, bunyi-bunyi yang menarik perhatian siswa yang muncul pada layar infokus.</p> <p>12. Guru membimbing siswa untuk mendengarkan suara MP3 yang disajikan oleh guru pada komputer</p> <p>13. Guru mengarahkan siswa untuk mendengarkan musik sebagai pengantar pengiring tema yang disampaikan</p>
	Video	<p>14. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan video yang memuat gambar hidup pada layar infokus.</p> <p>15. Guru memperlihatkan video yang direkam sendiri oleh guru yang diputar dilayar infokus.</p> <p>16. Guru memperlihatkan video yang berhubungan dengan materi pelajaran Pendidikan agama islam</p>
	Animasi	<p>17. Guru menjelaskan bingkai foto kartun animasi berbentuk bingkai foto</p> <p>18. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan gambar animasi berupa bingkai foto buah-buahan</p> <p>19. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan gambar animasi bingkai undangan ulang tahun</p>

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan Motivasi belajar adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya.

Konsep / Pengertian Motivasi belajar. Adapun indikatornya tabel berikut:

Tabel 02 : Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Motivasi belajar (Y)	Tertarik pada guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang mengikuti materi Pelajaran Pendidikan agama islam. 2. Siswa tidak ada perasaan jenuh mengikuti materi pelajaran Pendidikan agama islam 3. Siswa selalu hadir saat jam pelajaran agama islam 4. Siswa aktif bertanya kepada guru tentang materi Pelajaran agama islam. 5. Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru tentang materi pelajaran Pendidikan agama Islam
	Tertarik pada mata Pelajaran yang diajarkan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam 7. Siswa mendengarkan penjelasan materi pelajaran pendidikan agama Islam 8. Siswa mencatat materi pelajaran pendidikan agama Islam.

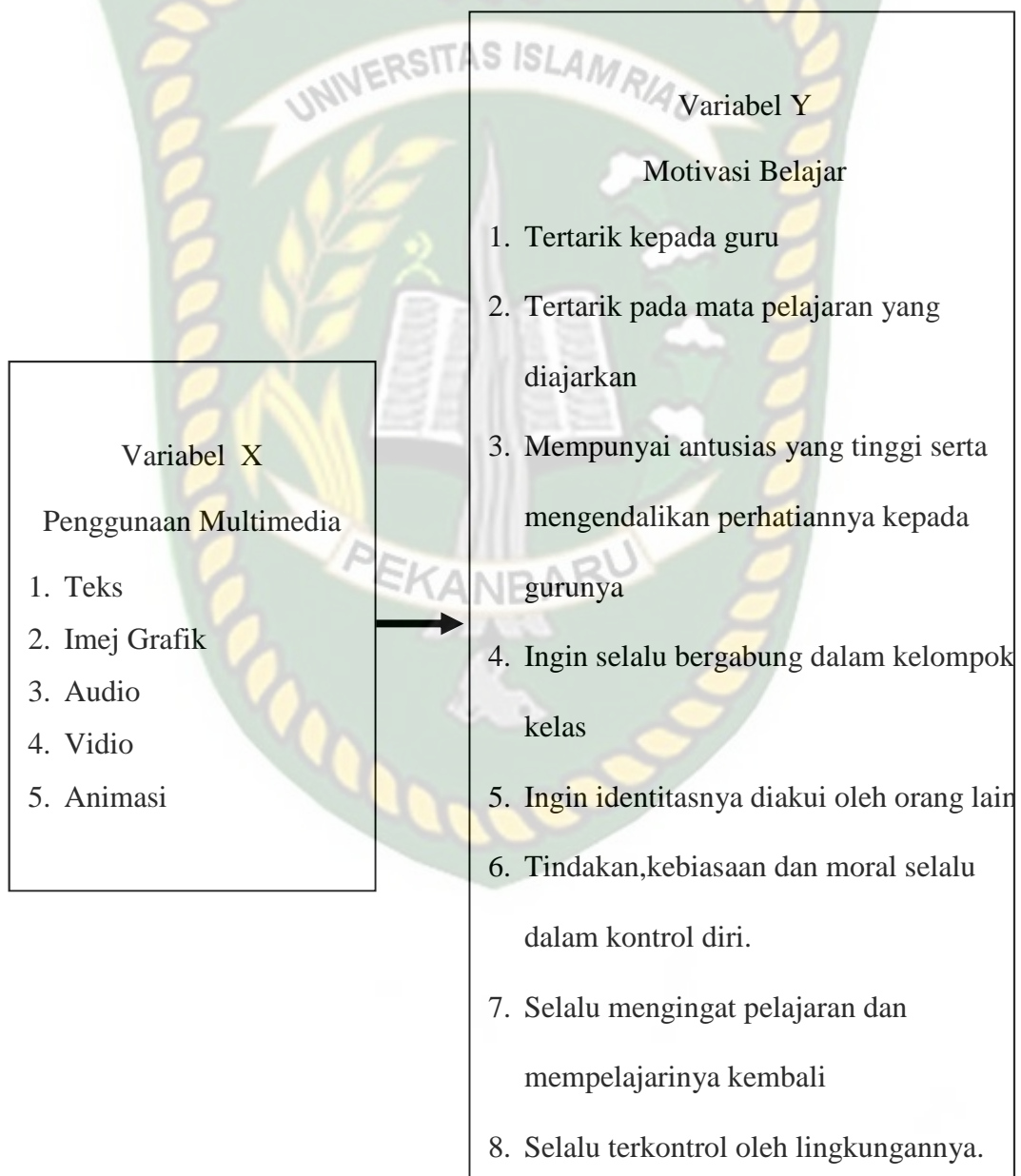
Mempunyai antusias yang tinggi	<p>9. Siswa fokus perhatiannya kepada pendidikan agama islam.</p> <p>10. Siswa memiliki bahan sumber buku yang lain sebagai Pemanding buku Pendidikan agama Islam pegangan guru</p>
Ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas	<p>11. Siswa mampu tenang dalam kelompok diskusi materi pendidikan agama Islam.</p> <p>12. Siswa menerima pembagian kelompok belajar yang diberikan guru pendidikan agama Islam.</p> <p>13. Siswa aktif dalam diskusi kelompok baik bertanya maupun memberikan jawaban serta memberikan tanggapan tentang pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh kelompok Pelajaran Pendidikan agama Islam.</p>
Ingin identitasnya diakui orang lain	<p>14. Siswa ingin dicatat namanya dalam buku harian guru, karena selalu memberikan tanggapan atas pertanyaan guru.</p> <p>15. Siswa ingin ditulis namanya dan diingat guru karena bertanya tentang pelajaran yang belum di pahami.</p> <p>16. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dari suatu materi pelajaran yang diperoleh</p>

Tindakan selalu Terkontrol	<p>17. Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik.</p> <p>18. Siswa dalam berdiskusi kelompok tindakan selalu terkontrol dengan baik</p>
Kebiasaan selalu terkontrol	<p>19. Siswa dalam belajar Pendidikan agama Islam tidak mengantuk</p> <p>20. Siswa yang terbiasa membaca buku, selalu terkontrol menambah baca buku pelajaran</p>
Kebiasaan moral selalu terkontrol	<p>21. Siswa membiasakan perkataan yang baik dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>22. Siswa tidak pernah melakukan pelecehan terhadap teman</p>
Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali	<p>23. Siswa selalu mengingat materi pelajaran pendidikan agama Islam</p> <p>24. Siswa selalu mengulang pelajaran pendidikan agama islam setelah belajar di sekolah</p>
Selalu terkontrol oleh lingkungan	<p>25. Siswa selalu terkontrol oleh lingkungan sekolah dalam berkata-kata</p> <p>26. Siswa selalu terkontrol oleh lingkungan rumah dalam tindakan.</p> <p>27. Siswa selalu terkontrol oleh lingkungan sekolah dalam tindakan.</p>

E. Kerangka Konseptual

Berdasarkan paparan diatas, dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono,2013: 69). Hipotesa penelitian ini adalah sebagai berikut:
Ha: perdatap pengaruh penggunaan multimedia oleh guru PAI terhadap motivasi belajar siswa di SD Babussalam Pekanbaru



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode kuantitatif merupakan penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan Statistik (Sugiyono:2010:12). Penelitian ini ditujukan dengan cara mencari besarnya pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Babussalam Pekanbaru, yang beralamat Jl. H.R. Soebrantas No. 62 Kelurahan Sidomulyo Barat Kecamatan kota Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yakni mulai bulan November 2020 s/d Februari 2021. Adapun jadwal penelitian yang dilakukan dapat dilihat berikut ini:

Tabel 03. Waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan															
		November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan Penelitian	■	■	■	■												
2.	Pengumpulan Data Penelitian					■	■	■	■								
3.	Pengolahan Dan Analisis Data									■	■	■	■				
4.	Penulisan Hasil Penelitian													■	■	■	■

Sumber: Data Olahan, 2021

C. Subyek Dan Obyek Penelitian

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah Guru PAI yang mengajar di SD Babussalam Pekanbaru sebanyak 5 orang, sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan Multimedia oleh guru PAI terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Babussalam Pekanbaru.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Yang dijadikan sebagai populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SD Babussalam sebanyak 493 orang tahun pelajaran 2020/ 2021

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiono, 2012: 120) dikarena populasi Penelitian adalah Siswa Babussalam Pekanbaru 493 orang, maka metode pengambilan sampel ditetapkan memakai “metode acak/random” mengingat seluruh anggota populasi bersifat homogen, maka dalam penelitian ini diambil sampel sebanyak 40 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Angket, angket adalah suatu intrumen pengumpulan data yang penting dan baku serta sering digunakan dalam penelitian (Rizal Dairi, 2010:66)

2. Dokumentasi berupa foto-foto sebagai penguat dan penunjang data yang ada, sehingga data yang ada saling melengkapi satu sama lain.

F. Teknik pengolahan data

Data yang terkumpul dalam tahap pengumpulan data perlu diolah terlebih dahulu, tujuannya adalah untuk menyederhanakan seluruh data yang terkumpul, menyajikannya dalam susunan yang baik dan rapi, untuk kemudian dianalisis (Rizal Dairi,2013:21). Tahapan-tahapan pengolahan data dilakukan sebagai berikut :

1. Penyuntingan (editing)

Data yang telah terkumpul perlu diperiksa apakah terdapat kekeliruan-kekeliruan dalam pengisiannya, mungkin ada yang tidak lengkap, palsu tidak sesuai dengan sebenarnya.

2. Scoring (scor)

Yaitu pemberian scor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket, dengan memperhatikan jenis data yang ada sehingga tidak terjadi kesalahan terhadap butir yang kurang baik untuk diberi skor.

3. Tabulasi (Tabulating)

Bertujuan untuk mendapatkan gambaran frekuensi dalam setiap item yang penulis kemukakan, untuk itu dibuatlah tabel yang mempunyai kolom setiap bagian angket, sehingga terlihat jawaban yang satu sama lain.

G. Teknik Analisa data

Setelah data terkumpul, maka akan diolah dan disesuaikan dengan tujuan penelitian serta rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya kemudian diuji kebenarannya dari hipotesa yang dikemukakan. Teknik analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah menggunakan uji validitas, realibilitas, normalitas, dan uji hipotesis, untuk pengolahan data tersebut dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji validitas

Uji validitas item atau butir dapat dilakukan dengan menggunakan software SPSS, untuk proses ini akan digunakan uji korelasi serial. Dalam uji ini, setiap item akan diuji realisinya dengan skor total variabel yang dimaksud, dalam ini masing-masing item yang ada didalam variabel X dan Y akan diuji realisinya dengan skor total variabel tersebut, agar penelitian ini lebih teliti, sebuah item sebaiknya memiliki koreksi (r) dengan skor total masing-masing variabel.

2. Uji retabilitas

Uji retabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik belah dua, dalam pengukuran teknik belah dua ini pengukuran dilakukan dengan dua kelompok item yang setara pada saat yang sama, karena setiap kelompok item merupakan separuh dari seluruh tes, maka biasanya kelompok item pertama diambil dari item-item tes yang bernomor ganjil, sedangkan kelompok item yang kedua diambil dari item-item tes yang bernomor genap.

3. Uji normalitas

Uji normalitas adalah pengujian data untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak (Imam Ghazali,2011:29). Data yang berdistribusi normal akan akan memperkecil kemungkinan terjadinya bias. Dalam penelitian ini untuk mengetahui kenormalan distribusi data menggunakan kolmogorov-smirnov test melalui program SPSS 21 for windows. Apabila nilai asympSig suatu variabel lebih besar dari level of significant 5% (>0.050) maka variabel tersebut terdistribusi normal, sedangkan jika nilai Asymp.Sig. suatu variabel lebih kecil dari level of signnificant 5% (<0.050) maka variabel tersebut tidak terdistribusi dengan normal.

4. Uji hipotesis

Persamaan Regresi sederhana, analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif yaitu dengan suatu model untuk mengukur pengaruh Penggunaan Multimedia oleh Guru PAI terhadap motivasi Belajar Siswa. Selanjutnya untuk pengujian Motivasi belajar (Y) dipengaruhi Penggunaan Multimedia (X) pengujian hipotesis diperoleh melalui regre linear sederhana dengan pengambilan putusan berdasarkan nilai probabilitas yaitu jika probabilitas(sig) $>$ taraf nyata H_0 diterima dan jika probabilitas (sig) $<$ taraf nyata (a), maka H_0 ditolak (syofyan Siregar,2013:334).

Angket yang telah diperoleh kemudian di olah, di analisis dan disimpulkan dengan menggunakan persamaan regre sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + b x$$

Keterangan :

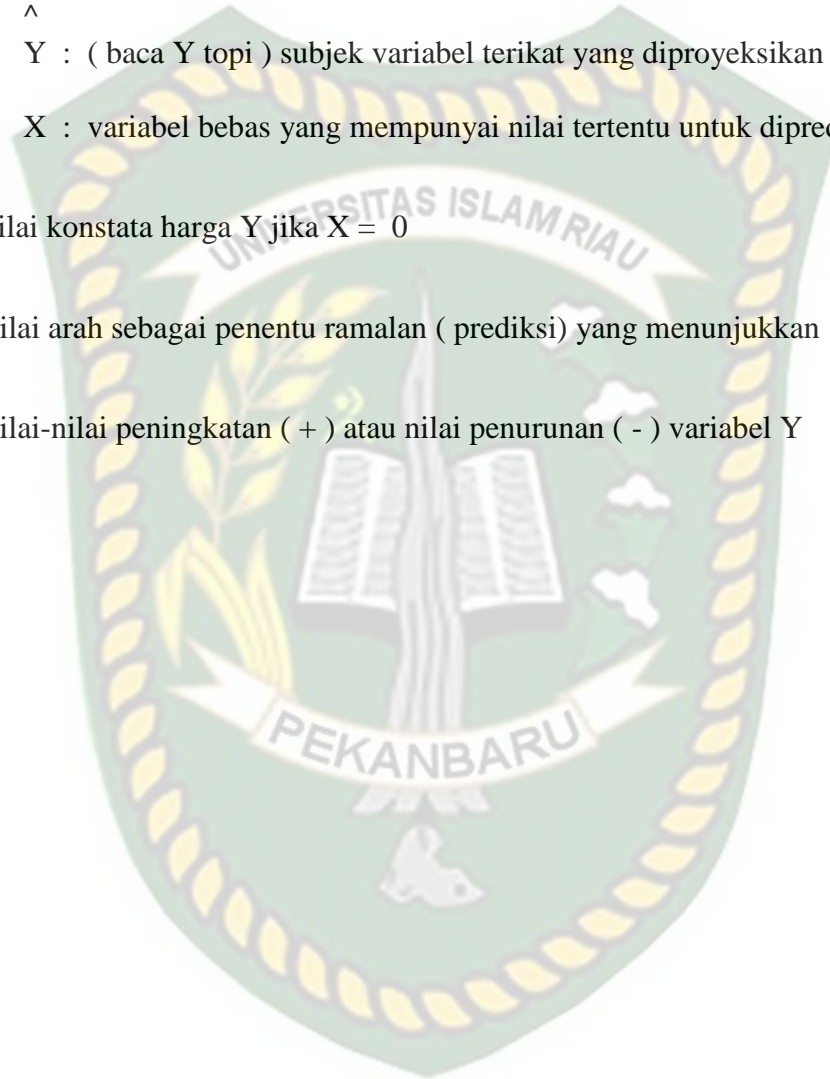
\hat{Y} : (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X : variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksi

a : nilai konstata harga Y jika X = 0

b : nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan

nilai-nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Menurut Permendiknas RI nomor 19 tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan, maka dipandang perlu suatu lembaga sekolah untuk mengaplikasikan segala produk hukum yang tersurat di dalam Permendiknas tersebut ditindak lanjuti dengan tindakan nyata disetiap satuan pendidikan dengan wujud membuat rencana kerja sekolah yang dibuat secara akuntabilitas dengan ranah focus penyusunan untuk peningkatan mutu pendidikan, adapun amanah yang harus kita laksanakan dengan adanya Permendiknas di atas, yakni: Visi Sekolah, Misi Sekolah, Tujuan Sekolah, Rencana Kerja Sekolah. Hal ini diperkuat melalui Peraturan Pemerintah nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan pada Pasal 51, menyatakan bahwa satuan pendidikan usia dini, pendidikan dasar dan menengah harus membuat kebijakan tentang perencanaan program dan pelaksanaannya secara transparan dan akuntabel

Sebagai landasan fundamental tempat berpijak dalam penyusunan rencana kerja sekolah ini adalah:

1. Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2016 tentang perubahan peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan.
3. Permendiknas Nomor 19 Tahun 2007 tentang standar pengelolaan oleh satuan pendidikan.
4. Visi dan Misi SD Babussalam Pekanbaru

5. Ketetapan bersama Kepala Sekolah, Guru, dan Pengurus Komite.

Visi Sekolah

Visi Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru yaitu “Unggul dalam Prestasi, Mandiri, Berakhlak Mulia, Berkarakter Bangsa serta Peduli dan Berbudaya Lingkungan”. Adapun Indikator Visi Sekolah sebagai berikut :

- a. Pembinaan ketaqwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha
- b. Pembinaan budi pekerti siswa sesuai falsafah bangsa Indonesia yaitu Pancasila
- c. Pengembangan intelektual siswa
- d. Pengembangan ketrampilan dan kecakapan hidup
- e. Pembelajaran siswa agar dapat berprestasi yang membanggakan
- f. Pelayanan kepada masyarakat tentang pendidikan
- g. Menyatukan sekolah dengan masyarakat sehingga merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan.

Misi Sekolah

Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru mempunyai misi (tugas) sekolah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan Contextual Teaching Learning (CTL) serta Discovery Teaching Learning (DTL) yang berorientasi kepada Broad Base Education (BBE) atau Pendidikan Berbasis Luas untuk mengembangkan life skill (kecakapan/keterampilan hidup).

- a. Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan budayabangsa, serta adat ketimuran, sehingga menjadi sumber inspirasi
- b. Dan kearifan dalam berpikir, bertindak, berperilaku, di suatu saat kemudian dapat memberikan kebijakan dan keputusan yang memiliki nilai demokratis yang berkeadilan.
- c. Menumbuhkan semangat untuk meningkatkan kompetensi akademik dan non akademik secara seimbang dan selaras antara ranah kognitif afektif, dan psikho motor sehingga berani bersaing di setiap event kompetisi secara jujur dan sportif
- d. Menyelenggarakan pendidikan dengan sistem Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) secara komprehensif yang didukung oleh semua stake hoder (pemangku kepentingan di bidang pendidikan) di Sekolah Dasar berdasarkan Pancasila dan Undang –Undang dasar 1945, serta berazaskan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- e. Menumbuh kembangkan penghayatan olah raga, kesehatan jasmani dan rohani, seni, budaya, serta ketrampilan sehingga menghasilkan sifat sportifitas, jujur, berjiwa besar, lapang dada, dan memiliki rasa estetis dalam kehidupan yang harmoni di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara.
- f. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali, memahami, menghayati tentang potensi diri sehingga dapat dikembangkan secara optimal sesuai dengan bakat, minat, dan cita-cita

Tujuan Penyusunan Rencana Kerja Sekolah

Dalam era globalisasi pasti terjadi suatu persaingan ketat untuk merebut pengaruh agar dapat menguasai berbagai segi kehidupan yang ada hubungannya dengan ekonomi, sosial, politik, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Implikasi dari kompetisi itu dapat memberi motivasi bagi setiap individu ataupun kelompok untuk melakukan inovasi terhadap pendidikan yang selalu menuju kepada arah kemajuan dan berkelanjutan.

Dari keadaan di atas peranan pendidikan memiliki nilai strategis dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Dengan demikian pendidikan harus mampu menterjemahkan dan menjawab setiap tantangan dan masalah global, berarti mutu pendidikan senantiasa selalu ditingkatkan agar setaraf dengan perkembangan jaman itu sendiri. Bertitik tolak dari pandangan di atas maka rencana kerja sekolah ini dalam tahun pelajaran 2016/2017, memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menyatukan pandangan dan cita-cita bagi seluruh warga sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan;
2. Untuk memudahkan dalam melaksanakan tugas pengelolaan sekolah sesuai bidang masing-masing;
3. Untuk memudahkan dalam melaksanakan evaluasi tugas yang telah berhasil dicapai atau yang belum dicapai.
4. Sebagai tempat berpijak untuk kesinambungan pelaksanaan Program Sekolah pada tahun berikutnya;

5. Memberikan gambaran kondisi nyata saat ini dan kondisi yang diharapkan dapat terwujud dalam waktu satu tahun ke depan;
6. Sebagai bentuk laporan kepada masyarakat dan pemangku kepentingan yang membutuhkan;
7. Sebagai bahan kajian bagi pendidik dan atau tenaga kependidikan baru yang ditempatkan di SD Babussalam Pekanbaru;
8. Sebagai referensi bagi para peneliti yang ingin mengadakan penelitian di SD Babussalam Pekanbaru.
 - a. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan menurut status kepegawaian dan jenis kelamin

Tabel 04. Data Sekolah

No	Uraian	Status		Jenis Kelamin	
		PNS	Non PNS	Laki-laki	Perempuan
1	Kepala Sekolah		1		1
2	Guru Kelas		25	4	21
3	Guru PAI		6	1	5
4	Guru Penjaskes		2		2
5	Guru Bahasa Inggris		2		2
6	Tenaga Administrasi		3	1	2
7	Penjaga Sekolah		3	1	2
	Jumlah		42	7	49

b. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan menurut tingkat pendidikan

Tabel 05. Jumlah Tenaga Menurut Status Kepegawaian Dan Jenis Kelamin.

No	Jabatan	S2	S1	D3	D2	SLTA	SLTP	JML
1	Kepala Sekolah		1					
2	Guru Kelas		25					
3	Guru PAI		6					
4	Guru Penjas		2					
5	Guru B. Inggris	1	1					
6	Tenaga Administrasi		3					
7	Penjaga Sekolah					3		
	Jumlah	1	38			3		42

c. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan menurut masa kerja(tahun)

Tabel 06: Jumlah Tenaga Menurut Tingkat Pendidikan

No	Jabatan	<5	5-10	10-15	15-20	20-25	25-30	>30
1	Kepala Sekolah		1					
2	Guru Kelas			2		19		
3	Guru PAI			2	3		1	
4	Guru Penjas			1	1			
5	Guru B. Inggris	1	1					
6	Tenaga Administrasi		2					
7	Penjaga Sekolah		2	1				
	Jumlah	1	5	6	4	19	1	

d. Data peserta didik jumlah peserta pada awal tahun pelajaran 4 tahun terakhir

Tabel 07 : Jumlah Tenaga Menurut Masa Kerja

Kelas	Akhir Tahun Pelajaran												Ket
	2016/2017			2017/2018			2018/2019			2019/2020			
	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	
I	14	6	20	13	15	28	8	5	13	39	38	77	
II	10	10	20	13	6	19	11	13	24	42	40	82	
III	14	5	19	10	9	19	15	6	21	42	41	83	
IV	8	8	16	15	5	20	9	9	18	42	40	82	
V	10	11	21	8	7	15	14	5	19	41	42	83	
VI	9	10	19	11	10	21	8	7	15	42	35	77	
JML	65	50	115	70	52	122	64	45	110	71	46	484	

e. Jumlah Lulusan

Tabel 08. Jumlah Peserta Didik Pada Awal Tahun Pelajaran

Tahun Pelajaran	Tamatan		Melanjutkan	
	Jml	Target	Jml	Target
2013/2014	19	19	19	19
2014/2015	21	21	21	21
2015/2016	8	7	15	15
2016/2017	67	67	67	67

f. Kemampuan Daya Tampung Sekolah

Tabel 09. Jumlah Lulusan Peserta Didik

No.	KLS	Jumlah Siswa Tahun 2016/2017			Kemampuan Daya Tampung	Kondisi Anak US di Desa	Realita Siswa 2015/2016
		L	P	JM L			
1	I	13	8	21	40	-	21
2	II	8	5	13	40	-	13
3	III	11	13	24	40	-	24
4	IV	16	6	22	40	-	22
5	V	9	9	18	40	-	18
6	VI	14	5	19	40	-	19
Jumlah		71	46	117	160		117

g. Pengurus Komite Sekolah (masa bakti 2016 s.d. 2020)

Tabel 10 :Jumlah Daya Tampung Sekolah

No	Nama	Pekerjaan	Jabatan	Keterangan
1	H.Jauli,S.Ag		Ketua	Tokoh Masyarakat
2		Perangkat Kel	Wakil Ketua	

3		Lurah	Sumber Nalar	
4		Guru	Kepala Sekolah	
5		Guru TK	Sekretaris I	
6		TU	Sekretaris II	
7			Bendahara I	
8		Guru	Bendahara II	
9		Guru	Anggota	
10		Guru	Anggota	
11		Guru	Anggota	
12		Guru	Anggota	
13		Guru	Anggota	
14		Guru	Anggota	
15		Penjaga	Anggota	

h. Sarana dan prasarana sekolah data Ruang

Tabel 11 :Pengurus Komite Sekolah

Nama Ruang	Kebutuhan	Yang ada	Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat
Ruang Kelas	25	25	25		
Ruang Guru	2	2	2		
Ruang Kepsek/TU	1	1	1		
Ruang Perpustakaan	1	1	1		
WC / Kamar mandi	16	16	13	3	

i. Data Ruang Lain yang dibutuhkan

Tabel 12 : Tabel Data Ruang

Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran	Keterangan
1. Gudang	1	35	Baik
2. Dapur	1	6	Baik
3. Ruang UKS	1	28	Baik
4. Ruang Laborat	2	63	Baik
5. Mushola/tempat ibadah	4		Baik

Upaya Penampungan Anak US

- a. Sosialisasi dan publikasi program sekolah
- b. Berusaha menambah gedung dan sarana.

- c. Selektip dalam penerimaan siswa baru untukantisipasi kelebihan daya tampung dengan acuan usia anak pendaftar diutamakan anak usia sama atau lebih dari 7 tahun.
- d. Sistem Pengelolaan Siswa
- e. Pengelolaan siswa dengan model klasikal
- f. Jumlah rombongan belajar ada 6 rombel
- g. Sekolah masuk pagi

Upaya Membantu Siswa Miskin/Kekurangan Ekonomi

- a. Pengajuan biasiswa
- b. Subsidi silang
- c. Program Kegiatan Amal di sekolah
- d. Pembebasan terhadap segala bentuk sumbangan yang ditentukan sekolah.
- e. Upaya Sekolah meningkatkan Kesehatan dan Pelayanan Anak yang berkebutuhan Khusus.
- f. Meningkatkan kesehatan dengan cara mengaktifkan Kegiatan UKS.
- g. Mengadakan kegiatan senam masal satu minggu 1 kali.
- h. Mengadakan jalan santai bersama.
- i. Melakukan kerjasama dengan puskesmas
- j. .Memberikan bantuan alat bantu pandang dengar kerjasama. program THT
Dinas Kesehatan

Program Pembinaan Kesiswaan.

- a. Pembinaan Akademis

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa secara Kognitif, apektif dan psikomotorik dengan peningkatan kemampuan paedagogik para guru.
 - 2) Memberikan bimbingan khusus bagi siswa unggulan.
 - 3) Memberikan bantuan khusus siswa yang lambat belajarnya dengan les tambahan dan remedial.
- b. Pembinaan Non Akademis
- 1) Bidang Olah raga bola volli
 - 2) Bidang Kesenian “ Rebana, Tilawah, dan Tartil Qur’an “
 - 3) Conversetion inggris for children.
- c. Prestasi Akademik
- 1) Meraih juara 1Kecamatan untuk Lomba Menulis Halus2015/2016
 - 2) Meraih Juara 3 Kecamatan untuk Lomba Azan, Kithobah, dan Cerita Islami 2015/2016
 - 3) Meraih Juara Harapan 2 Kecamatan untuk Lomba Tartil 2015/2016
 - 4) Rata-rata US77,5

Kurikulum Dan Pembelajaran

1. Kurikulum Sekolah

Kurikulum yang dipakai adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan masa penggunaan 1 tahun pelajaran.Kurikulum disusun dengan mekanisme :

- a. Analisa Kontek
- b. Penyusunan Draf
- c. Penyusunan KTSP
- d. Perencanaan
- e. Finalisasi draf

f. Pengesahan

a. Standar Kreteria Ketuntasan Minimal

Tabel 13: Tabel KKM

No	Mapel	KKM 2015/2016	KKM 2016/2017
1	Agama	80	80
2	PKn	80	80
3	Bahasa Indonesia	80	80
4	Matematika	80	80
5	IPA	80	80
6	IPS	80	80
7	SBK	80	80
8	Penjas/orkes	80	80
9	TAM	80	80
11	Bahasa Inggris	80	80

b. Komponen Perangkat Pembelajaran

- 1) Silabus
- 2) Program Semester
- 3) Rencana Pembelajaran / RPP
- 4) Progran Harian
- 5) Perangkat penilaian
- 6) Program dan instrumen perbaikan
- 7) Program dan instrumen pengayaan

c. Prestasi Akademik Sekolah

Tabel 14: Tabel Prestasi Akademik

No	Jenis Kegiatan	Prestasi 2015/2016	Target 2016/2017
1	US Provinsi	Ranking 16	Rangking 14
2	Siwa Teladan	-	Pa 1 / Pi 1
3	LCC	-	1
4	Olimpide Mat	-	1
5	Olimpiade IPA	-	1
6	Cipta Puisi	-	1

7	Dokter Kecil	-	1
8	Kitobah	3	1
9	PAI	-	1
10	Menulis halus	1	1
11	Tartil	Harapan 2	1
12	Azan	3	1
13	Cerita Islami	3	1

Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tugas dan Tanggungjawab Unsur Ketenagakerjaan

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pengelola, penanggung jawab, dan melaporkan seluruh kegiatan yang ada di sekolah kepada masyarakat dan kepada dinas terkait secara herarkhis dan berkala.

2. Guru Kelas

Menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi proses pembelajaran, melaksanakan analisis dan tidak lanjut proses pembelajaran, dan melaksanakan bimbingan dan konseling pada kelas yang dibebankan serta melaporkan hasilnya kepada kepala sekolah secara berkala.

3. Guru Mata Pelajaran

Menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi proses pembelajaran, melaksanakan analisis serta tidak lanjut proses pembelajaran pada mata pelajaran yang dibebankan serta melaporkan kepada kepala sekolah secara berkala.

4. Bendahara Sekolah

Bendahara sekolah bersama-sama dengan Kepala Sekolah menyusun Rencana Kegiatan Anggaran Sekolah, mengelola keuangan dan melaporkan kepada kepala sekolah dan kepada pihak terkait secara berkala dan berkesinambungan.

5) Tenaga Perpustakaan

Tenaga Perpustakaan bertugas mengelola perpustakaan dan melaporkan kepada kepala sekolah secara berkala dan berkesinambungan.

6) Tenaga Operator Sekolah

Tenaga Operator Sekolah bertugas mengelola data dan melaporkan kepada kepala sekolah secara berkala dan berkesinambungan.

7) Penjaga Sekolah

Penjaga sekolah bertugas menjaga keamanan sekolah, memelihara kondisi sekolah, memperbaiki kerusakan ringan, menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Sarana Prasarana

1. Perpustakaan

Belum memiliki gedung permanen, masih memanfaatkan kelas yang tersedia.

Jumlah buku bacaan:

- a. Fiksi = 715 lembar
- b. Non Fiksi = 475 lembar

a. Buku Pegangan Guru

Tabel 15 : Tabel Buku Pegangan Guru

No	Nama Buku	I		II		III		IV		V		VI		Ket
		Jdl	Jm	Jdl	Jm	Jdl	Jm	Jdl	Jm	Jdl	Jm	Jdl	Jm	
1	Agama Islam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	PKn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	Bahasa Indonesia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	Matematika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	IPA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	IPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	SBK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Penjas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	TAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	Bahasa Inggris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

b. Alat Peraga

Tabel 16: Tabel Alat Peraga

No	Mapel	Jenis peraga	Jumlah	Ketr
1	PKn	Gambar-Gambar	25 set	1 kelas 1 set
2	Bahasa Indonesia	Kit bahasa	3 set	
3	Matematika	Kit Matematika	3 set	
4	IPA	Kit IPA	6 set	
5	IPS	Peta dan Atlas	6 set	1 kelas 1 set

c. Sarana Penunjang Pembelajaran

Tabel 17 : Tabel Penunjang Pembelajaran

No	Jenis Alat	Jumlah	Ketr
----	------------	--------	------

1	Televisi	1	Kantor
2	Audio / Tape	2 set	
3	Komputer	3 Unit	
4	Laptop	4 Unit	
5	Printer	4 Unit	
6	Proyektor	2 Unit	

Peran Serta Masyarakat

1. Pembentukan Komite sekolah
2. Kerja sama dengan dunia Usaha yang ada di sekitar sekolah.
3. Memanfaatkan alumnus untuk bekerjasama dalam membina belajar peserta didik.
4. Komunikasi aktif dengan tokoh masyarakat dan tokoh pendidikan yang ada disekitar

Program Peningkatan Mutu

1. Program Belajar Mandiri dengan teman sebaya
2. Les tambahan
3. Pelaksanaan ekstrakurikuler
4. Pembiasaan conversation

Program Sekolah Aman

Pembentukan panitia penanggulangan tidak kekerasan di lingkungan SD Negeri Pasucen 01 dengan melibatkan Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan, Komite, Orang Tua murid, dan peserta didik.

1. Rencana Kegiatan Sekolah

Tabel 18. Rencana Kegiatan

No	Sasaran	Jenis Kegiatan	Harapan	Metode	Bahan	Pelaksana
1	Pengembangan kompetensi lulusan	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Penambahan jam pelajaran ♦ Pengadaan buku latihan ujian ♦ Pengadaan buku latihan ujian ♦ Pelaksanaan <i>try out</i> ujian 	Anak mencapai nilai rata-rata 7,5	Les privat		Guru kelas
2	Pengembangan kurikulum KTSP	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Menyusun dan mencetak dokumen kurikulum KTSP ♦ Penyusunan dan pembuatan kalender pendidikan ♦ Penyusunan jadwal pelajaran ♦ Penyusunan KKM ♦ Penyusunan Program tahunan ♦ Penyusunan Program semester ♦ Penyusunan silabus ♦ Penyusunan RPP ♦ Penyusunan bank soal ♦ Penyusunan program bimbingan ♦ Penyusunan kegiatan ekstrakurikuler 	Tepat waktu			
3	Pengembangan proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Proses pakem ♦ Pengembangan pendidikanberkarakter ♦ Pembelajaran remedial ♦ Pembelajaran pengayaan ♦ Pengadaan LKS ♦ Pemantapan persiapan Ujian ♦ Kegiatan Olahraga ♦ Ekstrakurikuler olahraga ♦ Kegiatan POPDA 				
		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan Kesenian <ul style="list-style-type: none"> - Apresiasi seni - Pengadaan alat kesenian angklung 				
		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan Pramuka <ul style="list-style-type: none"> - Latihan Pramuka secara rutin - Pesta Siaga - Kegiatan Persami - Jambore Penggalang 				
		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan UKS <ul style="list-style-type: none"> - Pengadaan perangkat - Pelatihan - LCC Dokter Kecil 				
		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan Lomba <ul style="list-style-type: none"> - Lomba MAPSI - Lomba cipta seni - Lomba cerdas cermat - Lomba calistung 				
4	Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan KKKS 	Meningkat			

No	Sasaran	Jenis Kegiatan	Harapan	Metode	Bahan	Pelaksana
	Pendidik dan Tenaga Kependidikan	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan KKG Kelas ♦ Kegiatan KKG PAI ♦ Kegiatan KKG Penjas ♦ Kegiatan KKPenjaga ♦ Kegiatan Diklat ♦ Kegiatan Workshop/ Seminar ♦ Kegiatan penelitian 	kan kemampuan keterampilan KS, Guru, Tenaga Perpustakaan, dan Penjaga Sekolah			
5	Pengembangan Sarana dan Prasarana Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Perawatan sarana dan prasarana ♦ Perbaikan sanitasi sekolah ♦ Perbaikan WC/KM ♦ Perbaikan mebel 				
6	Pengembangan dan Implementasi manajemen sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Penerimaan peserta didik baru ♦ Pembagian tugas guru dalam PBM ♦ Pembimbingan guru ♦ Supervisi kelas 				
7	Pengembangan dan penggalan sumber dana pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Pengelolaan keuangan ♦ Infak Jumat ♦ Lazis ♦ Sumber lain yang tidak mengikat 				
8	Pengembangan dan implementasi sistem penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Ulangan harian ♦ Ulangan tengah semester ♦ Ulangan akhir semester ♦ Ulangan kenaikan kelas ♦ Analisis nilai ♦ Remedi ♦ Penyusunan rapor ♦ Ujian sekolah ♦ Pengolahan nilai ujian 				

2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 19 : Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Program

No	Uraian Rencana Kegiatan	Rencana Pelaksanaan (bulan)												Ket	
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6		
I	Pengembangan Kompetensi Lulusan														
	Penambahan jam pelajaran														
	Pengadaan buku pelatihan ujian														
	Pelaksanaan <i>try out</i> ujian														
II	Pengembangan Kurikulum														
	Menyusun tim pengembang kurikulum	X													
	Tim pengembang menyusun	X	X												

No	Uraian Rencana Kegiatan	Rencana Pelaksanaan (bulan)												Ket		
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6			
	dan mencetak dokumen I															
	Penyusunan silabus (dokumen II)		X	X												
	Penyusunan KKM		X													
	Penyusunan dan pembuatan kalender pendidikan	X														
	Penyusunan program tahunan	X														
	Penyusunan program semester	X	X													
	Penyusunan jadwal pelajaran	X	X													
	Penyusunan RPP (dokumen III)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Penyusunan Bank Soal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Penyusunan rencana dan pelaksanaan program bimbingan	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Penyusunan kegiatan ekstrakurikuler	X	X					X	X							
	Pengembangan muatan lokal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
III	Pengembangan Proses Pembelajaran															
	Proses Pembelajaran pakem	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Pengembangan pendidikan karakter	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Pembelajaran pengayaan	X	X	X	X	X		X	X	X	X					
	Pembelajaran remedial	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
	Pengadaan LKS	X	X					X	X							
	Pemantapan persiapan ujian															
	Kegiatan Olah raga	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X				
	Ekstrakurikuler Olah raga	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X				
	Kegiatan POPDA								X	X						
	Kegiatan kesenian	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
	Apresiasi seni		X						X							
	Pengadaan alat kesenian angklung		X	X												
	Kegiatan pramuka	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X			
	Pengembangan diri pramuka	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X			
	Pesta siaga								X							
	Jambore Penggalang															
	Kegiatan UKS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Pelatihan UKS/ Dokter kecil			X												
	Kegiatan Lomba															

No	Uraian Rencana Kegiatan	Rencana Pelaksanaan (bulan)												Ket		
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6			
	Lomba MAPSI				X											
	Lomba Cipta seni															
	Lomba Cerdas Cermat							X	X							
	Lomba Calistung							X	X	X						
IV	Pengembangan Pendidik dan Tenaga Kependidikan															
	Kegiatan KKKS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Kegiatan KKG Kelas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Kegiatan KKG PAI	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Kegiatan KKG Penjas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Kegiatan Kelompok Kerja Penjaga	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Kegiatan Diklat															
	Kegiatan Workshop/Seminar															
V	Pengembangan Sarana dan Prasarana Sekolah															
	Perawatan dan pemeliharaan	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Pengecatan															
	Perawatan Sarana prasarana	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Perbaikan Sarana prasarana															
	Perbaikan atap bocor					X	X									
	Perbaikan pintu dan jendela	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Perbaikan sanitasi sekolah	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Perbaikan WC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Perbaikan mebeler	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
VI	Pengembangan dan Implementasi manajemen Sekolah															
	Penerimaan peserta didik baru															X
1	Pembinaan, pemberdayaan, monitoring dan supervisi internal atas kinerja karyawan	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	Mengirimkan guru untuk mengikuti diklat / penataran antara lain : Penataran Kurikulum KTSP; Penataran Senam Indonesia Sehat; Diklat Internet dan komputer.	X														X
3	Menugaskan guru untuk mengikuti diklat muatan lokal kabupaten Budaya	X														

No	Uraian Rencana Kegiatan	Rencana Pelaksanaan (bulan)												Ket	
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6		
	Banjarnegara														
4	Mengatur jadwal kegiatan KKG guru kelas dan guru mata pelajaran secara rutin.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
5	Memberi kesempatan kepada guru untuk studi lanjut														
6	Mengusulkan penambahan guru kelas														
VI	Bidang prestasi / kejuaraan.														
I	1 Mengirim peserta didik mengikuti lomba akademik meliputi:														
	Lomba calistung (khusus kelas 3)														
	Lomba kompetensi peserta didik														
	Lomba MIPA														
	Lomba MAPSI														
	LCC Umum														
	Lomba peserta didik teladan														
2	Mengirimkan peserta didik mengikuti lomba non akademik, antara lain :														
	a. Pesta siaga														
	b. Jambore Ranting														
	c. LCC Dokter kecil														
	d. Popda seni														
	e. Lomba lainnya														
3	Mengirimkan guru untuk mengikuti lomba guru berprestasi.														
4	Mengusulkan beasiswa untuk peserta didik berprestasi..														
7	Bidang Pembiayaan dan Pendanaan														
1	Mengelola dana BOS sesuai ketentuan dan penanganan administrasi BOS untuk dapat dipertanggungjawabkan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2	Menggalang dana iuran orang tua / wali murid untuk pengembangan sarana pendidikan dan proses														

No	Uraian Rencana Kegiatan	Rencana Pelaksanaan (bulan)												Ket	
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6		
	pembelajaran.														
3	Mengusulkan dana bantuan pemerintah untuk rehabilitasi sarana dan prasarana sekolah yang rusak berat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
4	Melanjutkan kegiatan infak peserta didik dan guru secara rutin.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
VI	Bidang Peserta didik.														
1	Pendaftaran Siswa Baru.														
2	Pembinaan dan Pengembangan potensi peserta didik bidang akademik dan non akademik (menjelang pelaksanaan lomba)														
3	Penambahan belajar peserta didik (les) bagi peserta didik kelas VI menyongsong ujian sekolah / Ujian Nasional.														
4	Melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler, antara lain:														
	Pramuka														
	Kesenian														
	Olahraga														
	Komputer														
5	Ketuntasan belajar peserta didik minimal 76%.														
6	Mengirim peserta didik mengikuti lomba.														
IX	Peran serta masyarakat.														
1	Kordinasi dan konsultasi pihak sekolah dengan komitesekolah.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2	Komite Sekolah proaktif datang ke sekolah dan memberikan solusi permasalahan di sekolah.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
3	Masyarakat sadar untuk ikut membantu program sekolah baik berupa : bantuan dana bantuan material / fasilitas. saran pendapat. ikut menjaga dan melestarikan														

No	Uraian Rencana Kegiatan	Rencana Pelaksanaan (bulan)												Ket		
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6			
	keamanan sekolah..															
X	Bidang Lingkungan dan Budaya															
1	Menata dan memelihara keindahan lingkungan sekolah secara rutin.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
2	Pengecatan dinding sekolah.															
3	Perbaikan taman sekolah.															
4	Membuat pagar keliling sekolah secara bertahap.															
5	Pembiasaan salam, tegur, sapa sesama warga sekolah.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
6	Melestarikan budaya bersalam-salaman pada masuk dan bubar sekolah setiap hari.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
7	Kegiatan tari daerah pada kegiatan ekstra kurikuler															
XI	Program Sekolah Aman															
1	Pembentukan Panitia Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan SD Babussalam Pekanbaru	X														
2	Pelaksanaan penanggulangan tindak kekerasan	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		

B. Pengaruh Penggunaan Multimedia Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

1. Pengolahan data

Data yang disajikan dalam bab hasil penelitian ini adalah data yang telah dikumpulkan dari lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi, hasil angket dan dokumentasi yang telah diperoleh diharapkan dapat menunjukkan apakah ada pengaruh penggunaan Multimedia oleh Guru PAI terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Babussalam Pekanbaru.

Angket dan dokumentasi diberikan kepada 45 Responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Didalam angket terdapat lima alternatif jawaban (sangat setuju, setuju, Cukup setuju, kurang setuju, sangat tidak setuju). Yang dapat dipilih oleh responden sesuai dengan pernyataan yang telah diajukan .sedangkan Dokumentasi untuk memperkuat pernyataan Responden. Responden Siswa sebanyak 40 Responden sebagai sampel.

Adapun data dari hasil angket dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 20 : Rekapitulasi hasil angket Penggunaan Multimedia oleh Guru PAI (Variabel X)

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah
		SS	S	CS	KS	STS	
	1	2	3	4	5	6	7
1.	Manipulasi objek						40
	Guru menggunakan slide/ konten dengan baik	35	1	3	1		
2.	Guru memilih slide/ konten dengan menggunakan menu khusus		38	2			40
3.	Navigasi linier						40
	Guru melakukan pemindahan slide/screen ke slide/screen sesudahnya dengan terampil	37		3			
4.	Guru melakukan pemindahan slide/screen ke slide/screen sebelumnya dengan terampil	1	32	7			40
5.	Navigasi bertingkat						40
	Guru mampu memilih slide/ konten dengan menggunakan menu khusus	4	24	7	5		
6.	Fungsi-fungsi bantuan interaktif						40
	Guru menggunakan bantuan tombol-tombol khusus yang	5	18	11	6		

	diadaptasikan ketika presentasi topik						
7.	Umpan balik	6	23	5	6		40
	Guru menjawab / merespon pertanyaan dari Siswa						
8.	Guru menjelaskan / merespon aktivitas latihan siswa	5	1	30	4		40
9.	Interaksi yang komunikasi	3	4	26	7		40
	Guru bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang diberikan						
10.	Guru memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan Siswa	2	24	9	5		40
11.	Interaksi yang konstruktif	2	15	18	5		40
	Guru bertanya tentang obyek-objek yang digunakan dalam pembelajaran PAI melalui layar						
12.	Guru bertanya kepada Siswa tentang kesimpulan pelajaran	5	20	3	12		40
13.	Guru memberikan penguatan atas kesimpulan pelajaran	1	4	25	10		40
14.	Jumlah						

Tabel 21. Rekapitulasi hasil angket motivasi belajar siswa (Variabel Y)

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban					Jumlah
		SS	S	CS	KS	STS	
1.	Antusiasme	1	24	6	9		40
	Siswa masuk ke kelas dengan tertib						
2.	Siswa duduk dikelas dengan tertib sebelum memulai pelajaran	2	3	31	4		40
3.	Inisiatif	34	4	2			40
	Siswa mengeluarkan buku pelajaran PAI dengan kemauan sendiri.						
4.	Siswa mengeluarkan alat tulis dengan kemauan sendiri		22	10	8		40
5.	Usaha terus menerus	38	2				40
	Siswa memperhatikan materi Pelajaran PAI yang disampaikan guru						

6.	Commitment					
	Siswa merasa terikat dengan pelajaran PAI, dengan memperhatikan Video yang di putar oleh guru.	6	30	4		40
7.	Satisfaction					
	Siswa mencatat kesimpulan Pembelajaran PAI dari Guru dengan rapi.	1	22	10	7	40
8.	Siswa bertanya kepada Guru tentang Pelajaran PAI yang disampaikan.	1	18	14	7	40
9.	siswa bertanya kepada guru tentang hubungan Video yang diputar dengan materi Pelajaran	5	5	23	7	40
Jumlah						

Berdasarkan tabel 20 diatas, terlihat bahwa jawaban guru di SD Babussalam Pekanbaru yang menyatakan sangat setuju sebanyak 16, Setuju 27, cukup setuju 20, kurang setuju 2, dan sangat tidak setuju 0 responden. Dari data tabel diatas dapat kita lihat bahwa Penggunaan Multimedia oleh guru PAI berpengaruh bagi Siswa SD Babussalam Pekanbaru.

Berdasarkan tabel 21 diatas terlihat bahwa jawaban Siswa yang menjawab pertanyaan sangat setuju 80, Setuju 156, cukup setuju 71, kurang setuju 40, sedangkan yang menjawab sangat tidak setuju 0 Responden. Ini menunjukkan bahwa Siswa telah memiliki Motivasi belajar yang baik. Yaitu 156 (35,10 %).

C. Analisis Dan Evaluasi

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Kualitas hasil penelitian yang bermutu dan baik diperoleh dengan melakukan rangkaian penelitian secara baik dan benar pula. Perencanaan yang baik mutlak diperlukan, lalu alat-alat yang digunakan juga harus dalam kondisi baik. Oleh karena itulah sering kali sebelum penelitian

dilakukan alat-alat/instrumen yang digunakan uji terlebih dahulu, agar data-data yang diperoleh valid dan reliable. Maka kuisisioner disebar kepada 30 responden diluar sampel untuk menguji validitas dan reliabilitasnya.

2. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Production and Service Solution*) versi 21.0, dengan kriteria sebagai berikut:

Jika r_{hitung} positif dan $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pertanyaan dinyatakan valid.

Jika r_{hitung} negatif dan $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Pada tahap penelitian lapangan, kuesioner yang berisikan 22 pertanyaan yang menyangkut variabel bebas, variabel terikat dan variabel moderasi dalam hal ini dapat dijelaskan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 22. Validitas Instrumen Penelitian

Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
	(<i>Corrected Item – Total</i>)		
1	.469	.422	Valid
2	.440	.422	Valid
3	.601	.422	Valid
4	.667	.422	Valid
5	.840	.422	Valid
6	.821	.422	Valid
7	.796	.422	Valid
8	.782	.422	Valid
9	.521	.422	Valid
10	.490	.422	Valid
11	.652	.422	Valid

12	.511	.422	Valid
13	.526	.422	Valid
14	.501	.422	Valid
15	.840	.422	Valid
16	.821	.422	Valid
17	.796	.422	Valid
18	.782	.422	Valid
19	.521	.422	Valid
20	.667	.422	Valid
21	.840	.422	Valid
22	.782	.422	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 21.0

Kolom *Corrected Item – Total Correlation* pada tabel di atas merupakan korelasi antara skor item dengan skor total item yang akan digunakan untuk menguji validitas instrumen. Pada signifikansi 5% dengan derajat bebas $df = 20$, (jumlah kasus – 2), r_{tabel} sebesar 0,422. Berdasarkan gambar pada tabel diatas terlihat bahwa hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Jadi seluruh pertanyaan dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas

Pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 21.0. Butir pertanyaan yang sudah dinyatakan valid dalam uji validitas ditentukan reliabilitasnya dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika r_{alpha} positif dan lebih besar dari r_{tabel} maka pertanyaan reliabel.
- b. Jika r_{alpha} negatif atau lebih kecil dari r_{tabel} maka pertanyaan tidak reliabel.

Tabel 23. Reliability statistics

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.949	.951	22

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 21.0

Pada 22 butir pertanyaan pada tingkat signifikansi 5%, koefisien alpha sebesar 0,951. Ini berarti $r_{\text{alpha}} = 0,951 > r_{\text{tabel}}$ yaitu 0,422 sehingga dapat dinyatakan bahwa kuesioner tersebut telah reliabel dan dapat disebarkan kepada responden dan dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian ini.

4. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data untuk melihat normal tidaknya sebaran data yang akan di analisis. Model regresi yang baik adalah distribusi normal atau mendekati normal. Untuk melihat normalitas data ini digunakan Uji normalitas Kormoglov Smirnov.

Hasil normalitas Kormoglov Smirnov dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$

Tabel 24. Hasil Perhitungan Test Of Normality Kormoglov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.99578305
Most Extreme Differences	Absolute	.076
	Positive	.076
	Negative	-.060
Test Statistic		.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Diketahui nilai nilai Asymp. Sig adalah 0,200. Dengan demikian, karena nilai Asymp. Sig suatu variabel lebih besar dari level of significant 5% (>0.050) maka dapat disimpulkan data terdistribusi normal.

5. Pengujian Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan metode *enter*, karena dengan metode *enter* seluruh variabel akan dimasukkan kedalam analisis untuk dapat diketahui apakah variabel *independent* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel *dependent*. Data akan diolah dengan menggunakan metode *enter* pada *input* SPSS versi 21.0

Tabel 25. Variables Entered/Removed

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	PENGGUNAA N MULTIMEDIA ^b		Enter

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

b. All requested variables entered

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Program SPSS v 21.0

Berdasarkan Tabel 4. *Variables Entered/Removed^b* menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif yaitu sebagai berikut:

- a. Variabel yang dimasukkan kedalam persamaan adalah variabel dependen (Motivasi Belajar) dan juga variabel terikat (Motivasi Belajar).
- b. Tidak ada variabel *independent* yang dikeluarkan (*removed*).
- c. Metode yang digunakan untuk memasukkan data yaitu metode *enter*.

Tabel 26. Anova

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.632	1	13.632	3.335	.076 ^b
	Residual	155.343	38	4.088		
	Total	168.975	39			

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

b. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN MULTIMEDIA

Regresion menunjukkan 13.632 dan mean square sebesar 13.632 dan frekwensi sebesar 3.335 dan sis sebesar 0766. Dengan demikian prodiktors

(konstant) penggunaan multimedia dengan estimasi 2.022. total dependent variabel motivasi belajar sebesar 168.975.

Tabel 27. Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.284 ^a	.081	.056	2.022

a. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN MULTIMEDIA

b. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Program SPSS v 21.0

Berdasarkan hasil analisis regresi diatas, diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 0,081. Nilai koefisien determinasi sebesar 0, 081 menunjukkan bahwa Penggunaan Multimedia (X) sebagai variabel *independent*, mampu menjelaskan motivasi belajar sebagai variabel *dependent* sebesar 8,1%.

Tabel 28. Coefficients (a)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.763	5.889		7.432	.000
	PENGGUNAAN MULTIMEDIA	-.223	.122	-.284	-1.826	.076

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Program SPSS v 21.0

Berdasarkan *print out coefficients* SPSS maka diperoleh model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 43,763 - 0,223 X + e$$

Dari persamaan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) **Konstanta (a) = 43,763**, menunjukkan harga konstan, di mana jika nilai variabel $X=0$, maka Motivasi Belajar (Y) = **43,763**.
- 2) **Koefisien X (b) = - 0,223**, menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Multimedia (X) tidak berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar (Y). Dengan kata lain, jika variabel Penggunaan Multimedia ditingkatkan sebesar satu satuan maka Motivasi Belajar tidak akan bertambah.

b. Uji t_{hitung}

Uji t dilakukan untuk menguji secara parsial apakah variabel Penggunaan Multimedia (X) berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y)

Model hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0 : b_1 = 0$, Penggunaan Multimedia (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar.

$H_a : b_1 \neq 0$, Penggunaan Multimedia (X) berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar.

Pengambilan keputusan :

Jika probabilitas $< r$ 0,05, maka H_0 di tolak

Jika probabilitas $> r$ 0,05, maka H_0 di terima

Berdasarkan tabel diatas signifikansi X sebesar 0,076 ($0,076 > 0,05$). Dengan demikian karena probabilitas lebih besar dari 0,005 maka terima H_0 dan tolak H_1 . Artinya Penggunaan Multimedia (X) berpengaruh tidak signifikan terhadap Motivasi Belajar. Dengan kata lain bahwa Motivasi Belajar tidak dipengaruhi oleh Penggunaan Multimedia (X) secara signifikan, tanpa mengabaikan bahwa faktor-faktor lain adalah konstan.

c. Koefisien Determinan

Determinan (R^2) atau *R - Square* digunakan untuk melihat berapa besar variabel *independent* mampu menjelaskan variabel *dependent*. Dengan kata lain koefisien determinan digunakan untuk mengukur kemampuan variabel Penggunaan Multimedia (X) menjelaskan variabel Motivasi Belajar (Y).

Table 29. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.80-1.000	Sangat Kuat
0.60-0.799	Kuat
0.40-0.599	Cukup Kuat
0.20-0.399	Rendah
0.00-0.199	Sangat Rendah

Sumber Data: Ridwan dan Sunarto, 2007:89

Dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Multimedia (X) mampu menjelaskan Motivasi Belajar sebesar 8,1% pada, sedangkan sisanya Sebesar 91,9% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dapat kesimpulan yang di ambil dalam penelitian ini maka dapat disajikan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara variabel X penggunaan multi media Guru PAI terhadap variabel Y Motivasi belajar Siswa SD Babussalam Pekanbaru.
2. Penggunaan multimedia (X) ampu menjelaskan motivasi belajar sebesar 8,1%.
3. Sebesar 91,9% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.
4. Penggunaan multimedia guru PAI terhadap motivasi belajar SD Babussalam dengan kategori sangat rendah.

B. Saran

1. Kepada peserta didik di SD Babussalam Pekanbaru supaya lebih meningkatkan Motivasi belajar, khusus Materi Pendidikan Agama Islam.
2. Kepada Guru Pendidikan Agama Islam agar lebih meningkatkan kualitas mengajar khususnya Materi Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan Multimedia Pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
3. Untuk para peneliti lainnya, peneliti memberikan informasi bahwa penggunaan multimedia guru pendidickan agama Islam berpengaruh kepada motivasi siswa SD Babussalam adalah sangat rendah. Jadi disini penulis mengharapkan agar peneliti lainnya untuk meneliti faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika faktor itu dapat diketahui maka

akan menumbuhkan dalam mewujudkan motivasi belajar siswa agar lebih tinggi oleh guru pendidikan agama Islam.bbb



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, Kencana Prenada media Jakarta, 2010
- Arifin, M.Zainal, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011
- Arifin, Penerapan Multimedia VCD pada Pembelajaran sholat di kelas II B SD Muhammadiyah Ambarbinangun Bantul, UMS, Surakarta, 2010
- Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo, Jakarta, 2011
- Djamarah, S.B., & Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Gava Media, Yogyakarta, 2010
- Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar*, Gramedia, Jakarta, 2008
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005
- Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*, Kencana, Jakarta, 2007
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2016
- Mardalis, *Metode Penelitian suatu Pendekatan Proposal*, Bumi Aksara, Jakarta, 2006
- Muhammad Rusli, Dkk. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*, CV. Andi offset, Yogyakarta, 2017
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam*, Ar-Ruzzmedia, Yogyakarta, 2012
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau*, Pekanbaru, 2011
- Padmo, Dewi, *Peningkatan Kualitas Belajar melalui teknologi Pembelajaran*, Pusat Teknologi Informasi, Jakarta, 2011

Rizal Dairi, *Metode Penelitian*, UIR Press, Pekanbaru, 2013

Ruswan, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Alfabeta, Bandung, 2012

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*, Raja Grafindo Persada, Cet.2 Edisi I, 2004

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2013

WJS.Purwadarminta, *Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, 1992

Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Kuncoro, Mudrajat. *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga, 2003.

Nugroho,Agung. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistic Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi, 2005

Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2005

Sugiyono, . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. CV Alfabeta. Bandung, 2013

Jurnal

H.M. Ali Noer, *Pengaruh Pengetahuan berjilbab dan perilaku keagamaan terhadap Motivasi berjilbab Mahasiswi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR)*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, vol 1 No.2 2016.

As'adut Tabi'in, *Kompetensi Guru dalam meningkatkan Motivasi Belajar Pada MTSN Pekanheran Indragiri Hulu*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, Vol. 1 No.2 2016.

Rusby Z, *Pengaruh Motivasi sebagai Moderator terhadap hubungan antara Pembelajaran dan Emosi dengan Kompetensi Sumber daya pada Bank Syariah Riau*, Jurnal Keilmuan Islam Al-Hikmah, 13, 128- 152.

Skripsi

Dani Jakmiko, *Pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sebomenggalan Purworejo*, Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015

Juriah, *Penggunaan Multimedia dalam meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta*, Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015

Ani Widayati, *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Atas Swasta Babussalam Pekanbaru*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2013