

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR AQIDAH AKHLAK

Yuslinda

UPT SPF SMP Negeri 32 Makassar
Email: yuslinda112@guru.smp.belajar.id

Murni Amir

UPT SPF SMP Negeri 32 Makassar
Email: murniamir80@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Tesis ini membahas tentang penerapan multimedia interaktif dalam peningkatan motivasi belajar aqidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Darul 'Ulum Ath-Thahiriyah Paladang. Adapun tujuan penelitian tesis ini adalah untuk memperoleh data empiris tentang motivasi belajar aqidah akhlak sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif dan untuk memperoleh informasi apakah penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MTs Pondok Pesantren Darul 'Ulum Ath-Thahiriyah. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain *one group pretest and posttest design*. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali pengukuran. Pengukuran yang pertama dilakukan untuk mengukur motivasi peserta didik sebelum mengikuti *treatment* pembelajaran akidah akhlak (*pre test*). Pengukuran kedua yaitu mengukur motivasi peserta didik setelah mengikuti *treatment* pembelajaran akidah akhlak (*post test*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi dan tes motivasi serta teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment* dan *uji t*. Hasil penelitian ini adalah: (1) Motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak sebelum diberi perlakuan berupa penerapan multimedia interaktif tergolong dalam kategori tinggi yaitu 71,11% berdasarkan kriteria interpretasi. (2) Motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak sesudah diberi perlakuan berupa penerapan multimedia interaktif dapat dikatakan meningkat. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji t-test yang menunjukkan t hitung (6,621) > t tabel (2,05553) dan hasil analisis tiap-tiap indikator yakni 89,99%. Hal itu menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penerapan multimedia interaktif dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sehingga penerapan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Berdasarkan kesimpulan penelitian penerapan multimedia interaktif yang telah teruji memiliki implikasi yang sangat tinggi dibandingkan dengan buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran, implikasi tersebut yakni multimedia interaktif akan memberi sumbangan praktis, memperoleh hasil belajar yang maksimal dan menggunakan multimedia interaktif peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya sebagai usaha untuk mendalami materi pelajaran akidah akhlak yang diberikan.

Kata Kunci

Multimedia interaktif; Motivasi belajar; Mata pelajaran akidah akhlak

PENDAHULUAN

Mata pelajaran akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. Pembelajaran akidah adalah internalisasi Islam atau keyakinan pada Allah SWT., yaitu bagaimana cara atau proses interaksi pembelajaran agar mempunyai keyakinan Islam atau keyakinan kepada Allah SWT... yang kuat. Sebagaimana firman Allah SWT.. dalam QS. Fushshilat/41: 22-23;

وَمَا كُنْتُمْ تَسْتَتِرُونَ أَنْ يَشْهَدَ عَلَيْكُمْ سَمْعُكُمْ وَلَا أَبْصَارُكُمْ وَلَا جُلُودُكُمْ وَلَكِنْ ظَنَنْتُمْ أَنَّ اللَّهَ لَا يَعْلَمُ
كَثِيرًا مِمَّا تَعْمَلُونَ (٢٢) وَذَلِكُمْ ظَنُّكُمُ الَّذِي ظَنَنْتُمْ بِرَبِّكُمْ أَرْدَاكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ مِنَ الْخَاسِرِينَ (٢٣)

Terjemahnya:

“Dan kamu tidak dapat bersembunyi dari kesaksian pendengaran, penglihatan dan kulitmu terhadapmu bahkan kamu mengira Allah tidak mengetahui banyak tentang apa yang kamu lakukan. Dan itulah dugaanmu yang telah kamu sangkakan terhadap Tuhanmu, (dugaan itu) telah membinasakan kamu, sehingga jadilah kamu termasuk orang yang rugi.”¹

Quraish Shihab menjelaskan bahwa kalian tidak bisa menyembunyikan perbuatan-perbuatan buruk kalian agar tidak dipersaksikan oleh pendengaran, penglihatan dan kulit kalian. Kalian hanya berprasangka bahwa Allah tidak mengetahui banyak perbuatan yang kalian lakukan secara sembunyi-sembunyi.² Pembelajaran akhlak berarti pembelajaran tentang bentuk batin seseorang yang kelihatan pada tindak tanduknya atau tingkah lakunya, didalam pelaksanaan pembelajaran berarti bagaimana proses kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan supaya yang diajar berakhlak baik. untuk mencapai hal tersebut maka cara dan proses pembelajaran akidah akhlak harus dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Hal tersebut ditegaskan dalam firman Allah SWT. QS. Al-Mu'minin/23: 78;

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ (٧٨)

Terjemahnya:

“Dan Dia-lah yang telah menciptakan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, tetapi sedikit sekali kamu bersyukur.”³

Quraish Shihab menjelaskan bahwa bagaimana kalian dapat mengingkari Allah padahal Dialah yang menciptakan pendengaran agar kalian dapat mendengar kebenaran; menciptakan penglihatan agar kalian dapat memperhatikan dan mengamati alam raya dengan segala isinya; dan menciptakan pikiran agar kalian dapat mengetahui kemahaagungan-Nya, sehingga kalian beriman? Kalian benar-benar tidak mensyukuri Sang Penciptanya dengan beriman dan taat kepada-Nya, kecuali sangat sedikit.⁴

¹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Juz 24, (Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Pentafsir Al-Qur'an: Jakarta: 1971), h. 489

²M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Volume 12, Cetakan ke 2, (Jakarta: Lentera Hati, Dzulqad'ah 1425/Desember 2004), h. 58

³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Juz 13, (Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Pentafsir Al-Qur'an: Jakarta: 1971), h. 348

⁴M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Volume 15, Cetakan ke 2, (Jakarta: Lentera Hati, Dzulqad'ah 1425/Desember 2004), h. 125

Pendengaran, penglihatan dan hati nurani harusnya digunakan manusia untuk menjalani kehidupan sesuai dengan ajaran islam yakni mengikuti petunjuk petunjuk yang ada dalam al-Qur'an dan hadits. Sebagaimana yang dijelaskan dalam hadits yang membahas mengenai media pembelajaran interaktif yakni;

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، تَهَشَّهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، تَهَشَّهُ هَذَا)

Artinya:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”⁵

Rasulullah SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Dari hadits Rasulullah SAW tersebut ada pelajaran yang sangat berharga yaitu pentingnya multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Hakikat dari pembelajaran akidah akhlak adalah bagaimana sebenarnya intisari akidah akhlak dan bagaimana cara atau proses untuk mempelajarinya. Oleh karena itu pembelajaran akidah akhlak mempunyai beberapa aspek jika dihubungkan dengan proses belajar mengajar maka aspek yang perlu ada dalam proses pembelajaran adalah berkaitan dengan bagaimana cara merencanakan pembelajaran akidah akhlak, materi, strategi, media, langkah-langkah dan cara mengevaluasi. Salah satu hal yang penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

AECT (*Association Of Education And Comunication*) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pada intinya media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat direkayasa, dapat didengar, dilihat dan dibaca. Sanjaya berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan, seperti informasi yang terdapat pada transparansi

⁵Al-Imam Bukhari dan Abu Hasan As-Sindy, *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy*, (Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008), h. 224

atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.⁶

Pembelajaran akidah akhlak hendaknya mengacu pada pola pengembangan peserta didik secara optimal melalui pembekalan dan pemberian kesempatan yang luas kepada peserta didik sehingga mereka mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai moral, dan keterampilan yang dimiliki. Dalam realitas yang nampak terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pola transfer pengetahuan belaka. Guru hanya mentransfer pengetahuan yang ada dalam buku paket melalui metode dikte tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

TINJAUAN TEORETIS

1. Multimedia Interaktif

Media pembelajaran berbasis multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media (multimedia) pada proses pembelajaran dengan menggunakan beberapa software yang ada dalam PC (*Perangkat Computer*) seperti *microsoft power point, video maker, photoshop, coreldraw, music player* dan sebagainya. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', perantara atau pengantara. Dalam bahasa Arab media adalah (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

- a. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- b. Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.⁷

Media adalah perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan yang bisa berupa manusia, materi, alat teknologi dan sebagainya.

- a. Heinich, Molenda, dan Russel mengatakan bahwa *media is a channel of communication*.
- b. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.
- c. NEA (*Educations Association*) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁸

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beraneka ragamnya media maka masing-masing media

⁶Lihat Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Alfabeta, 2012), h. 184-185

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003), h. 3

⁸Lihat Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pres. 2002), h.

mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu *auditif, visual, dan audiovisual*. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan internasional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya. Dengan demikian guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa manipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar.⁹ Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan peserta didik maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
- d. Media yang digunakan harus memerlukan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.¹⁰

Prinsip tersebut hendaknya diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, utamanya pada media pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik apabila prinsip-prinsip tersebut diperhatikan. Fungsi dan peran dari media pembelajaran adalah:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik
- d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis.¹¹

Fungsi media tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan guru tidak harus membawa objek nyata dalam kelas karena semuanya bisa divisualisasikan. Kumpulan isi multimedia yaitu:

- a. Teks adalah simbol yang merupakan medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan
- b. Audio adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan suara yang dapat di dengar oleh alat indra pendengaran.
- c. Animasi adalah segala sesuatu yang dibuat dengan tools (alat) untuk mempercantik web, presentasi, dan lain-lain.
- d. Grafik adalah gambar dua dimensi atau juga 3 dimensi.
- e. Video adalah perpaduan dari gambar yang dapat bergerak , teks, audio yang dapat dijalankan.

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsure media seperti teks, grafik, gambar,

⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 121-124

¹⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 125

¹¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 125

foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya. Penggunaan multimedia interaktif sangatlah bermanfaat di dunia kerja dan juga di dunia pendidikan. Multimedia interaktif dapat mempercepat penyajian presentasi dalam sebuah bisnis, tidak hanya itu untuk pengenalan profil atau melamar kerja kita juga dapat menggunakannya. Di bidang pendidikan, para guru dapat menarik perhatian para muridnya dengan perpaduan pembelajaran yang di padukan dengan multimedia interaktif dengan memperbanyak animasi sehingga dapat menarik perhatian murid-muridnya.¹² Apabila pemakai mendapatkan kebebasan dalam mengontrol multimedia itu, ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik paling utama dan terpenting dari multimedia interaktif yaitu siswa tidak cuma memperhatikan media atau objek saja, akan tetapi juga dituntut agar bisa berinteraksi selama proses pembelajaran.

Indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dilihat dari aspek pembelajaran meliputi: Kejelasan rumusan kompetensi dasar. Kejelasan indikator pencapaian kompetensi. relevansi antara KD, indikator, materi, dan evaluasi, kejelasan petunjuk belajar, pemberian motivasi sistematis penyajian materi, kemenarikan sajian materi, kejelasan uraian materi, pemberian contoh, pemberian latihan untuk menguasai konsep, pemberian kesempatan berlatih secara mandiri. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.¹³ Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- a. Vaughan mengatakan bahwa multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya”.¹⁴
- b. Rada berpendapat bahwa “multimedia merujuk ke perpaduan/sinkronisasi aliran media (any synchronized media stream)”. Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara (termasuk siaran televisi dan film modern).¹⁵
- c. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat, “multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi”.¹⁶

Multimedia interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.¹⁷ Meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara

¹²Kharisa Anjani, “Pengertian Multimedia Dan Multimedia Interaktif”, diakses di <http://kharisaanjani.blogspot.co.id/2013/09/pengertian-multimedia-dan-multimedia.html> pada tanggal 09 Maret 2017.

¹³Dwi Asih Rahayu, “Multimedia Interaktif”, diakses di http://dwiasihrahaayu.blogspot.co.id/2013/11/multimedia-interaktif_28.html, Pada Tanggal 10 Maret 2017.

¹⁴Vaughan, Multimedia: *Making it Work (2nd ed.)*, (USA: McGraw-Hill, 1994), h. 4

¹⁵Lihat Green & Brown, *Multimedia Project In The Classroom*, (USA: Corwin Press, Inc, 2002), h. 2

¹⁶Heinich, Molenda, Russell & Smaldino, *Instructional Media And Technologies For Learning (6th ed.)*, (USA: Merrill/Prentice Hall, 1999), h. 229

¹⁷Didik Wira Samodra Dkk, “Multimedia Pembelajaran Reproduksi Pada Manusia”, *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume 2 Nomor 5, Oktober 2009.

sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini”. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam satu *software* komputer”. Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur tersebut akan menampilkan informasi yang lebih interaktif. Suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria.

Munir menjelaskan bahwa multimedia mempunyai beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara kelebihan itu adalah:

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- b. Multimedia memberikan kepada pembelajar dalam menentukan topik proses belajar.
- c. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.¹⁸

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu: a) Multimedia linear dan b) Multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2. Motivasi Belajar

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa latin *movere* yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan begitu memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Atkinson menjelaskan bahwa:

Motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkatkan guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan tidak pernah berakhir, berfluktuasi dan bersifat kompleks dan hal itu merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme.¹⁹

Motivasi dapat merubah kondisi hidup manusia dari kondisi yang terpuruk menjadi kondisi yang lebih cerah dan bermakna. “Motivasi adalah proses yang memberi

¹⁸Lihat Dony Novaliendry, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas XI SMPN 1 RAO)”, *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, Vol.6 No. September 2013.

¹⁹Lihat Purwa Admaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h. 319-320.

semangat, arah dan kegigihan perilaku".²⁰ Motivasi memang mengandung semangat atau kekuatan yang muncul dari dalam diri manusia yang dapat membuat manusia memiliki sikap optimis, kegigihan dan rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap suatu kegiatan. Teori tentang motivasi yaitu:

- a. Teori Instink, Menurut teori ini tindakan setiap diri manusia diasumsikan seperti tingkah jenis binatang. Tindakan manusia itu dikatakan selalu berkait dengan instink atau pembawaan dalam memberikan respon terhadap adanya kebutuhan seolah-olah tanpa dipelajari.
- b. Teori Fisiologis, Menurut teori ini semua tindakan manusia itu berakar pada usaha memenuhi kepuasan dan kebutuhan organik atau kebutuhan untuk kepentingan fisik.
- c. Teori Psikoanalitik, teori ini mirip dengan teori instink, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia.²¹

Ketiga teori motivasi tersebut dimiliki dan dialami oleh manusia sebagai makhluk yang memiliki instink dan akal serta jiwa. Hamalik²² menjelaskan bahwa "motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan". Pendapat di atas, mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu : 1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*), 3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Unsur-unsur yang dimaksud adalah:

- a. Motivasi dimulai dengan adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neurofisiologis dalam organisme manusia. Contoh adanya perubahan dalam sistem pencernaan akan menimbulkan motif lapar. Akan tetapi, ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.
- b. Motivasi ditandai timbulnya perasaan (*affective arousal*) mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin disadari, mungkin juga tidak. Kita dapat mengamati pada perbuatan. Contoh siswa terlibat dalam diskusi. Karena dia merasa tertarik pada masalah yang dibicarakan, dia akan berbicara dengan kata-kata dan suara yang lancar dan cepat, dan motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah ke arah pencapaian tujuan. Contoh siswa ingin mendapat hadiah, maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, mengikuti tes, dan sebagainya.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain sehingga timbul motivasi dari dalam maupun dari luar diri manusia. Adapun macam-macam motivasi adalah sebagai berikut:

- a. Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis dan jasmani manusia.

²⁰John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset, 2010), h. 510.

²¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. 7, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2005), h. 76-81.

²²Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), h. 173

b. Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari.²³

Motivasi primer dan motivasi sekunder dapat diartikan sebagai motivasi yang timbul dari dalam dan luar diri manusia. Adapun motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai Contoh seseorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang menyuruh atau mendorongnya, karena ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan untuk menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah dengan belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol atau seremonial.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Sebagai Contoh seseorang itu belajar karena tahu besok paginya akan ada ujian dengan harapan akan mendapat nilai yang baik, sehingga ia akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung berhubungan dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar di mulai dan di teruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar.²⁴

Manusia yang dalam sikap dan tingkah lakunya tidak terarah dan tanpa tujuan, dapat dipastikan orang tersebut tidak memiliki motivasi.²⁵ Jadi motivasi dapat diukur dengan melihat tingkah laku individu yang memberikan gambaran positif serta adanya sikap dan perilaku optimis yang dimunculkan oleh individu tersebut.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan. Lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik, kegiatan belajar yang menarik harus diciptakan oleh seorang guru, melalui berbagai cara, misalnya dengan metode belajar yang disukai peserta didik, dengan kedekatan guru dalam pembelajaran dan lain-lain.

²³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta: 1999), h. 86-88.

²⁴ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Cet. IX, (Jakarta: Raja grafindo Persada: 2001), h. 67

²⁵Abdul Rahman Saleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta:Kencana, 2004), h. 148-149.

Motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik memiliki ciri-ciri/indikator sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi
- 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan
- 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin
- 6) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
- 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya
- 8) Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang.²⁶

Peserta didik yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Peserta didik yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar. Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan belajar yang efektif. Dengan memperhatikan beberapa indikator di atas, maka pendekatan dan pengukuran yang dapat dilakukan untuk mengetahui motivasi antara lain:

- 1) Tes tindakan (*performance test*) disertai observasi untuk memperoleh informasi dan data tentang persistensi, keuletan, ketabahan dan kemampuan menghadapi masalah, durasi dan frekuensinya.
- 2) Kuesioner dan inventori terhadap subjeknya untuk mendapat informasi tentang devosi dan pengorbanannya, aspirasinya.
- 3) Mengarang bebas untuk mengetahui cita-cita dan aspirasinya.
- 4) Tes prestasi dan skala sikap untuk mengetahui kualifikasi dan arah sikapnya.²⁷

Motivasi menjadi suatu kekuatan, tenaga atau daya, atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.²⁸ Pada penelitian ini data yang didapatkan berupa angka-angka yang akan dideskripsikan kedalam bentuk kata-kata. (Penelitian eksperimental memanipulasi setidaknya satu variabel independen, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek pada satu atau lebih variabel tergantung. Sebuah percobaan biasanya melibatkan perbandingan dua kelompok (meskipun beberapa penelitian eksperimental hanya memiliki satu kelompok atau bahkan tiga atau lebih kelompok). Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain *one group pre test and post test design*, yang berarti dalam penelitian ekperimental ini hanya ada 1 kelompok eksperimental. Desain ini berarti sampel diberikan tes sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Dalam

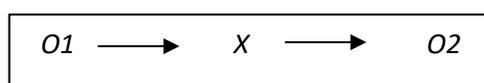
²⁶Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep pembelajaran Berbasis Kecerdasan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 21-22

²⁷Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep pembelajaran Berbasis Kecerdasan*, h. 21-22

²⁸Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group: 2010), h. 203-204

penelitian ini, subjek dikenai dua kali pengukuran. Pengukuran yang pertama dilakukan untuk mengukur motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak (*pre test*). Pengukuran kedua yaitu mengukur motivasi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak (*posttest*). Kemudian hasil *pre test* dan *post test* dibandingkan sehingga akan diperoleh perbedaan diantara keduanya. Adapun rancangan dan desain penelitian yang dilakukan peneliti adalah:

1. Rancangan Penelitian
 - a. Memberikan *pretest* pada sampel
 - b. Perlakuan/*treatment*
 - c. Melakukan *posttest* pada sampel
2. Bagan Rancangan *Pretest Posttest Design*



Keterangan :

O1 = *Pretest* (pengukuran sebelum diberi perlakuan)

O2 = *Posttest* (pengukuran setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan/ *treatment*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian.

a. Hasil Pengamatan Terhadap Proses

Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia pada pertemuan pertama dengan materi ajar “menonton video lagu nama-nama nabi dan rasul yang wajib diketahui, pengertian nabi dan rasul serta mengerjakan latihan, dapat dikatakan belum berhasil. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik pada pertemuan awal peserta didik masih canggung, saling berbisik dengan teman-temannya dan banyak yang keluar masuk dari dalam kelas. Sehingga hasil yang diperoleh bahwa peserta didik mulai untuk ikut bernyanyi dan senang melihat media pembelajaran yang peneliti bawa dan pakai dalam proses pembelajaran.

Pertemuan kedua dengan materi ajar “nama-nama rasul yang wajib diketahui, game dan quis, peserta didik sudah mulai antusias mengikuti pelajaran, bersemangat mengikuti game dan berebut menjawab quis” sehingga hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik ikut berpartisipasi. Pada pertemuan ketiga dengan materi “rasul-rasul ulul ‘azmi”, kecekanan rasul-rasul ulul azmi’, membaca komik, mengambil pelajaran dari komik dan latihan” peserta didik menyimak penjelasan dari guru, mengagumi kecekanan para rasul dan membaca komik dengan serius, sehingga hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengambil pelajaran dari cerita komik dan menjawab soal latihan dengan penuh semangat.

Pertemuan terakhir dengan materi “sifat-sifat rasul, kisah doraemon, pengayaan, mu’jizat rasul dan latihan”, peserta didik sudah tidak sabar lagi ingin belajar, senang sekali pada saat guru masuk kelas dengan membawa media pembelajaran dan tidak ingin proses pembelajaran cepat selesai, sehingga peserta didik bersemangat dan memiliki antusias yang sangat tinggi. Setelah melaksanakan selama 4 kali perlakuan pada kelas VIII, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari tiap-tiap pertemuan yang diadakan peneliti. Dimulai dari pertemuan yang kurang berhasil berdasarkan penilaian proses dan

penilaian hasil hingga akhirnya pertemuan dikatakan berhasil dan sangat berhasil. Hal tersebut tentu saja tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia.

Pedoman Observasi Kondisi Dan Aktivitas Peserta Didik Yang Muncul Saat Pemberian Perlakuan Kelas VIII MTs

Kondisi / Aktivitas Siswa Yang Muncul	Kelas VIII			
	P1	P2	P3	P4
Melamun	3	2	0	0
Berbicara dengan teman lain	5	2	0	0
Mengerjakan tugas mata pelajaran lain	1	0	0	0
Tenang/konsentrasi saat belajar	6	8	10	15
Mengantuk	1	0	0	0
Bercanda dengan teman sebelahnya	0	0	0	0
Aktif dalam diskusi	5	8	10	10
Aktif bertanya	3	6	7	2
Mengganggu teman dikelas	1	1	0	0
Keluar masuk kelas	3	0	0	0

b. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengetahui motivasi peserta didik yang diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia pembelajaran. Penelitian ini menggunakan skala psikologi dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1 dengan jumlah item 21 dan jumlah responden sebanyak 27 orang serta jumlah skor total setiap item adalah 135, jumlah skor total keseluruhan adalah 2.835.

Rekapitulasi deskripsi persentase motivasi intrinsik dan ekstrinsik

Kriteria	Intrinsik				Ekstrinsik			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Sangat tinggi	8	29,6	17	62,9	9	33,3	18	66,7
Tinggi	7	26	7	26	7	26	6	22,2
Cukup	6	22,2	2	7,4	5	18,5	2	7,4
Rendah	3	11,1	1	3,7	3	11,1	1	3,7
Sangat rendah	3	11,1	0	0	3	11,1	0	0
Rata-rata	70,37		89,62		71,85		90,37	
Peningkatan	19,25				18,52			

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan antara sebelum diberi perlakuan dengan setelah diberi perlakuan. Dari analisis deskriptif tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan-peningkatan pada tiap tiap indikator.

c. Hasil Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia pembelajaran yaitu menggunakan uji t-test.

Berdasarkan hipotesis sebagai berikut:

Ha : penerapan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MTs Pondok Pesantren Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah.

Ho : penerapan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MTs Pondok Pesantren Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah.

Jika nilai t hitung > nilai t tabel maka Ho ditolak

Jika nilai t hitung < nilai t tabel maka Ho diterima

Diketahui t hitung output adalah 6,621 yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus:

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \cdot \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Statistik tabel data di cari pada tabel t. tingkat signifikansi adalah 5% atau tingkat kepercayaan 95% df (degree of freedom) atau derajat kebebasan adalah n-1 atau 27-1 = 26. Uji dilakukan dua sisi atau dua ekor karena akan diketahui apakah rata – rata pre test sama dengan post test atau tidak. Perlunya dua sisi dapat diketahui pula dari output SPSS yang menyatakan 2 tailed. Dari tabel t, didapat angka = 2,05553.

t hitung (6,621) > t tabel (2,05553) (t hitung lebih besar dari t tabel) maka t hitung terletak pada daerah Ho ditolak.

Oleh karena t hitung terletak pada daerah Ho di tolak, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia adalah tidak sama atau berbeda. Yang berarti bahwa perlakuan yang diberikan berhasil secara signifikan.

Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (sig):

Jika probabilitas > 0,05, maka Ho diterima

Jika probabilitas < 0,05, maka Ho ditolak

Pada tabel terlihat bahwa t hitung adalah 6,621 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak, yang berarti bahwa motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia adalah tidak sama atau berbeda. Dalam output juga disertakan perbedaan rata – rata (mean) sebesar 3,217 yaitu selisih rata-rata pre test dan post test.

2. Pembahasan

Pada penelitian ini media memiliki peranan sangat penting guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran akidah akhlak. Selama pemberian perlakuan, peneliti menyajikan materi ajar beriman kepada rasul Allah menggunakan power point dan dilengkapi dengan teks, gambar, video, audio, quis dan latihan. Dan untuk memperdalam maksud dan tujuan pembelajaran maka digunakan pula variasi model pembelajaran yang sesuai dengan media yang sudah disediakan. Motivasi merupakan daya yang mendorong seseorang baik secara sadar maupun tidak, yang

memunculkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku untuk melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Bila peserta didik ingin memperoleh keberhasilan dalam studi. Maka langkah awal yang harus dimiliki adalah adanya motivasi dalam diri peserta didik. Motivasi juga dapat ditimbulkan atau dipengaruhi oleh adanya stimulus dari luar, dalam hal ini stimulus tersebut adalah media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia.

Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan banyak memberikan manfaat. Peranan media dalam dunia pendidikan diantaranya adalah menumbuhkan motivasi peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran, adanya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya, Kemp & Dayton dalam Arsyad menerangkan bahwa beberapa hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral dalam pembelajaran antara lain yaitu penyampaian materi menjadi lebih baku, lebih menarik, serta pembelajaran jadi lebih interaktif. Senada dengan itu, Sudjana & Rivai dalam Arsyad mengemukakan manfaat media dalam proses pembelajaran peserta didik, antara lain pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi, materi yang disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga peserta didik dapat mengamati dan melakukannya.

Media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan, karena merupakan salah satu media yang paling populer dan digemari karena sifatnya interaktif serta memiliki kekuatan pada teks, gambar, video dan audionya. Sehingga sangat bagus bila digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu juga, diperkuat dengan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan pada BAB II yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan teori dan diperkuat dengan penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak dalam proses pembelajaran akidah akhlak dengan materi ajar beriman kepada rasul Allah SWT. Berikut ini akan dijelaskan mengenai motivasi belajar peserta didik mengikuti proses pembelajaran sebelum dan sesudah mendapat perlakuan:

a. Motivasi Intrinsik

1) Antusias Tinggi

Antusias tinggi merupakan ciri-ciri dari peserta didik yang memiliki motivasi mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Peserta didik yang memiliki motivasi mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak seharusnya ditunjukkan dengan keyakinan yang kuat dari peserta didik untuk mendapat nilai yang tinggi pada proses pembelajaran akidah akhlak. Namun saat pre test diperoleh hasil yang berbeda dari ciri-ciri tersebut dan diperoleh hasil cukup. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang memiliki antusias dalam mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil tes motivasi yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang memiliki

keyakinan untuk mendapat nilai yang tinggi. Namun setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran akidah akhlak, diperoleh hasil post test yang sangat tinggi, hal tersebut terlihat dari kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berkeyakinan kuat untuk mendapat nilai yang tinggi pada proses pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia pembelajaran.

2) Mengendalikan perhatian dan energinya pada proses pembelajaran

Pengendalian perhatian dan energi merupakan ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Peserta didik yang memiliki motivasi mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak seharusnya ditunjukkan dengan perhatian yang tinggi pada proses pembelajaran, tidak jalan – jalan di kelas saat guru menjelaskan materi beriman kepada rasul Allah SWT dan tidak membuat keributan dikelas saat guru menjelaskan materi beriman kepada rasul Allah SWT. Namun saat pre test diperoleh hasil yang berbeda dari ciri-ciri tersebut dan diperoleh hasil rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang mengendalikan perhatian dan energinya mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil tes motivasi yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak dapat mempertahankan perhatian dalam proses pembelajaran, jalan-jalan dikelas dan membuat keributan dikelas. Namun setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif, diperoleh hasil post test yang sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mempertahankan perhatian dan energinya dalam proses pembelajaran, tidak lagi jalan-jalan dikelas saat guru menjelaskan materi ajar dan tidak membuat keributan dikelas.

3) Tekun menghadapi tugas dalam proses pembelajaran

Tekun mengerjakan tugas merupakan ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak seharusnya ditunjukkan dengan kemudahan peserta didik dalam mengerjakan tugas. Namun saat pre test diperoleh hasil yang berbeda dari ciri-ciri tersebut dan diperoleh hasil rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang tekun dalam mengerjakan tugas karena terlalu sulit. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil tes motivasi yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas latihan sehingga mereka enggan untuk mengerjakan tugas tersebut. Namun setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif, diperoleh hasil post test yang tinggi sekali. Hal tersebut terlihat pada kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sudah tidak terlalu sulit lagi dalam mengerjakan tugas-tugas latihan dalam proses pembelajaran akidah akhlak dengan materi beriman kepada rasul Allah SWT.

4) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat.

Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat merupakan ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi pada mata pelajaran akidah akhlak seharusnya ditunjukkan dengan semangat dengan jumlah pengulangan materi pembelajaran beriman kepada rasul Allah SWT, tidak melamun ketika guru menampilkan materi beriman kepada rasul Allah SWT, dan tidak tidur dikelas saat guru menampilkan materi ajar. Namun saat pre test diperoleh hasil yang berbeda dari ciri-ciri tersebut dan diperoleh hasil rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta

didik kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil tes motivasi yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dengan jumlah pengulangan materi ajar, melamun ketika guru menampilkan materi ajar dan tidur di kelas. Namun setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran akidah akhlak, diperoleh hasil post test yang sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan proses pembelajaran akidah akhlak yang sudah tidak bosan lagi dengan jumlah pengulangan materi pembelajaran beriman kepada rasul Allah SWT, tidak lagi melamun ketika guru menampilkan materi ajar dan tidak tidur lagi di dalam kelas.

b. Motivasi Ekstrinsik

- 1) Tertarik pada media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia artinya tidak acuh tak acuh.

Tertarik pada media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia artinya peserta didik termotivasi belajar saat guru menggunakan media tersebut. Perpaduan antara teks, gambar, video dan audio yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dapat memicu semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Dari hasil pre test diperoleh bahwa peserta didik kurang termotivasi dan dalam kategori rendah. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran peserta didik dalam mengambil manfaat pada cerita yang ada dalam materi beriman kepada rasul Allah SWT, tidak tertarik dengan halaman-halaman materi beriman kepada rasul Allah SWT, kurang semangat membaca materi akidah akhlak karena gaya tulisan kurang menarik, sebageian besar isi materi tidak dipahami sehingga motivasi untuk tahu materi selanjutnya jadi berkurang, dan materi yang diberikan kurang lengkap sehingga masih mencari refrensi selain dari media yang ditampilkan guru. Dalam hal ini peneliti sendiri berusaha untuk membuat peserta didik termotivasi dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak. Peneliti melakukan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran beriman kepada rasul Allah SWT menggunakan aplikasi power point dan menampilkan video menghafal nama-nama nabi dan rasul ulul azmi, teks dengan tulisan yang berwarna dan berbagai jenis, bunyi pergantian slide, kisah – kisah yang menarik gambar-gambar yang mendukung materi ajar. Hal tersebut meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang terlihat pada hasil post test yang sangat tinggi. Hasil tersebut dapat ditunjukkan bahwa peserta didik dapat mengambil manfaat dari cerita yang ditampilkan, bersemangat membaca materi beriman kepada rasul Allah SWT karena gaya tulisan yang bervariasi, sebagian besar materi ajar sudah dikuasai dan tidak lagi mencari referensi media lain dalam proses pembelajaran akidah akhlak.

- 2) Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.

Mata pelajaran akidah akhlak adalah mata pelajaran tentang tauhid dan akhlak manusia dalam kehidupan sehari-hari, untuk memotivasi peserta didik agar semangat belajar materi akidah akhlak yaitu dengan menyajikan materi ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun pada pre test yang dilakukan oleh peneliti menunjukka hasil yang sedang terhadap materi yang disajikan guru pada proses pembelajaran. Pada pre test menunjukkan bahwa peserta didik kurang termotivasi mengikuti pelajaran akidah akhlak, tidak dapat mengambil manfaat pada mata pelajaran yang diajarkan dan keinginan kurang dalam mengikuti mata pelajaran akidah akhlak. Dalam hal ini peneliti menyajikan materi ajar akidah akhlak dengan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, hal ini terlihat pada hasil post test sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan maka peserta didik memiliki keinginan

tinggi dalam mengikuti pelajaran akidah akhlak, mengambil manfaat dari cerita yang ada dalam materi ajar dan termotivasi untuk ikut belajar akidah akhlak.

3) Variasi aktivitas belajar lebih banyak .

Variasi aktivitas belajar lebih banyak berarti peserta didik memperoleh informasi belajar bukan hanya dari informasi guru pembimbing saja, melainkan peserta didik lebih kreatif dalam mencari informasi belajar. Hasil pre test menunjukkan bahwa peserta didik kurang memiliki motivasi, karena cara guru kurang interaktif mengajar, materi ajar yang disampaikan sangat monoton, guru layaknya seperti penceramah dan kurang komunikatif. Namun setelah diberi perlakuan, hasil post test menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum diberi perlakuan dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Bila dalam kelas ditunjukkan aktivitas belajar lebih banyak dan bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan peserta didik lebih mencatat hal penting dan menyiapkan pertanyaan untuk diajukan kepada guru, saling bertukar pikiran dengan teman kelompok dan antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Perkembangan motivasi belajar peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak juga ditunjukkan berdasarkan analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa ada perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan analisis tersebut peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan media pembelajaran akidah akhlak berbasis multimedia interaktif.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Ath-Thahiriyah Paladang , maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak sebelum diberi perlakuan berupa penerapan multimedia interaktif tergolong dalam kategori tinggi yaitu 71,11% berdasarkan kriteria interpretasi, yang berarti bahwa media konvensional dengan menggunakan *textbook* pada proses pembelajaran masih efektif digunakan.
- b. Motivasi peserta didik mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak sesudah diberi perlakuan berupa penerapan multimedia interaktif dapat dikatakan meningkat secara signifikan yakni sebesar 18,88%. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji t-test yang menunjukkan t hitung (6,621) > t tabel (2,05553) dan hasil analisis tiap-tiap indikator yakni 89,99% . Hal itu menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penerapan multimedia interaktif dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian penerapan multimedia interaktif yang telah teruji memiliki implikasi yang sangat tinggi dibandingkan dengan buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru karena multimedia interaktif ini memberikan kemudahan dalam pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian multimedia interaktif dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran akidah akhlak dan bidang ilmu yang lain dengan

- pertimbangan dimana peserta didik memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajarnya pula.
- b. Penerapan multimedia interaktif memerlukan kesiapan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga peserta didik akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, bila menerapkan multimedia interaktif secara maksimal pula.
 - c. Dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya sebagai usaha untuk mendalami materi pelajaran akidah akhlak yang diberikan. Pada saat peserta didik mengalami masalah dalam pendalaman materi, peserta didik dapat menggali informasi dari file file yang disediakan dan jika menemukan masalah dalam pengerjaan soal – soal latihan peserta didik dapat melihat pembahasan yang disediakan dalam multimedia interaktif sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Abdul Wahab, Solichin. *Analisis Kebijakan Negara*. Jakarta: Rineka Cipta. 1990.

Admaja, Purwa Prawira. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2011.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003.

Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2010.

Asnawir, Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres. 2002.

Badudu. *Inilah Bahasa Indonesia Yang Benar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 1996

Bahri, Syaiful Djamarah, Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006.

Bukhari, Al-Imam, Abu Hasan As-Sindy. *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy*. Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah. 2008.

Cahyono, Bambang. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SMP Muhammadiyah 3 Depok Kelas VIII C Tahun Pelajaran 2012/2013*. Tesis. Diakses di <http://e-journal.uajy.ac.id/1255/1/0MTF01614.pdf>, Pada Tanggal 10 Oktober 2016.

Dermawan, Deni. *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.

Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta: 1999.

Furqan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.

Gay, Geoffrey, Mills, Peter Airasian. *Educational Research Competencies For Analysis And Applications*. Pearson Education: America. 2012.

Green & Brown. *Multimedia Project In The Classroom*. USA: Corwin Press, Inc, 2002.

- Hasrul. *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2*. Jurnal MEDTEK. Malang: Vol. 3. No. 2/Oktober2011.
- Heinich, Molenda, Russell & Smaldino. *Instructional Media And Technologies For Learning (6th ed.)*. USA: Merrill/Prentice Hall. 1999.
- Kasiram, Moh. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Juz 18. Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir Al-Qur'an: Jakarta: 1971.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning Second Edition*. Cambridge University Press: New York. 2009.
- Muhamad, Ali. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Jurnal Edukasi. Yogyakarta: Vol. 5, No. 1/Maret 2009.
- Mohammad, Nur Supriadi. *Pengaruh Multimedia Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Mata Kuliah Kebutuhan Dasar Manusia*. Tesis. Diakses di <http://eprints.uns.ac.id/13823/1/318862509201311372.pdf>. Pada Tanggal 10 Oktober 2016.
- Munir. *Prospek Komputer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia*. diakses dari <http://file.upi.edu/Direktori/>, pada tanggal 29 Juli 2010.
- Padmanthara. *Pembelajaran Berbantuan Komputer Dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran*. dalam Jurnal TEKNODIK. Vol. 22. Pp, 2007. h. 130-144.
- Rahman, Abdul Saleh, Muhib Abdul Wahab. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perfektif Islam*. Jakarta:Kencana. 2004.
- Riduwan dkk. *Pengantar statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi, dan bisnis*. Bandung: alfabeta. 2015
- Rizqi, Fimel. *Hadits Tentang Media Pembelajaran*. diakses dari <http://fimelrizqi.blogspot.co.id/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html>, pada tanggal 28 september 2016.
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1984.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset. 2010.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. 7. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2005.
- Sudjana, Nana, Ibrahim. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru. 1989.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.
- Syamsuddin, Abin Makmun. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1998.

- Syaodih, Nana Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2008.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: STAIN Parepare. 2014.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group: 2010.
- Vaughan. *Multimedia: Making it Work (2nd ed.)*. USA: McGraw-Hill. 1994.
- Uno, Hamzah B. dan Masri Kuadrat. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009.
- Yuliani. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Untuk Siswa SMP Kelas VII*, Tesis. diakses Di [http : //eprints.uns.ac.id/10043/1/186101511201110061.pdf](http://eprints.uns.ac.id/10043/1/186101511201110061.pdf). Pada Tanggal 10 Oktober 2016.