

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakekatnya adalah makhluk yang sempurna, manusia merupakan makhluk yang lahir dengan membawa berbagai potensi yang menentukan adanya pengembangan menuju kesempurnaan. Manusia yang berhasil mengembangkan potensi dasar yang dibawanya akan menjadi manusia yang sempurna dalam penciptaan. Potensi dasar yang dimiliki manusia itu harus di aktualisasikan dan ditumbuh kembangkan di dalam kehidupan manusia yang nyata, seperti pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan itu menyebabkan perubahan yang berarti terhadap berbagai kehidupan manusia.

Dewasa ini bidang pendidikan secara umum sedikit dan banyaknya terpengaruh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang ketrampilan, ilmu dan teknologi. Perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu bentuk integral dalam pembaharuan itu adalah media pembelajaran, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seharusnya dikuasai oleh guru

professional, sehingga para guru dituntut untuk mengembangkan ketrampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien.

Nana Sudjana (2009: 28), mengemukakan bahwa belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain dan dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada pada kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain atau penulis buku dan produser media; salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. (Arief S Sadiman, et al., 2003: 11).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, Untuk itu guru dituntut agar bisa menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada disekitarnya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu keefektifan guru dalam menyampaikan isi pelajaran, juga menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar seperti itu, maka di perlukan adanya suatu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motifasi siswa dalam belajar dan dapat memberikan rangsangan kepada anak didik tentang suatu mata pelajaran, sehingga anak didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Hamlik (1976) dalam Azhar Arsyad (2009: 15-16), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membanhkitkan keinginan dan minat yang baru, memebangkitkan motivasi motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain memebangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran IT mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar, yaitu bisa membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran serta memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran, sehingga siswa akan mudah termotivasi untuk lebih giat dalam belajara serta siswa akan mudah mengingat dan menghafalkan materi yang sudah disampaikan. Tetapi, pada kenyatannya, penggunaan media pembelajaran belum difungsikan secara maksimal, hal ini dirasakan oleh siswa kelas 2 (dua) SMP PGRI Kasihan Bantul, terutama pada saat mata pelajaran agama islam sedang berlangsung. Hal seperti ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; pertama bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya, karena media yang canggih seperti OHP, LCD dan komputer atau *laptop* harganya mahal. Guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti papan tulis dan kapur yang dianggap lebih sederhana dan praktis, sehingga siswa mudah bosan dan cenderung berbicara sendiri-sendiri ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, siswa juga tidak

memperhatikan materi yang sedang di sampaikan oleh guru, karena papan tulis dan kapur dianggapnya kurang menarik, walaupun itu juga merupakan media, dan bahkan itu adalah media yang paling dasar pada proses pembelajaran. Hal seperti ini akan mempengaruhi hasil prestasi dan motivasi siswa, terutama siswa kelas 2 (dua) SMP PGRI Kasihan Bantul.

Dari uraian diatas kita ketahui bahwa media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal dan media pembelajaran memang sangat diperlukan ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, karna media pembelajaran dapat membantu memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan media siswa tidak akan merasa bosan, apalagi kalau media yang digunakan menarik dan bervariasi, maka siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti suatu pelajaran, khususnya pelajaran agama islam.

Dalam proses belajar mengajar selama ini, hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai masih kurang, karena para guru kurang memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat membantu proses pembelajaran, diantaranya adalah metode mengajar yang digunakan masih monoton, sehingga seringkali tujuan dari pembelajaran belum bisa mencapai hasil yang maksimal. Terkadang kerena ketidakmampuan guru dalam pengoperasian media IT yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga siswa tidak terbantu untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya membantu guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa

dalam mempelajari berbagai mata pelajaran, terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Melihat pentingnya media pembelajaran terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran agama islam, maka penulis mencoba membahas masalah ini dengan memilih judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT dan Motivasi Belajar Siswa SMP PGRI Kasihan Bantul”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT di SMP PGRI Kasihan, Bantul?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan Bantul?
3. Adakah hubungan penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT dan motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan, Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT di SMP PGRI Kasihan Bantul.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan, bantul.
3. Untuk mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT dan motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan, Bantul.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis.

Penelitian ini semoga bisa memberikan masukan tentang teori dan konsep yang baru untuk mengembangkan bidang ilmu pendidikan, terutama ilmu pendidikan agama islam.

2. Manfaat praktis.

a. Dunia pendidikan, dapat di jadikan sebagai masukan dalam dunia pendidikan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Untuk pendidik atau guru, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT dengan tepat, maka akan mempermudah guru dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran agama islam.

c. Untuk siswa, dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis IT ini, Siswa akan lebih mudah dalam mengingat, menghafal, serta memahami isi materi yang di sampaikan oleh guru, serta tercapainya sistem pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, Inofatif dan Menyenangkan.

d. Untuk penulis, sebagai tambahan wawasan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis IT, dan sebagai motivasi bagi penulis untuk lebih bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis IT sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian yang telah dilakukan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi seperti penelitian yang dilakukan oleh saudara Muhammad Fauzan (20010720037) fakultas agama islam UMY 2005 yang berjudul. *Penggunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran PAI di SMU Muhammadiyah Sentolo Kulonprog*. Dalam penelitiannya tersebut penulis memnyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya suatu media penunjang agar proses belajar mengajar dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, karena media merupakan komponen dalam lingkungan pendidikan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam penelitiannya ini disimpulkan bahwa penggunaan nmedia pendidikan dapat mempengaruhi proses belajar mengajar agama islam.
2. Penelitian selanjutnya yaitu tentang motivasi yang ditulis oleh Sudarti (20000720031) fakultas agama islam UMY. dalam penelitiannya yang berjuduln *Korelasi Antara Religiusitas dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yoyakarta*. Dalam penelitiannya penulis membahas tentang korelasi yang terjadi antara religiusitas dengan motivasi belajar. Religiusitas seseorang dapat dijadikan sebagai penggerak segala aktivitas dalam kehidupannya. Dengan religiusitas yang dimiliki, seseorang akan lebih termotivasi untuk belajar tentang ilmu pengetahuan yang belum ia dapatkan. Jadi dalam penelitian tersebut jelas bahwa terdapat korelasi antara tingkat religiusitas

dengan motivasi belajar mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

3. Penelitian yang berjudul “*Hubungan antara Konsep Diri dan motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan BPI Fakultas Dakwah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*”, karya Sri Lestari mahasiswa IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Fakultas Dakwah, angkatan 1998. Dalam penelitiannya di tulis bahwa konsep diri itu muncul dari diri sendiri dan merupakan keyakinan dari hati yang bisa mempengaruhi kemampuan berfikir seseorang. Semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi pula motivasi belajar, begitu pula sebaliknya, semakin rendah konsep diri maka akan semakin rendah pula motivasi belajar. Konsep diri ini meliputi aspek fisik, psikis, moral dan sosial. Akan tetapi konsep diri tidak mutlak sepenuhnya berpengaruh terhadap motivasi belajar, masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar. Dalam penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa ada korelasi yang signifikan antara konsep diri dengan motivasi belajar mahasiswa jurusan BPI Fakultas Dakwah IAIN Sunan Kalijaga.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa skripsi yang di tulis oleh Muhammad Fauzan berisikan tentang diperlukannya sebuah media penunjang dalam proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, sedangkan yang di tulis Sudarti berisikan tentang religiusitas seseorang dapat dijadikan sebagai penggerak segala aktivitas dalam kehidupannya. Dengan religiusitas yang

dimiliki, seseorang akan lebih termotivasi untuk belajar tentang ilmu pengetahuan yang belum ia dapatkan, sedangkan menurut Sri Lestari bahwa Semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi pula motivasi belajar, begitu pula sebaliknya, semakin rendah konsep diri maka akan semakin rendah pula motivasi belajar. Dalam penelitian tersebut ada kaitannya dengan masalah yang ingin peneliti teliti, akan tetapi permasalahannya belum dibahas secara spesifik, karena aspek yang ingin diteliti adalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis IT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang belum pernah diteliti sebelumnya.

F. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran IT

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran atau di sebut media, berasal dari kata *medium* yang berarti pengantar atau perantara. Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, yang terjadi dalam proses belajar. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk

belajar. Buku, kaset, film bingkai adalah contohnya. (Arief S Sadiman, et al., 2003: 6).

Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi juga sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang baru. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Namun secara lebih khusus, bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Memperhatikan pendapat tersebut bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berhubungan dengan alat yaitu buku, papan tulis, komputer, laptop, gambar, televisi, radio, tape recorder, dan komponen-komponen lain yang ada hubungannya dengan IT, yang bisa menyampaikan pesan dan ide, sehingga pesan dan ide tersebut dapat disampaikan ke penerima (siswa).

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

b. Jenis-jenis media pembelajaran IT

Media pembelajaran IT memang mempunyai jenis-jenis yang berbeda, dari jenis tersebut akan berbeda pula dalam penggunaannya. Misalnya media cetak, media cetak hanya berupa simbol atau tulisan seperti kertas, dan media cetak tidak mungkin digunakan untuk merekam suara atau menyimpan data dan sebagainya, dibawah ini ada beberapa jenis media.

Menurut Rudy Bretz dalam Arief dkk, (2003: 20) bahwa media pembelajaran di bedakan menjadi delapan kelas yaitu:

1) Media Audio Visual Gerak

Media ini yang paling lengkap karena segala kemampuan yang dapat diperankan oleh audio dan visual dapat di manfaatkan melalui media ini. Contohnya: televisi, *video tape*, film, dan media audio.

Media audio visual gerak merupakan media pembelajaran yang harganya murah dan terjangkau, sekali kita membeli seperti tape recorder hampir tidak ada biaya tambahan lagi, karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan yang baru dapat direkam kembali. Dan juga media yang lain seperti televisi juga dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

2) Media Audio Visual Diam

Media ini mempunyai segi kelengkapan kedua dari media audi visual diam, hanya perbedaannya terletak pada kemampuan

geraknya. Contohnya seperti: film strip bersuara, slide bersuara, dan komik dengan suara.

Media audio visual diam dalam penyampaian pesannya juga dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

3) Media Audio Semi Gerak

Merupakan media audio yang disertai dengan gerakan secara linier dan terputus-putus. Contoh: telewriter, morse dan media *board*

Media audio semi gerak, adalah salah satu jenis dari media yang ada dan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran atau mungkin dalam kehidupan sehari-hari. Media ini memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contohnya seperti morse, morse dapat dilakukan dengan menggunakan bendera atau juga secara elektronik, seperti yang digunakan pada pelayaran-pelayaran atau telegrap, dan bisa menggunakan suara-suara, peluit, kentongan dan sebagainya. inilah yang dimaksudkan dengan tulisan jauh bersuara. Jadi kita bisa mengirim pesan dari jarak jauh, dan bersuara.

4) Media Visual Gerak

Media ini menampilkan kemampuan visual dan gerakannya tetapi tanpa suara. Contohnya: film bisu.

5) Media Visual Diam

Media ini menyajikan informasi secara visual saja tanpa ada gerakan apa-apa. Contohnya: *microform* gambar dan grafis, film strip dan cetak.

Media visual ini mengandalkan indera penglihatan, karena memang media ini digunakan untuk membantu indera penglihatan pada saat menerima mata pelajaran, media pembelajaran dengan menggunakan media visual diam berupa alat peraga memiliki keuntungan yaitu siswa dapat melihat secara langsung sesuatu yang perlu diketahui menurut teori.

6) Media Semi Gerak

Merupakan media yang mampu menampilkan gerakan titik secara linier (garis dan tulisan) tetapi tanpa suara. Contohnya: *teleautograph*.

Media ini hanya menampilkan gerakan-gerakan berupa garis dan tulisan tanpa ada suara sama sekali. Media ini kurang mampu memenuhi didalam dunia pendidikan, karena media ini hanya mampu menampilkan gerakan titik saja, tetapi media ini juga bisa sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.

7) Media Audio

Media ini merupakan media yang menampilkan audio saja tanpa ada gerakan apapun. Contohnya seperti: radio, *telephone*, *audiotape* dan *audio disc*.

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Dan juga kaset audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

8) Media Cetak

Media yang menampilkan informasi melalui kata-kata dan simbol-simbol atau diagram saja. Contohnya: teletape dan *paper tape*.

Media cetak merupakan bagian dari media massa yang digunakan dalam pendidikan. Literatur dalam pendidikan dapat di temui dalam artikel, buku, jurnal, dan majalah secara berulang-ulang terutama untuk orang yang buta huruf dapat mempelajarinya melalui gambar atau diagram yang diperlihatkan poster. Media cetak membantu penerimaan informasi untuk mengatur masukan informasi tersebut.

Hal tersebut di atas adalah merupakan gambaran media sebagai sumber belajar, memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah:

a) Media Visual/Grafis

Media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi. Atau dapat dikatakan media mengandung tulisan atau gambar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.

b) Media Audio

Media audio adalah media yang memberikan stimulus suara saja. Seperti radio, tape recorder dan lain-lain.

c) Media Audio Visual.

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus didengar untuk memperjelas materi yang disampaikan.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran IT

Media merupakan petunjuk mengapa dan kenapa media digunakan, apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau belum mampu untuk melakukannya.

Gerlach dan Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2009: 12-14) megemukakan tiga ciri, yaitu antara lain:

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri fiksatif ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

Dengan media ini memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

Media seperti ini dapat ditampilkan bagian-bagian yang dianggap penting saja, karena media seperti ini dapat dipercepat atau diperlambat dalam penampilannya, sehingga guru dapat menampilkan bagian-bagian yang dianggap penting.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri ini memungkinkan suatu kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. ciri seperti ini mempunyai daya tarik yang besar, karena dapat menimbulkan keinginan dan

minat baru serta dapat menumbuhkan motivasi baru bagi peserta didik.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam menuntut adanya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses pendidikan, baik pada dimensi vertikal maupun horisontal. Sementara secara institusional, ia mengandung implikasi bahwa proses pendidikan yang berjalan hendaknya dapat memenuhi kebutuhan dan mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang, oleh karena itu media pembelajaran berbasis IT menjadi salah satu pengantar perkembangan zaman, karena secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, dan mempengaruhi jalannya pembelajaran pendidikan agama islam.

Levied dan Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad, (2009: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi Atensi yaitu: menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (membaca teks) yang bergambar. gambar atau lambang visual

dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi Kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, membantu mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara teks atau secara verbal.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran bisa mengarahkan perhatian siswa dan memahami isi dan informasi serta mampu mengingat dan menambah perbendaharaan kosa kata dalam berfikir.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran PAI berbasis IT memang banyak sekali manfaatnya, diantaranya adalah sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, selain itu media juga digunakan untuk menyajikan informasi yang terbaru agar siswa tidak merasa bosan dengan hal-hal yang dianggap sudah tabu, serta dapat merangsang motivasi siswa untuk mengikuti suatu mata pelajaran.

Sudjana dan Rivai (1992:2) dalam Azhar Arsyad (2009:24-25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Pembelajaran seperti ini dapat memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan sendiri di kalangan siswa serta menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Memperbesar perhatian siswa mendapatkan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan banyak dalam belajar, sehingga tumbuh pengertian yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.

Dengan adanya metode seperti ini, maka siswa tidak akan mudah bosan dan guru juga tidak akan merasa capek serta kehabisan tenaga dalam waktu menyampaikan materi pelajaran, apalagi kalau guru yang mengajarnya pada setiap mata pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat media praktis dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah:

- a) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar anak.
- b) Media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan dapat memeperjelas penyajian informasi.

2. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi

Motivasi adalah keinginan untuk melakukan suatu tindakan dimana keinginan-keinginan pribadi dapat mencapai kepuasan. Motivasi yang dimaksud adalah motivasi siswa dalam belajar pendidikan agama islam, baik dalam penyerapan materi yang telah diberikan oleh guru sampai pada penerapan ilmu dengan menyelesaikan soal-soal agama islam.

Anak remaja atau anak usia 12-15 tahun, penuh dengan dorongan dan minat untuk mencapai atau memiliki sesuatu, oleh karena itu pada usia remaja ini sangat membutuhkan dorongan motivasi agar dapat mencari apa yang diinginkan. Pendidikan agama islam juga sangat perlu pada anak usia remaja, karena pendidikan agama islam dapat mengarahkan pada hal-hal yang positif, agar anak usia remaja tidak mudah terjerumus kedalam kemaksiatan atau dalam hal-hal yang negatif.

Menurut Davis (1996), dalam Syafarudin, Irwan Nasution, (2005: 131). Mengatakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang tersembunyi didalam diri dan mendorong seseorang berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khusus.

Menurut penulis sendiri bahwa motivasi dalam agama islam yaitu berupa bentuk dalil-dalil dan perintah supaya bersemangat dalam berbagai ibadah atau aktifitas baik dalam *ukhrawi* maupun *duniawi*. Karena tanpa motivasi segala pekerjaan atau segala hal mustahil terlaksana dengan baik dan benar. Guna mencapai tujuan aktifitas maka diperlukan motivasi baik dalam hal niat yang kuat. Apabila kita mempunyai niat yang baik dan benar, maka kita akan termotivasi untuk melakukannya. Jika sesuatu yang akan dikerjakan atau akan dilakukan sudah didasari dengan niat yang kuat maka sudah tentu manusia itu mempunyai semangat atau motivasi yang besar.

b. Prinsip-prinsip motivasi

Dalam proses belajar-mengajar, motivasi sangatlah penting bagi siswa, karena akan mendorong siswa untuk melakukan hal-hal yang bersifat positif, dan tidak akan mudah putus asa dalam menghadapi segala kesulitan yang ada, siswa akan terus selalu berusaha dan berusaha, sampai mereka mencapai kesuksesan yang di inginkan. Memberi motivasi kepada seorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap

awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan akan melakukan sesuatu kegiatan belajar.

Dari berbagai motivasi yang berkembang, Keller (1983) dalam Sarjuli, (2004 ; 4-10), telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip yang telah ditetapkan dalam proses belajar mengajar, yang disebut sebagai model ARCS, yaitu antara lain:

1) *Attention* (perhatian)

Perhatian siswa muncul karna didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga siswa akan memberikan perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama pembelajaran bahkan lebih lama lagi.

Apabila elemen-elemen seperti ini dimasukkan dalam rencana pembelajaran, hal ini dapat menstimulir rasa ingin tahu siswa. Namun perlu diperhatikan agar stimulus tersebut digunakan tidak berlebihan, akibatnya stimulus menjadi hal yang biasa dan efektifitasnya hilang. Untuk merangsang minat dan perhatian siswa bisa dilakukan dengan menggunakan metode yang bervariasi dan menggunakan media untuk mendukung metode tersebut, serta menggunakan gaya mengajar yang bervariasi.

2) *Relevance* (relevansi)

Relevansi menunjukkan hubungan antara materi pengajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi, atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang.

Apabila tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan nilai yang dipegang oleh kelompok yang diacu siswa, seperti orang tua, masyarakat dan sebagainya, maka keberhasilan dalam mengerjakan suatu tugas dianggap sebagai langkah untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut.

Dalam relevansi juga terdapat strategi yang tepat digunakan untuk menunjukkan hubungan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa, diantaranya yaitu memberikan contoh seperti latihan test yang langsung berhubungan dengan kondisi siswa.

3) *Confidence* (kepercayaan diri)

Confidence mempunyai arti merasa diri kompeten atau mampu, merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungannya.

Konsep "*self_ efficacy*" yang dikembangkan oleh Bandura (1997) berhubungan dengan keyakinan pribadi bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu tugas yang menjadi

syarat keberhasilan yang berlaku adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil.

Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil, harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses dimasa yang lampau. Dengan demikian ada hubungan spiral antara pengalaman sukses dan motivasi, motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan atau prestasi dan pengalaman sukses akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya. Strategi yang digunakan untuk dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan tugasnya diantaranya yaitu dengan meningkatkan harapan siswa untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman belajar siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

4) *Satisfaction* (kepuasan)

Kepuasan adalah keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan yang akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuannya.

Peran guru sangat penting dalam menumbuhkan kepuasan belajar siswa. Untuk meningkatkan dan memelihara motivasi siswa guru dapat menggunakan pemberian penguatan berupa pujian secara verbal dan umpan balik yang informatif, bukan

ancaman atau sejenisnya, serta memberikan kesempatan k untuk segera mempraktekkan pengetahuan yang baru dipelajarinya.

c. Ciri-ciri motivasi.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Peranannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh dan semangat. Sebaliknya, seseorang belajar dengan motivasi yang lemah, akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajarannya tersebut.

Sardiman (2004: 83), berpendapat bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas atau dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa.
Sesusah apapun kalau pekerjaannya itu belum selesai akan tetap dikerjakan dan diselesaikan.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (minat untuk sukses).
- 4) Mempunyai orientasi ke masa depan.

Berfikirnya selalu menuju kearah masa depan, sehingga tetap semangat dan berusaha dalam menjalani suatu pekerjaan.

5) Lebih senang bekerja mandiri.

Tidak pernah putus asa dan mandiri itu menjadi kunci utama bagi seorang yang mempunyai motivasi yang tinggi, karena dia tidak mau mengandalkan orang lain secara terus-menerus selama masih bisa dikerjakan sendiri.

6) Cepat bosan pada tugas-tugas yang *rutin* (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).

7) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).

8) Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.

9) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas, berarti orang itu memiliki ciri-ciri motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa akan berhasil dengan baik kalau siswa itu tekun dalam mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, bahkan lebih lanjut siswa harus lebih peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum serta dapat memikirkan bagaimana caranya memecahkan permasalahan itu sendiri, karena hal seperti itu akan sangat bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

d. Bentuk Motivasi Belajar

Tidak dapat diingkari bahwa ada perbedaan antara individu satu dengan yang individu yang lain dalam tingkat kemampuan atau prestasi, perbedaan tersebut tampak pada bakat dan minatnya atau motivasinya, perbedaan tersebut dibawa sejak lahir dan dari hasil latihan atau pengalaman. Banyak sekali remaja yang mempunyai keinginan atau motivasi untuk terus maju, tetapi ada juga remaja yang tidak punya motivasi untuk melakukan sesuatu hal, karena dia menganggap bahwa apa yang dilakukan atau yang dikerjakannya tidak akan membuahkan hasil yang maksimal, untuk itu pemberian motivasi memang sangat penting bagi anak usia remaja. Didalam dunia pendidikan banyak sekali bentuk-bentuk untuk menumbuhkan motivasi siswa, diantaranya adalah dengan memberikan pujian pada peserta didik, agar peserta didik tersebut bisa termotivasi untuk melakukan hal-hal yang baru sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa anak tersebut akan merasa senang dan akan terus mencari apa yang ingin didapatkan.

Menurut Sardiman (2004:92-95), ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar di sekolah:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Bagi siswa angka-angka itu merupakan motivasi yang

kuat. Sehingga yang biasa dikejar siswa adalah nilai ulangan atau nilai pada raport angkanya baik-baik.

Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati. Oleh karena itu guru harus mencari solusi bagaimana cara memberikan angka yang terkait dengan nilai yang terkandung dalam setiap pengetahuan, sehingga tidak hanya nilai kognitif saja, melainkan juga keterampilan dan afektifnya.

2) Hadiah

Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi tetapi tidaklah selalu demikian karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik perhatian bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat dalam pekerjaan tersebut.

3) Saingan atau kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat dijadikan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa. Karena dalam persaingan ini akan dapat membentuk karakter siswa untuk terus bersaing dalam hal-hal yang bersifat positif.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerima sebagai tantangan, sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebahagiaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subyek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Memberi ulangan seperti ini juga merupakan sarana motivasi. Dalam hal ini guru juga harus terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswa.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan yang semakin meningkat, maka ada motivasi dalam diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Pujian

Pujian ini merupakan suatu bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

Dalam pemberian pujian harus tepat, artinya pujian itu memang mengarah pada siswa dan pujian tersebut dapat mempertinggi gairah sekaligus akan membangkitkan harga diri siswa.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa memang ada motivasi untuk belajar sehingga hasilnya akan baik.

10) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepat kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

11) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting.

Dengan memberikan berbagai motivasi, siswa menjadi rajin belajar, tetapi guru juga harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar itu agar bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya menjadi bermakna juga bagi siswa.

e. Fungsi Motivasi

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu yang sedang belajar. Ada peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu seorang

anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, maka akan berjalan dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar, sebaliknya seseorang yang tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan untuk belajar.

Menurut Sardiman (2004:85) bahwa motivasi selain berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi juga berfungsi sebagai berikut:

1) Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak dari setiap hal yang akan dikerjakan.

Motivasi disini merupakan motor penggerak dari kegiatan yang akan dikerjakan dan mendorong manusia untuk berbuat dalam suatu kegiatan atau pekerjaan.

2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang telah dicapai, dan sesuai dengan apa yang ingin dikerjakan.

3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu, serta perbuatan yang serasi guna mencapai tujuan yang di inginkan, dan juga dengan menyisihkan atau menyingkirkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

3. Hubungan penggunaan media pembelajaran PAI berbasis IT dan motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan pendidikan agama dari sumber pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Adapun pesan yang akan dikomunikasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah ajaran-ajaran agama yang ada dalam kurikulum pendidikan agama islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepadanya. Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut diantaranya yaitu dalam Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:



Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.(QS An-Nahl: 125).

Selama ini profil guru Pendidikan Agama Islam dianggap masih kurang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kebanyakan masih menggunakan cara-cara pembelajaran tradisional, yaitu ceramah monoton dan statis kontekstual. Dengan hadirnya media pembelajaran, maka akan menjawab proses pembelajaran

yang masih menggunakan cara tradisional. Media pembelajaran sangat penting karena bisa membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid serta dapat mempengaruhi semangat peserta didik, juga membantu memantapkan pengetahuan dalam pikiran para siswa serta menghidupkan proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, terutama pada pembelajaran Agama Islam.

Hamlik (1986) dalam Azhar Arsyad (2009 :15-16), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya juga diperhatikan, sehingga media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam memilih media pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan pertimbangan diantaranya yaitu: *pertama* Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkan media dalam hal ini guru dapat mengkombinasikan media yang tersedia untuk keperluan suatu

pembelajaran yang optimal. *kedua* Tingkat motivasi yang ditimbulkan oleh media bisa memberikan pengaruh motivasional yang berbeda, perbedaan ini terkait dengan karakteristik siswa itu sendiri.

G. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka ada hubungan penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT dan motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan Bantul.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. yang akan dikembangkan dan di wujudkan dalam tabel dengan menggunakan rumus. (Nana Sayodih Sukmadinata, 2008 : 53).

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Suharsimi Arikunto, 2010: 173). Sedangkan menurut Margono (2005: 118). Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi SMP PGRI Kasihan, Bantul kelas II tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 106 yang tersebar dalam 4 kelas. Data jumlah siswa SMP PGRI kelas II dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Jumlah Siswa Kelas II PAI
SMP PGRI Kasihan Bantul

Nomer	Kelas	Jumlah Populasi
1	II A	27
2	II B	28
3	II C	29
4	II D	22
	Jumlah	106

b. Sampel.

Sampel adalah pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi (Suharsimi Arikunto, 2005: 91). Sedangkan menurut Margono (2005: 121) sampel adalah sebagai bagian dari populasi.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling yaitu dari jumlah populasi ditentukan jumlah sampel sebagai obyek penelitian, pengambilan sampel dilakukan secara merata dan setiap populasi atau responden mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Untuk mengetahui jumlah sampel yang akan diteliti, maka digunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N^e}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel populasi 10%.

$$n = \frac{106}{1 + 106(0,1)^2}$$

$$n = \frac{106}{1 + (106(0,01))}$$

$$n = \frac{106}{2,06}$$

$$n = 51,45$$

$$n = 51 \text{ (dibulatkan)}$$

Jadi sampel dalam penelitian ini adalah 51 siswa.

Dari ukuran sampel yang telah diketahui, maka langkah selanjutnya adalah menentukan perwakilan dari tiap kelas, di mana populasi yang dijadikan objek penelitian tersebut dalam 4 (empat) kelas. Data perhitungan proporsi sampel perwakilan tiap kelas dapat dilihat dalam Tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2
Perhitungan Proporsi Sampel dalam Perwakilan Tiap Kelas

No	Kelas	Jumlah populasi	Proporsi Sampel	Jumlah Sampel
1.	II A	27	$\frac{27}{106} \times 100\% = 0,25\%$ $0,25\% \times 51 = 12,75$ Dibulatkan 13	13
2.	II B	28	$\frac{28}{106} \times 100\% = 0,26\%$ $0,26\% \times 51 = 13,26$ Dibulatkan 13	13
3.	II C	29	$\frac{29}{106} \times 100\% = 0,27\%$ $0,27\% \times 51 = 13,77$ Dibulatkan 14	14
4.	II D	22	$\frac{22}{106} \times 100\% = 0,20\%$ $0,20\% \times 51 = 10,58$ Dibulatkan 11	11
5	Jumlah	106		51

3. Definisi Oprasional

Definisi oprasional ini merupakan unsur penelitian yang memberikan informasi tentang bagaimana cara mengukur suatu variabel, untuk mempermudah dalam melakukan suatu penelitian. Dalam penelitian ini ditentukan variabel dan indikatornya, dengan perincian seperti yang ada pada table 1.3 dibawah ini.

Tabel 1.3
Menentukan variabel dan indikator

No	Variabel	Indikator
1	Penggunaan media pembelajaran berbasis IT	1. Variasi Penggunaan IT 2. Intensitas Penggunaan Media IT 3. Pengembangan Penggunaan Media Berbasis IT
2	Motivasi belajar	1. Perhatian 2. Relevansi dengan kebutuhan siswa 3. Kepercayaan diri 4. Kepuasan

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket atau Kuesioner.

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data tentang:

1. Penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT di SMP PGRI Kasihan, Bantul.
2. Motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan Bantul.
3. Hubungan penggunaan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis IT dan motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan, Bantul.

b. Metode Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT dan motivasi belajar Agama Islam di SMP PGRI Kasihan, Bantul.

c. Metode Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT dan motivasi belajar Agama Islam, dan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang langsung ditanyakan kepada responden.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Data diperoleh dari kepala sekolah, guru agama islam, karyawan serta siswa siswi di SMP PGRI Kasihan, Bantul.

5. Validitas alat ukur.

Digunakan untuk menguji validitas pada setiap butir soal, dan skor yang ada pada butir soal dikorelasikan dengan skor total dengan menggunakan teknik *Korelasi Product moment* dari Pearson. Adapun rumus *Korelasi Product moment* yang dimaksud adalah:

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

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” *product moment*

N = *number or case*

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$ = jumlah seluruh skor x

\sum = jumlah seluruh skor y (Anas Sudijono,2008:275).

6. Teknik Analisis Data

a. Deskriptif Analisis Kuantitatif:

Teknis analisis data dengan cara melakukan deskriptif analisis kualitatif yaitu menggambarkan dengan cara menampilkan perhitungan dengan menggunakan rumus statistik.

b. Analisis data kualitatif.

Analisis data kualitatif yaitu analisis data yang digunakan tanpa menggunakan rumus statistik. Dan atau menganalisa data yang diperoleh dari hasil pembuktian teori-teori, dari hasil wawancara dan observasi.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman dan pembahasan penelitian ini, maka dibuatlah suatu rancangan penulisan secara sistematis sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, Hipotesis, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II. GAMBARAN UMUM SMP PGRI KASIHAN BANTUL

Dalam bab ini diuraikan tentang, Sejarah Singkat, Letak Geografis, Visi Misi, Identitas Sekolah, Perkembangan Sekolah, Struktur Organisasi, Jumlah Guru dan Karyawan, Jumlah Siswa Tiap Kelas, Sarana Prasarana dan Penggunaan Media IT Untuk PAI.

BAB III. PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT, Motivasi Belajar Siswa SMP PGRI Kasihan Bantul, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis IT dan Motivasi Belajar Siswa SMP PGRI Kasihan Bantul.

BAB IV. PENUTUP

Bab ini membuat Kesimpulan Dari Hasil Penelitian, Saran-Saran dan Kata Penutup.