

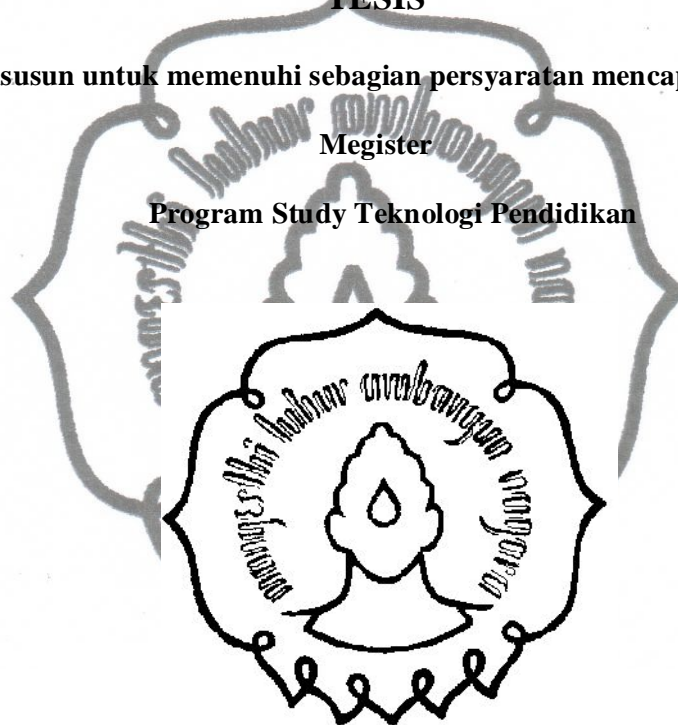
**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN YANG MENGGUNAKAN
HYPERMEDIA DAN POWER POINT TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DITINJAU DARI KEMAMPUAN VISUOSPASIAL
DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN
2012/2013**

TESIS

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat

Megister

Program Study Teknologi Pendidikan



Oleh:

M IKSAN ANSORI


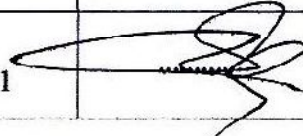
S 811108023

**PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2012**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN YANG
MENGUNAKAN HYPERMEDIA DAN POWER
POINT TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DITINJAU DARI KEMAMPUAN VISUOSPASIAL
DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN NGANJUK
TAHUN AJARAN 2012/2013**

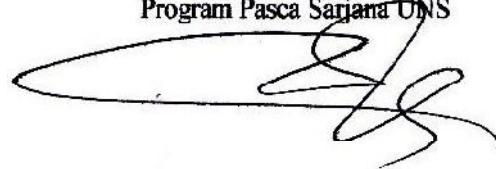
Disusun Oleh:
M IKSAN ANSORI

S 811108023

Komisi Pembimbing	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof.Dr. Budiyo, M.Sc. NIP. 19530915 197903 1 003		
Pembimbing I	Dr. Nunuk Suryani, M.Pd. NIP. 19661108 199903 2 001		

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
Pada Tanggal : 10 Januari 2013**

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pasca Sarjana UNS



Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.
NIP. 19661108 199903 2 001



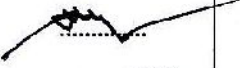
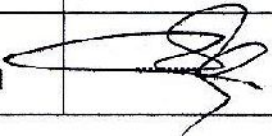
**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN YANG MENGGUNAKAN
HYPERMEDIA DAN POWER POINT TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DITINJAU DARI KEMAMPUAN VISUOSPASIAL
DI SMA 1 NGANJUK TAHUN AJARAN 2012/2013**

Disusun Oleh:

M IKSAN ANSORI

S 811108023

Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	<u>Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd.</u> NIP. 19430712 197301 1 001		
Sekretaris	<u>Prof. Dr. Samsi Haryanto, M.Pd.</u> NIP. 19440404 197603 1 001		
Anggota Penguji	<u>Prof. Dr. Budiyono, M.Sc.</u> NIP. 19530915 197903 1 003		
Anggota Penguji	<u>Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.</u> NIP. 19661108 199903 2 001		


**Telah dipertahankan di depan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada Tanggal**

Direktur Program Pascasarjana UNS



Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, MS.
NIP. 19610717 198601 1 001

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pasca Sarjana UNS



Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.
NIP. 19661108 199903 2 001

PERNYATAAN ORISINILITAS DAN HAK PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul: **“Efektivitas Pembelajaran yang menggunakan Hypermedia dan Power Point terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam ditinjau dari Kemampuan Visuospasial Di SMA Negeri Se-Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2012/2013”** ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ilmiah ini maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan (Permendiknas No 17, tahun 2010).
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Tesis ini, maka Prodi Teknologi Pendidikan PPs UNS berhak mempublikasikannya pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Prodi Teknologi Pendidikan PPS-UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Surakarta,
Mahasiswa,

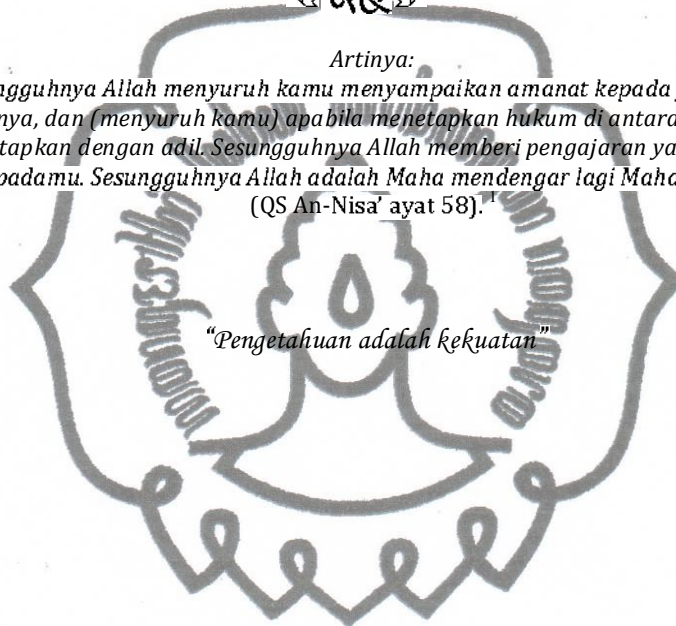
M IKSAN ANSORI

MOTTO



Artinya:

"Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha Melihat"
 (QS An-Nisa' ayat 58).¹



"Pengetahuan adalah kekuatan"

¹ QS. An-Nisa' (58) 4:58.

PERSEMBAHAN

Tulisan ini kupersembahkan untuk orang-orang terdekatku:

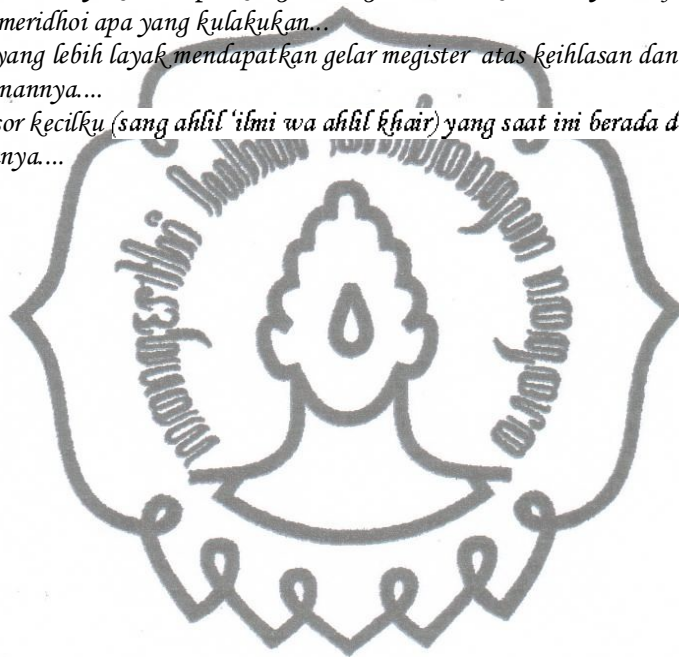
Istriku, yang lebih layak mendapatkan gelar megister atas keahliannya menjadi seorang istri dengan kesetiaan dan pengorbanannya....

Ayahku yang lebih layak mendapatkan gelar megister atas keahliannya dalam bermasyarakat sepanjang hidupnya dengan nafas keislamannya....

Ibuku yang lebih layak mendapatkan gelar megister atas keahliannya menjadi ibu yang senantiasa meridhoi apa yang kulakukan...

Mas UpiK yang lebih layak mendapatkan gelar megister atas keihlasan dan kedermawanannya....

Juga Profesor kecilku (sang ahilil 'ilmi wa ahilil khair) yang saat ini berada dalam kasih sayang (rahim) ibunya....



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Itulah kalimat yang bisa terucap dari penulis. Nampaknya hanya kalimat itu yang bisa mewakili ribuan ucapan dan ungkapan yang tersimpan dalam hati untuk menggambarkan benak penulis. Dengan kelemahan yang penulis miliki, rasanya sulit terbayangkan untuk bisa mewujudkan sebuah curahan pikiran dalam tesis ini, jika tidak ada limpahan rahmat, bimbingan dan hidayah dari Allah yang Maha Rahman dan Maha Rahim. Oleh karenanya sudah sepantasnya, ungkapan terima kasih untuk yang pertama penulis tujukan kepada Allah SWT.

Penulis menyusun tesis ini dalam rangka menyelesaikan tugas akhir selama menempuh Pendidikan Pasca Sarjana (program S-2) dalam bidang Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dengan terselesainya tesis ini penulis tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Linarsih dan Bapak Supriono, Ibu dan Bapak penulis yang telah banyak berkorban, memberi semangat serta bantuan moril maupun materiil di dalam studi penulis.
2. Dewi Mahbubah, Istri penulis yang selalu menemani dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Ibu Sukarti, Ibu mertua penulis yang selalu mendukung study penulis.
4. Prof.Dr. Ir. Ahmad Yunus, MS, Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis

commit to user

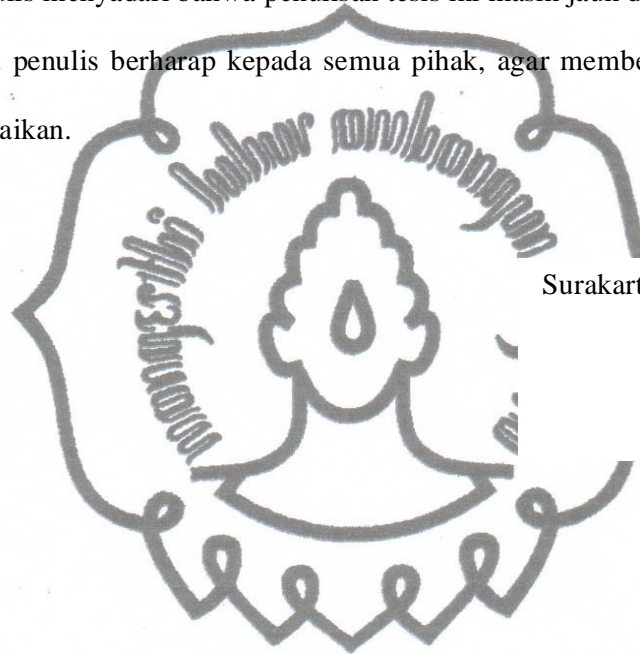
sehingga peneliti mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam melakukan penelitian.

4. Dr. Nunuk Suryani, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan sekaligus pembimbing penulis yang telah memberikan dorongan dan pengarahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. Budiyo, M. Sc. Sebagai pembimbing I, yang telah banyak memberikan bimbingan dan dukungan penulisan tesis ini.
6. Bapak Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
7. Bapak Ibnu Malik, S.Pd.I dan Ibu Ana Rahmawati, S.Pd.I selaku guru agama SMA Negeri 1 Tanjunganom dan SMA Negeri 1 Nganjuk, yang memberikan kerja sama yang terbaik dalam pelaksanaan penelitian.
8. Ahmad Taufik yang selalu memberikan nasehat dan bantuan yang benar-benar dibutuhkan penulis.
9. Teman-teman yang telah banyak memberikan waktu dan tenaganya untuk membantu penulis (Bapak Fatkhur Rozak, S.Pd.I, M.Pd. Bapak Khoirur Rozak, S.E.Sy. MM., Alvin Maskur, S.Pd.I, Bapak Fatkhurrohman, S.Pd., Mas Nando Yanuansa, S.Pd., Mas Iqro' Dhani serta teman-teman satu angkatan penulis di Program Study Teknologi Pendidikan).
10. Seluruh rekan kerja di Lembaga Tarbiyatul Aulad yang selalu mendukung dan langkah-langkah penulis dalam menyelesaikan tulisan ini.
11. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.

commit to user

Atas jasa yang telah diberikan, penulis haturkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya. Penulis tidak bisa membalas kebaikan anda semua. Semoga Allah SWT-lah yang akan membalas dengan yang lebih baik. *Jazakumullahu ahsanal jaza'.*

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak, agar memberi kritik dan saran demi perbaikan.



Surakarta, Januari 2013

Penulis

ABSTRAK

M IKSAN ANSORI (S811108023), **Efektivitas Pembelajaran yang menggunakan *Hypermedia* dan *Slide Power Point* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam ditinjau dari Kemampuan Visuospasial Di SMA Negeri Se-Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2012/2013**. Tesis. Komisi Pembimbing I Prof. Dr. Budiyo, M.Sc. dan Dr. Nunuk Suryani, M.Pd. Surakarta: Program studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta 2012.

Penelitian ini bertujuan; (1) Mengetahui apakah prestasi belajar siswa yang menggunakan *hypermedia* lebih baik daripada prestasi belajar siswa dengan menggunakan *slide power point* (2) Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan tingkat kemampuan visuospasial siswa terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam, (3) Mengetahui apakah siswa yang mempunyai kemampuan visuospasial tinggi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan *hypermedia* akan memperoleh prestasi belajar sama baiknya dengan siswa yang mempunyai kemampuan visuospasial tinggi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *slide powerpoint*. Sedangkan siswa yang mempunyai kemampuan visuospasial sedang dan rendah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan *hypermedia* akan memperoleh prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa yang mempunyai kemampuan visuospasial sedang dan rendah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *slide powerpoint*.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu dengan rancangan analisis menggunakan faktorial 2x3. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X pada SMA se-Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2012/2013. Pengambilan sampel dilakukan secara *Stratified Cluster Random Sampling* dengan hasil SMAN 1 Nganjuk dari kelompok tinggi dan SMA 1 Tanjunganom dari kelompok rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama.

Kesimpulan penelitian adalah (1). Pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* menghasilkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media *slide powerpoint*. (2). Kemampuan visuospasial siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam baik pada pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* maupun pembelajaran yang menggunakan *slide powerpoint*. (3). Pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media *slide powerpoint* di semua tingkatan kemampuan visuospasial.

Kata kunci : *Hypermedia*, *Powerpoint*, kemampuan Visuospasial, Keimanan

ABSTRACT

M IKSAN ANSORI (S811108023), *Effectiveness of using Hypermedia and Power Point againts student's achievements in the Islamic Education Subjects viwed from Visuospasial's ability of Students Class X SMA Nganjuk*. Thesis. Advisor I Prof. Dr. Budiyono, M. Sc. and Advisor II Dr. Nunuk Suryani, M. Pd. Surakarta: Education Technology studi's program, Postgraduate program University of Sebelas Maret Surakarta.

The aims of the research were; (1) to know whether student's achievements using hypermedia better than student's achievement by using power point's slide media (2) to determine whether there was influence the level visuospasial's ability againts student's achievements in the Islamic Education Subjects. (3) to determine whether differences in student's achievements of each learning medias, i.e hypermedia and power point's slide were consistence at each level visuospasial's ability and the difference student's achievements of each visuospasial's ability was consistence on each learning media i.e hypermedia and power point's slide.

This research was an experimental research with using 2x3 factorial design. The population was all student class X on SMA Negeri Nganjuk. Sampling was done in Stratified Cluster Random Sampling. Data analysis techniques used was two way analysis of variance with unequal cells.

Conclusion this research were (1). The using of hypermedia on learning produced better student's achievement than the using of powerpoint's slide media. (2). visuospasial's ability student did not significantly affect student's achievement in both learning using hypermedia and using powerpoint's slide. (3). The using of hypermedia on learning produced better achievement than learning that used media powerpoint's slide at all visuospasial's ability level.

Keyword: Hypermedia, Powepoint, Visuospasial's ability

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS DAN HAK PUBLIKASI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian yang Relevan.....	28

commit to user

C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis Penelitian.....	37
C. Populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Instrument penelitian.....	47
F. Analisis data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	63
A. Uji Keseimbangan Rataan.....	63
1. Data Nilai Ulangan Harian Siswa Materi Sebelumnya Semester I Tahun Ajaran 2012/2013	64
2. Uji Normalitas	65
3. Uji Homogenitas.....	66
4. Uji Keseimbangan	66
B. Deskripsi Data	67
1. Data Hasil Uji Coba Instrumen	67
2. Data Penelitian	70
C. Pengujian Prasyarat Analisis	87
1. Uji Normalitas	87
2. Uji Homogenitas Varians Populasi	88
D. Analisis Data	89

1. Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama	89
2. Uji Komparasi Ganda.....	90
E. Pembahasan Hasil Analisis Data	92
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Impikasi.....	96
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 langkah-langkah pembelajaran <i>hypermedia</i>	17
3.1 Rancangan Penelitian	38
3.3. Interpretasi indeks kesukaran soal	50
3.3. Klasifikasi Daya Beda.....	51
3.4. Rangkuman Analisis	59
4.1. Deskripsi Data nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi sebelumnya.....	64
4.2. Rangkuman Uji normalitas data nilai ulangan harian siswa	65
4.3. Rangkuman hasil uji homogenitas variansi populasi	66
4.4. Rangkuman hasil uji keseimbangan variansi populasi	67
4.5. Rangkuman Data Hasil Penelitian	72
4.6. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa secara keseluruhan	73
4.7. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran <i>hypermedia</i>	75
4.8. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran <i>hypermedia</i> bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah.....	76
4.9. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran <i>hypermedia</i> bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang	78

4.10. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran <i>hypermedia</i> bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi	79
4.11. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint.....	81
4.12. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah.....	83
4.13. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang.....	84
4.14. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi.....	86
4.15. Rangkuman Uji normalitas data prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa	88
4.16. Rangkuman hasil uji homogenitas variansi populasi.....	89
4.17. Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan.....	89
4.18. rerata dan jumlah rerata.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Prestasi Belajar Pelajaran PAI.....	74
Gambar 2. Grafik Prestasi Belajar Pelajaran PAI dengan pembelajaran hypermedia.....	75
Gambar 3. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran hypermedia bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah.....	77
Gambar 4. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran hypermedia bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial sedang.....	78
Gambar 5. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran hypermedia bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial tinggi.....	80
Gambar 6. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran powerpoint.....	82
Gambar 7. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah.....	83
Gambar 8. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial sedang.....	85
Gambar 9. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial tinggi.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

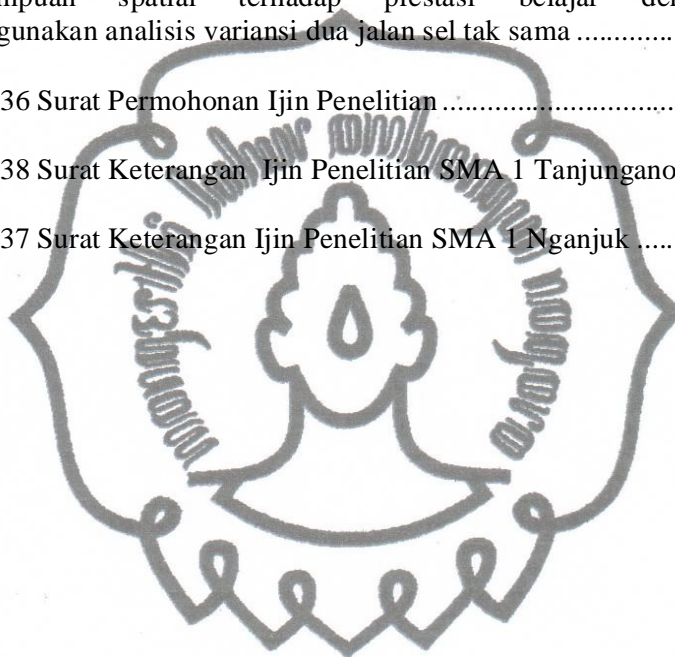
Lampiran 1 Silabus	103
Lampiran 2 RPP Iman dan asma'ul husna hypermedia	106
Lampiran 3 RPP Iman dan asma'ul husna slide powerpoint	116
Lampiran 4 Data nilai Ulangan Harian materi sebelumnya Kelas Slide Power point	125
Lampiran 5 Data nilai Ulangan Harian materi sebelumnya Kelas Hypermedia	128
Lampiran 6.a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol Nilai Ulangan Harian	131
Lampiran 6.b. Uji Homogenitas Nilai Ulangan Harian	137
Lampiran 6.c. Uji keseimbangan Rataan Nilai Ulangan Harian	141
Lampiran 7 Kisi-kisi test uji coba prestasi	143
Lampiran 8 Lembar Uji coba tes Prestasi	144
Lampiran 9 Kisi-kisi test uji coba spasial	150
Lampiran 10 Lembar Uji coba tes Spasial	151
Lampiran 11 Lembar Validasi Instrumen Prestasi	161
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Spatial	163
Lampiran 13 Data skor uji coba Prestasi	167
Lampiran 14 Rekap Tingkat kesukaran Uji coba Tes Prestasi	170
Lampiran 15 Uji daya beda instrumen tes prestasi kelas atas dan bawah	172
Lampiran 16 Rekap Uji daya beda instrumen tes prestasi kelas atas dan bawah	176
Lampiran 17 Rekap hasil analisis Uji coba tes prestasi	178

commit to user

Lampiran 18 Uji reliabilitas Instrumen Tes Prestasi	180
Lampiran 19 Data skor uji coba spatial.....	182
Lampiran 20 Rekap Tingkat kesukaran Uji coba Tes spatial	185
Lampiran 21 Uji daya beda instrumen tes spatial kelas bawah	187
Lampiran 22 Uji daya beda instrumen tes spatial kelas atas.....	191
Lampiran 23 Rekap hasil analisis daya beda Uji coba tes spatial.....	193
Lampiran 24 Uji reliabilitas Instrumen Tes spatial	195
Lampiran 25 Data Induk Penelitian	197
Lampiran 26 Data Prestasi Belajar bedasar kan media pembelajaran	201
Lampiran 27 Data Prestasi Belajar bedasar kan Kemampuan Spatial	203
Lampiran 28 Data prestasi belajar berdasarkan kemampuan visuospatial pada masing-masing media pembelajaran	205
Lampiran 29 Data Kemampuan spatial berdasarkan media pembelajaran.....	207
Lampiran 30 Data Kemampuan spatial berdasarkan kelompok kategori kemampuan spatial.....	209
Lampiran 31 Data kemampuan spatial berdasarkan kategori kemampuan Spatial pada masing-masing media pembelajaran.....	211
Lampiran 32.a. Uji Normalitas Prestasi belajar Kelas Slide Power point	213
Lampiran 32.b. Uji Normalitas Prestasi belajar Kelas Hypermedia	216
Lampiran 32.c. Uji Normalitas Prestasi belajar Kemampuan Visuospatial tinggi.....	219
Lampiran 32.d. Uji Normalitas Prestasi belajar Kemampuan Visuospatial sedang	221
Lampiran 32.e. Uji Normalitas Prestasi belajar Kemampuan Visuospatial rendah	223

commit to user

Lampiran 33.a. Uji Homogenitas Data Prestasi terhadap Penggunaan media pembelajaran	226
Lampiran 33.b. Uji Homogenitas Data Prestasi terhadap Kemampuan Visuospasial	230
Lampiran 34 Uji efektifitas penggunaan media pembelajaran dan kemampuan spatial terhadap prestasi belajar dengan menggunakan analisis variansi dua jalan sel tak sama	233
Lampiran 36 Surat Permohonan Ijin Penelitian	239
Lampiran 38 Surat Keterangan Ijin Penelitian SMA 1 Tanjunganom	240
Lampiran 37 Surat Keterangan Ijin Penelitian SMA 1 Nganjuk	241



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa pembangunan nasional di bidang pendidikan diarahkan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memperluas serta meningkatkan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dengan menerapkan prinsip demokrasi, desentralisasi, otonomi, keadilan dan menjunjung tinggi HAM. (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3)

Pendidikan yang diselenggarakan perlu memperhatikan prinsip-prinsip penyelenggaraan pendidikan antara lain adalah demokrasi tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi HAM dan sebagai satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multiguna, serta sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik. Serta ditambah lagi memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya sistem yang harus berjalan dan dikelola sangat baik, dan terus diperhatikan untuk mencapai mutu layanan pendidikan yang semakin meningkat sesuai dengan perkembangan zaman.

Sesuai dengan maksud Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial secara individu, keluarga, bermasyarakat dan berbangsa, apabila kehidupannya cerdas maka tidak mudah ditipu, dibohongi direndahkan atau ditindas dan dijajah oleh orang lain atau bangsa lain. Jadi pendidikan nasional yang bermutu sangat perlu diperhatikan dan diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3)

Tujuan pendidikan nasional yang sangat baik tersebut dalam proses pencapaiannya ternyata tidak berjalan mulus karena pembangunan manusia berbeda dengan pembangunan fisik seperti membangun jembatan, gedung dan jalan raya yang cepat hasilnya diketahui dan tampak di depan mata. Oleh sebab itu, pemerintah selalu menyempurnakan peraturan-peraturan yang dapat mendorong semua pihak, agar mendukung bagaimana pendidikan nasional itu tercapai.

Guru sebagai pendidik ataupun pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya setiap perbincangan

commit to user

mengenai pembaharuan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan, selalu bermuara pada guru. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam dunia pendidikan (Muhibin Syah, 2005; 223).

Menurut Djamarah (2006; 164), seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran.

Djamarah (2006; 120) juga mengungkapkan bahwa kehadiran media pembelajaran sangat mempunyai arti dan makna yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Setiap guru bertanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran yang dia punya dengan berbagai macam cara termasuk harus memperhatikan bagaimana menggunakan fasilitas, peralatan, alat bantu atau media pendidikan secara efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan alat bantu atau

media pendidikan secara efektif dan efisien akan kurang optimal dalam pencapaian hasil pembelajaran belajar siswa (Permendiknas, 2007 nomor 19).

Kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan peralatan konvensional dengan menggunakan indra pendengaran tanpa dibarengi dengan indra pandang hasilnya juga kurang optimal. Pendapat Dale (1994) memperkirakan bahwa, pemerolehan hasil pembelajaran melalui indra pandang hanya sebesar 75 %, melalui indra dengar sekitar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12% (Azhar Arsyad, 2007:10). Pendapat ini memberikan gambaran pemahaman kepada para guru untuk mengetahui perbedaan pengaruh kegiatan pembelajaran yang tidak memanfaatkan sumber belajar atau media pembelajaran indra pandang terhadap prestasi belajar siswa, dengan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar atau pembelajaran indra pandang adalah lebih berhasil. Media pendidikan adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.

Adanya pengaruh globalisasi dunia dan cepatnya perkembangan jaman, pendidikan ikut terpengaruh arus informasi yang serba cepat dan pembangunan model pembelajaran yang diikuti dengan perkembangan media pendidikan utamanya komputerisasi pendidikan. Maka guru tidak terlepas terkena arus kemajuan teknologi dan harus mengikuti cepatnya perubahan. Kemajuan teknologi yang sangat cepat tidak seimbang dengan cepatnya adaptasi guru yang mampu dan terampil menggunakan teknologi seperti penggunaan *hypermedia* dan *slide power point*.

commit to user

Kenyataan yang ada di lapangan, guru yang menggunakan *hypermedia* dan *slide power point* hanya pada sekolah-sekolah yang bertaraf internasional (SBI) dan SSN (sekolah Standart Nasional), sedangkan sekolah kategori di bawahnya adalah sekolah-sekolah kategori konvensional hanya menggunakan media sederhana (konvensional).

Sementara itu, salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya prestasi prestasi belajar yang optimal adalah faktor dari dalam diri siswa yang berupa tingkat kecerdasan seseorang. Setiap orang mempunyai tingkat kecerdasan atau kemampuan memecahkan masalah yang berbeda-beda. Kecerdasan seseorang dapat diukur dan dituliskan dalam angka yaitu dengan melalui tes kecerdasan yang dikenal dengan Tes IQ. Kecerdasan seseorang dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kemampuan, salah satu diantaranya adalah kemampuan visuospasial (kemampuan seseorang dalam memahami dan menyelesaikan masalah-masalah yang ada dengan menggunakan gambar).

Salah satu faktor yang sering menjadikan penghambat dalam pembelajaran konvensional adalah kesenjangan antara guru dan siswa. Kesenjangan yang dimaksud adalah kesenjangan dalam usia, pengalaman berfikir, pengalaman, tingkat kecerdasan dan kesenjangan dari sisi komunikasi (Djamarah. 2006: 30). Akibat kesenjangan tersebut, biasanya siswa kemudian kurang dapat menerima penjelasan, ajakan, keterangan dari guru tentang materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Situasi proses

belajar yang mengandung kesenjangan tersebut mengakibatkan siswa kurang menguasai materi dan tidak tuntas dalam belajar.

Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran juga sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dan dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep materi yang sedang dipelajari. Guru diharapkan dapat mengkomunikasikan suatu konsep kepada siswa dengan baik agar dapat dipahami dan dikuasai sepenuhnya oleh siswa, akan tetapi tidak semua siswa dapat menguasai konsep dengan baik. Hal ini yang menyebabkan prestasi belajar siswa yang masih rendah. Penggunaan media pembelajaran oleh guru juga sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa di kelas. Pembelajaran akan lebih variatif dan modern jika seorang guru memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai teknologi terkini. Namun, jangan mengikuti kemajuan teknologi, bahkan kebanyakan guru di sekolah tidak semuanya mampu mengoperasikan komputer. Padahal banyak sekali teknologi-teknologi yang dikembangkan untuk menjawab berbagai permasalahan pendidikan. Misalnya, untuk mengevaluasi dan memberikan nilai prestasi belajar siswa, guru cukup menggunakan program *microsoft excell*, untuk menampilkan objek pembelajaran pesawat terbang yang lebih real akan tetapi terkendala ruang dan waktu, seorang guru hanya membutuhkan LCD Proyektor untuk membawanya ke dalam kelas, melalui sebuah gambar atau film. Bahkan ada pula teknologi yang mampu membawa pembelajar mengalami beraneka

macam pengalaman yang mempermudahnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Perananan besar teknologi dalam pendidikan nyatanya tidak diimbangi dengan kemampuan guru mengadaptasi hal itu. Banyak guru tidak mampu meningkatkan hasil pembelajaran atau menyerah dengan permasalahan dalam proses belajar mengajar, padahal teknologi pendidikan sudah menyediakan jawaban dari permasalahan-permasalahan itu.

Salah satu bentuk media yang sangat baru diperkenalkan oleh para ahli untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *hypermedia* dan *slide power point*. Media ini, juga diyakini mampu membawa pembelajar ke dalam pengalaman yang lebih real dalam kegiatan belajar mengajarnya di kelas dan pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka menurut peneliti perlu mengadakan penelitian lebih lanjut tentang perbedaan efektivitas pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* dan *slide power point* terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ditinjau dari kemampuan visuospasial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka penulis akan merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah prestasi belajar siswa yang menggunakan *hypermedia* lebih baik daripada prestasi belajar siswa dengan menggunakan *slide power point*?

2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan tingkat kemampuan visuospasial siswa terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam?
3. Apakah prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menggunakan *hypermedia* lebih baik dari pada prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menggunakan *slide power point*, baik untuk siswa dengan kemampuan visuospasial tinggi, sedang dan rendah?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah prestasi belajar siswa yang menggunakan *hypermedia* lebih baik daripada prestasi belajar siswa dengan menggunakan *slide power point*.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan tingkat kemampuan visuospasial siswa terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam.
3. Mengetahui apakah prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menggunakan *hypermedia* lebih baik dari pada prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menggunakan *slide power point*, baik untuk siswa dengan kemampuan visuospasial tinggi, sedang dan rendah.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Penulis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana dalam rangka menambah pengetahuan, wawasan yang lebih luas, serta pengalaman dan juga salah satu bentuk kepedulian terhadap permasalahan yang terjadi khususnya dalam pelaksanaan penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pengajar atau guru dalam pembelajaran serta dapat dijadikan sumber referensi pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.

3. Bagi Pendidikan

Data dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bisa digunakan sebagai data dasar bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Multimedia

Sebelum mengetahui lebih dalam mengenai multimedia, ada baiknya mengetahui pengertian multimedia dari segi bahasanya. Dalam bahasa latin *Multi* [latin] berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan *medium* [latin] berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. *Medium* menurut *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) alat dan cara untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Berikut beberapa definisi multimedia:

- a. Suyanto, “multimedia adalah Penggunaan berbagai jenis/bentuk media secara berurutan maupun simultan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran”
- b. McComick: “multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks”
- c. Turban dan kawan-kawan: “multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar”.
- d. Hofstetter: “Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio,

commit to user

video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

Dari definisi-definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Multimedia Linier

Suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

b. Multimedia Interaktif.

Suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: media pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

2. Pembelajaran *Hypermedia*

a. Pengertian pembelajaran *Hypermedia*

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk membantu siswa dalam mengkonkretkan konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak adalah melalui bentuk model pembelajaran *hypermedia*. Istilah *hypermedia* di dalam ilmu komputer, merupakan suatu sistem pengintegrasian grafik, bunyi, video, dan animasi ke dalam satu dokumen atau file yang dihubungkan oleh suatu sistem yang disebut dengan *hyperlinks* yang menghubungkannya ke file-file yang terkait (Microsoft Encarta Encyclopedia, 2002).

Hypermedia menawarkan sejumlah alternatif gagasan/ide, informasi atau materi pelajaran yang sesuai dengan minat atau tingkat berpikir dari seorang user. File-file *hypermedia* terdiri dari *hyperlink-hyperlink* yang dapat menghubungkan satu file dengan file/informasi terkait lainnya. Pengguna bebas memilih, bergerak, atau menelusuri, dari satu dokumen ke dokumen lain (www.geoff@eserver.org).

File-file *hypermedia* terdiri dari rangkaian node. Node merupakan unit-unit kecil pelajaran yang tersusun dalam bentuk teks, visualisasi atau video, grafik, dan audio. Node ini disambungkan antara satu dengan lainnya melalui link. Rangkaian *hypermedia* node-link inilah yang digunakan untuk memungkinkan pengguna dapat memilih menu-menu yang diinginkan. Pengguna dapat melompat ke topik yang

dinginkan, tanpa harus berurutan (Microsoft Encarta Encyclopedia, 2002).

File *hypermedia* dapat digunakan apabila pengguna, memiliki sebuah komputer pendukung multimedia, yang umumnya terdiri dari : *sound card*, *VGA card*, *loud speaker* dan sistem operasi seperti *Windows*, *Linux* atau *Apple*. Untuk dapat membuka dokumen *hypermedia* di internet diperlukan sebuah program yang disebut dengan browser. Browser biasanya sudah dilengkapi fasilitas pendukung untuk menampilkan grafik, suara dan video. Contohnya : *Netscape*, *IE*, dan *Mosaic*. *World Wide Web* (*www*) merupakan contoh bentuk *hypermedia* yang dapat kita kenali apabila pengguna mengakses internet.

Menurut Nelson yang dikutip oleh Sri Anitah *hypertext* menggambarkan “dokumen *nonsequential*” yang terdiri dari teks, audio, dan informasi visual yang disimpan dalam sebuah komputer, dengan komputer yang digunakan sebagai media penghubung dan penjelas sebuah informasi ke dalam jaringan yang lebih besar atau web. Tujuan dari *hyperteks* adalah untuk melibatkan informasi yang bertekstur dimana kata, suara, dan animasi atau gambar bergerak dapat dihubungkan dengan beragam cara agar pengguna merasa bahwa karakteristik paralel *hypertext* bersifat asosiatif sehingga dapat membuat web sebagai kegiatan pendidikan yang kreatif. (Sri Anitah: 2009).

Sedangkan pembelajaran *hypermedia* mengacu pada penggunaan software komputer yang menggunakan elemen dari teks, grafik, video,

commit to user

dan audio dihubungkan pada suatu jalur dimana pengguna dengan mudah dapat bergerak dengan suatu informasi. Pembelajar dapat memilih jalan khusus sesuai dengan gaya belajar dan memproses informasi sendiri. Menurut sifatnya, pengajar dapat menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan eksplorasi. Pembelajaran *hypermedia* didasarkan pada teori kognitif tentang bagaimana struktur pengetahuan orang dan bagaimana mereka belajar. ini dirancang untuk menyerupai cara orang mengatur informasi dengan konsep-konsep dan hubungan mereka. Hubungan ini adalah asosiasi ide-ide dari informasi yang mereka peroleh. Misalkan, ketika kita berpikir tentang sepeda, kita akan dihubungkan dengan suatu ide tentang transportasi dan rekreasi. (Smaldino. 2008: 46)

Hypermedia sebagai teknologi multimedia baru dalam bidang komputer, dengan segala kelebihan yang dimilikinya memungkinkan pengajar untuk menjadikannya sebagai media pembelajaran yang memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan (sumber belajar/materi subjek) untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar, menengah maupun tinggi. Pada mata pelajaran PAI diperlukan suatu perubahan pola pikir, dari proses yang terfokus pada guru menuju ke proses yang terfokus pada siswa. Pada pembelajaran PAI, ketika siswa melakukan penginderaan diharapkan tidak hanya secara fisiologis saja, tetapi juga terciptanya persepsi. Berdasarkan pendapat tersebut, dalam merancang atau menyajikan media instruksional, maupun pembelajaran yang terpenting adalah menempatkan persepsi dan kebermaknaan siswa

pada posisi sentral, dengan tidak memandang sebelah mata nilai-nilai keindahan, keserasian, keseimbangan serta unsur-unsur lainnya sebagai pendukung dan nilai tambah media instruksional tersebut.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan suatu model pembelajaran *hypermedia* adalah: misi dari mata pelajaran itu sendiri, materi subjek, pendekatan, metode, bentuk tampilan program dan pemilihan jaringan/web yang akan digunakan. Materi disajikan dalam bentuk multimedia, meliputi : text, gambar, foto, animasi dan suara. Animasi yang digunakan, baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis *auto-run (loop)* atau diaktifkan melalui penekanan tombol, juga bisa berupa animasi interaktif, di mana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajar dapat meliputi: melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, mengerjakan ujian/evaluasi. Penggunaan suara dititikberatkan pada efek-efek atau ilustrasi yang diharapkan akan memperjelas tampilan.

Di dalam pembelajaran menggunakan *hypermedia* memiliki kelebihan, yaitu: mengasyikkan, berhubungan, kurangnya struktur, Individual, dan sesuai dengan kreasi guru dan siswa.

b. Persiapan pembelajaran *Hypermedia*

Persiapan pembelajaran *hypermedia* meliputi persiapan materi, persiapan media pembelajaran, membagi para siswa ke dalam tim, dan membangun kelompok.

1. Persiapan materi

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu dipersiapkan perangkat pembelajarannya, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan Materi Pelajaran.

2. Persiapan media pembelajaran

Persiapan media yang dibutuhkan adalah komputer yang sudah terkoneksi dengan jaringan web atau internet, LCD proyektor untuk presentasi hasil belajar siswa serta lembar kegiatan untuk merangkum hasil kerja siswa.

3. Membagi siswa dalam ke dalam tim

Setiap kelompok beranggotakan minimal empat siswa yang terdiri dari satu siswa berprestasi tinggi, dua siswa berprestasi sedang dan satu siswa berprestasi rendah.

4. Membangun kelompok

Setelah ditentukan pembagian tim, kemudian bangun kelompok sesuai ketentuan yang telah diberikan. Selanjutnya disampaikan tugas-tugas yang diberikan agar kelompok tersebut segera mengenal satu sama lain dan membagi tugas kelompok tersebut.

c. Langkah pembelajaran *hypermedia*

Langkah-langkah pembelajaran *hypermedia* mengikuti siklus intruksi kegiatan reguler seperti tersajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 langkah-langkah pembelajaran *hypermedia*

Langkah pembelajaran	Aktifitas guru
Langkah-1 Penyampaian tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut kepada siswa dan memotivasinya untuk belajar.
Langkah-2 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi pada siswa dengan cara ceramah atau tanya jawab
Langkah-3 Pembentukan kelompok belajar	Guru membentuk kelompok belajar
Langkah-4 Pemberian tugas	Guru memberikan tugas untuk mencari teks, audio ataupun video yang terkait dengan pokok-pokok pembelajaran dengan komputer yang telah terkoneksi dengan internet/web kemudian merangkumnya.
Langkah-5 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Langkah-6 Penyampaian hasil kerja masing-masing kelompok	Guru menyuruh perwakilan kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil kerja mereka
Langkah-7 Diskusi dan tanya jawab	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi dan tanya jawab seputar materi
Langkah-8 Pembahasan dan penyimpulan materi pembelajaran	Guru membahas dan menyimpulkan materi pembelajaran
Langkah-9 Test dan evaluasi	Guru memberikan test dan evaluasi kepada siswa

3. Pembelajaran menggunakan *slide power point*

a. Pengertian

Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi Microsoft Office, yang berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Dimulai pada versi Microsoft Office System 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft PowerPoint saja menjadi Microsoft Office PowerPoint. Versi terbaru dari PowerPoint adalah versi 12 (Microsoft Office PowerPoint 2007), yang tergabung ke dalam paket Microsoft Office System 2007. (Wikipedia bahasa Indonesia).

Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena Microsoft Power Point akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan

commit to user

salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.

Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Penggunaan program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut:

commit to user

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

b. Persiapan pembelajaran dengan *slide power point*

Persiapan pembelajaran dengan *slide power point* meliputi persiapan materi dan persiapan media pembelajaran.

1) Persiapan materi

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu dipersiapkan perangkat pembelajarannya, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan Materi Pelajaran.

2) Persiapan media pembelajaran

Persiapan media yang dibutuhkan adalah komputer jinjing atau leptop untuk mejalankan aplikasi power point, LCD proyektor untuk

prentasi hasil belajar siswa serta lembar kegiatan untuk merangkum hasil kerja siswa.

c. Langkah pembelajaran dengan *slide power point*

Pokok-pokok langkah pembelajaran menggunakan *slide power point* adalah sebagai berikut:

1. Guru menampilkan slide power point terkait dengan materi pembelajaran
2. Guru menyampaikan pokok-pokok pembelajaran dan siswa diminta mencatat hal-hal penting mengenai materi pembelajaran.
3. Guru memberikan waktu untuk bertanya mengenai materi pelajaran.
4. Guru meminta siswa untuk merangkum materi pelajaran yang telah disampaikan.
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan tiap-tiap pokok materi pelajaran.

4. Prestasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, pengukuran hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan suatu proses belajar. Hasil pengukuran dapat berupa angka atau dapat berupa eksistensi. Hasil pengukuran merupakan pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi mata pelajaran yang disebut sebagai prestasi belajar.

Menurut Winkel (1991: 510) prestasi belajar dapat dilihat dari perubahan-perubahan dalam pengertian kognitif, pengalaman

keampilan, nilai sikap yang bersifat konstan. Perubahan ini dapat berupa sesuatu yang baru atau penyempurnaan sesuatu hal yang pernah dimiliki atau dipelajari sebelumnya. Hasil yang dicapai dalam perbuatan dinyatakan dalam bentuk angka.

Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1998 : 112) prestasi belajar dibagi tiga kategori yaitu: kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar diperoleh setelah seseorang melakukan aktivitas baik secara individu maupun kelompok. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan hasil dari tingkah laku akhir pada kegiatan belajar siswa yang dapat diamati atau pencerminan proses belajar yang telah berlangsung.

Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari suatu aktivitas yang telah dilakukan dan memperoleh pengetahuan dengan memenuhi unsur kognitif, psikomotorik, dan afektif baik individu maupun secara kelompok pada mata pelajaran tertentu.

5. Kemampuan Visuospasial

Setiap orang mempunyai kemampuan untuk menentukan tindakan dan sikap dalam menghadapi suatu masalah dalam bidang mereka. Ketepatan pengambilan tindakan dan sikap seseorang terhadap suatu masalah sangat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan atau intelegensinya.

Stepen Langer berpendapat bahwa intelegensi dipercaya sebagai perwujudan dari suatu daya di dalam diri manusia yang mempengaruhi

commit to user

kemampuannya di berbagai bidang. Seseorang yang berkemampuan tinggi di satu bidang, hampir selalu mencapai hasil yang setingkat di bidang lain. Menurut Muhammad Ali (2008:27) Intelegensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional dan menghadapi lingkungan secara efektif. Intelijensi tidak dapat diamati secara langsung melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berpikir rasional.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa intelegensi adalah kemampuan yang ada dalam diri manusia yang mempengaruhinya dalam bertindak dan berpikir secara rasional dalam menghadapi lingkungannya.

Widjaja Kusuma (2008: 12) mengatakan bahwa Intelegensi atau kecerdasan dapat diketahui dengan melakukan tes yang menilai kecerdasan umum manusia meliputi bahan verbal, *numeric* dan gambar (spasial). Hasil tes yang telah dilakukan diwujudkan dalam angka atau nilai yang sering disebut dengan IQ (*Intelligence Quotient*).

Menurut M. Sutanto (2009: 57), kemampuan visuospasial adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan bentuk gambar atau simbol berdasarkan pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya secara logis dan cepat. Kemampuan visuospasial termasuk dalam kemampuan intelijensi yang meliputi bahan uji bentuk symbol dan gambar.

Menurut Velez *et al.* yang dikutip oleh Perulian (2005:19) mengemukakan bahwa Instrumen / alat tes untuk menguji kemampuan visuospasial ini meliputi materi:

- a) Klasifikasi gambar/spatial,
- b) Pemikiran perseptual
- c) bayangan cermin,
- d) gambar tiga dimensi,
- e) dan gambar kubus.

Lebih lanjut Velez *et al.* (Perulian, 2005:19) mengklasifikasikan indikator untuk mengukur kemampuan visuospasial, yaitu:

- a) Orientasi spasial yaitu kemampuan untuk menduga secara akurat perubahan orientasi suatu objek
- b) *Memory* lokasi spasial yaitu kemampuan untuk mengingat posisi objek pada suatu urutan.
- c) Visualisasi spasial yaitu kemampuan mengenal dan menghitung perubahan orientasi pada suatu adegan. Walaupun kemampuan ini kelihatannya sangat mirip dengan rotasi mental, kemampuan ini tidak memerlukan rotasi mental dari objek, tetapi memperkirakan satu posisi dalam hubungannya kesuatu objek statis. Visualisasi spasial didefinisikan juga sebagai kemampuan untuk membayangkan hasil sesudah melipat atau merakit bagian-bagian suatu objek
- d) *Disembedding* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk

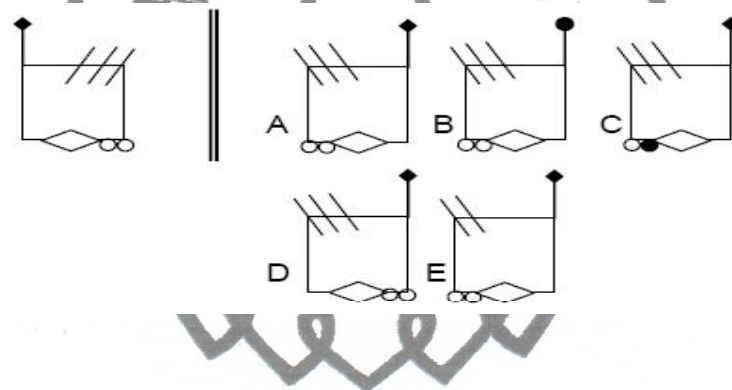
commit to user

menemukan suatu objek sederhana yang dilekatkan dalam gambar yang lebih kompleks.

- e) Persepsi spasial mengacu kepada kemampuan seseorang untuk menemukan arah horizontal dan vertikal yang paling lazim pada suatu keadaan yang polanya dialihkan.

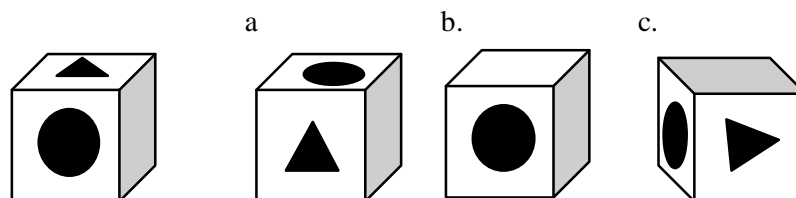
Untuk memberi gambaran lebih jelas mengenai test visuospasial, berikut beberapa contohnya:

- a) Contoh soal tes bayangan cermin



Keterangan: Gambar sebelah kiri adalah gambar asli yang harus dicari bayangannya di sebelah kanan. Garis vertikal adalah cermin.

- b) Contoh soal spasial



Keterangan: Gambar sebelah kiri adalah gambar kubus asli yang harus dicari bentuk gambar kubus yang benar sisi-sisinya apabila kubus tersebut dibalik.

commit to user

6. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Definisi pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

Tentang Sisdiknas, menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003)

Sedangkan dalam kamus pendidikan, definisi pendidikan adalah “upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidupnya.” (Saliman, 1994; 47)

Istilah pendidikan dalam konteks Islam pada umumnya mengacu pada term *al-tarbiyah*, *al-ta'adib*, dan *al-ta'lim*. Dari ketiga istilah tersebut, term yang populer digunakan dalam praktek pendidikan Islam ialah term *al-tarbiyah*. Penggunaan istilah *al-tarbiyah* berasal dari kata *Rabb* yang mempunyai arti “tumbuh, berkembang, memelihara, merawat, mengatur dan menjaga kelestarian atau eksistensinya”. (Nizar, 2002; 25)

Penggunaan term *al-tarbiyah* untuk menunjuk makna pendidikan agama Islam dapat dipahami dengan merujuk pada firman Allah surat al-Isra' ayat 24:

وَإِخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا
رَبَّيْنِي صَغِيرًا (الاسراء: 24)

Artinya: "Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah

commit to user

mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua Telah mendidik Aku waktu kecil".(QS. Al-Isro': 24).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan itu adalah suatu proses belajar mengajar yang terencana untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak didik sebagai suatu kegiatan pendewasaan dan pemberian ilmu pengetahuan.

Pendidikan agama menurut Nizar (2002) adalah "pendidikan yang membantu perkembangan iman dan hidup keagamaan peserta didik. Sedangkan Muhammad Fadil al-Jamali mendefinisikan pendidikan Islam sebagai berikut:

Upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia. Dengan proses tersebut, diharapkan akan terbentuk pribadi peserta didik yang lebih sempurna baik yang berkaitan potensi akal, perasaan maupun perbuatannya.(al Jamali, 2005)

Agama merupakan peraturan, tata cara, upacara hubungan manusia dengan raja. Agama juga merupakan keyakinan seseorang yang telah tumbuh dalam hati sanubarinya, dengan berpedoman pada norma-norma yang ada dan diyakininya.

Menurut Achmadi (2005; 17)., Islam merupakan suatu keyakinan atau agama yang memberikan bimbingan kepada manusia mengenai semua aspek hidup dan kehidupan, berdasarkan Al Qur'an dan hadits. Islam yang sekarang ini adalah wahyu Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk mendidik umat islam, dengan prinsip-prinsip

commit to user

ajaran yang sama dengan yang dibawa oleh para nabi terdahulu yaitu ajaran tauhid (mengesakan Allah dan beribadah kepadanya).

Jadi Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembelajaran bagi anak didik mengenai tata cara berkehidupan atau hubungan dengan Allah SWT. yang sesuai dengan norma-norma yang ada dan berpedoman pada al-Qur'an dan Hadits serta untuk mengembangkan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia berdasarkan nilai-nilai moral Islam.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa karya ilmiah yang sebelumnya membahas tentang penggunaan media dalam pembelajaran. Diantara karya ilmiah tersebut adalah:

- a. Penelitian Tesis karya Arientatmi, Program Studi Pendidikan Sains Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret (2011) dengan judul "Pembelajaran Fisika melalui Pendekatan Inquiri dengan Hypermedia dan Alat Peraga sederhana ditinjau dari Kemampuan Awal dan Sikap Ilmiah siswa" (Studi Kasus Prestos Belajar siswa Materi Gerak dalam Dua Dimensi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012)". Dari penelitian ini diperoleh bahwa tidak ada perbedaan prestasi belajar dengan menerapkan media hypermedia dan alat peraga sederhana terhadap prestasi belajar.
- b. Penelitian Tesis karya Daru Prapti, Program Studi Pendidikan Sains Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret (2011) dengan judul

“Pembelajaran Fisika dengan Jigsaw dan STAD (Student Team Achievement Divisions) menggunakan Hipermedia Ditinjau dari Kemampuan Awal dan Motivasi Belajar Siswa. (Studi Kasus pada Materi Fluida Statik XI IPA Semester 2 SMA Negeri 1 Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011).” Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh

model Jigsaw dan STAD menggunakan hipermedia terhadap prestasi belajar fisika (2) ada pengaruh kemampuan awal terhadap prestasi belajar fisika (3) ada pengaruh kemampuan awal terhadap prestasi belajar fisika (4) tidak ada interaksi antara model Jigsaw dan STAD menggunakan hipermedia dengan kemampuan awal terhadap prestasi belajar fisika (5) ada interaksi antara model pembelajaran menggunakan hipermedia, kemampuan awal serta motivasi belajar terhadap prestasi belajar fisika

- c. Penelitian Disertasi karya I Made Kirna Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang (2010) Dengan judul “Pengaruh penggunaan hypermedia dalam pembelajaran menggunakan strategi siklus belajar terhadap pemahaman dan aplikasi konsep kimia pada siswa SMP dengan dua gaya belajar berbeda”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pemahaman konsep kimia siswa SMP kelas VII yang menggunakan hypermedia lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan nonhypermedia; (2) siswa yang memiliki gaya belajar visual mempunyai pemahaman konsep yang lebih tinggi dari pada yang memiliki gaya belajar verbal; (3) ada interaksi antara strategi penyampaian siklus belajar (SB-hypermedia dan SB-nonhypermedia) dan

commit to user

gaya belajar (verbal dan visual) terhadap pemahaman konsep, dan (4) kemampuan aplikasi konsep siswa SMP kelas VII tidak berbeda secara signifikan, baik antara kelompok strategi penyampaian siklus belajar menggunakan media berbeda (SB-Hypermedia dan SB-Nonhypermedia), maupun kelompok gaya belajar dimensi verbal-visual"

- d. Jurnal ilmiah Siti Marliah Tambunan, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia, Depok dengan judul "Hubungan antara kemampuan visuospasial dengan Prestasi belajar matematika" Penelitian ini bertujuan menguji ada tidaknya hubungan antara kemampuan visuospasial dengan prestasi belajar matematika. Pengumpulan data dilakukan terhadap 220 anak usia sekolah, berusia 7-11 tahun dengan memberikan tes kemampuan spasial. Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kemampuan visuospasial dengan prestasi belajar matematika.
- e. Erlina Prihatnani. Program Studi Magister Pendidikan Matematika. Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Surakarta. 2012. Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Alat Peraga 2 Dimensi dan 3 Dimensi Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga untuk Siswa SMA di Kabupaten Kulon Progo Ditinjau dari Kecerdasan Spasial dan Kreativitas Siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis variansi tiga jalan dengan sel tak sama, diperoleh simpulan bahwa (1) prestasi belajar siswa yang dikenai model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan alat peraga 3 dimensi lebih baik daripada prestasi belajar siswa yang dikenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan alat peraga 2 dimensi, (2) prestasi siswa dengan tingkat kecerdasan spasial tinggi lebih baik daripada prestasi siswa dengan tingkat kecerdasan spasial sedang maupun rendah dan prestasi siswa dengan tingkat kecerdasan spasial sedang sama dengan prestasi siswa dengan tingkat kecerdasan spasial rendah, (3) prestasi siswa dengan tingkat kreativitas tinggi lebih baik daripada prestasi siswa dengan tingkat kreativitas sedang maupun rendah dan prestasi siswa dengan tingkat kreativitas sedang sama dengan prestasi siswa dengan tingkat kreativitas rendah, (4) tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan alat peraga dan kecerdasan spasial terhadap prestasi belajar siswa, (5) tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan alat peraga dan kreativitas terhadap prestasi belajar siswa, (6) tidak terdapat interaksi antara kecerdasan spasial dan kreativitas terhadap prestasi belajar siswa.

Setelah mengkaji beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dibahas, yaitu penelitian ini lebih difokuskan pada penggunaan multimedia (*hypermedia* dan *slide powerpoint*) yang tentunya lebih aktual dan lebih menarik bagi pembelajar. Juga disertakan variabel bebas lain yaitu kemampuan visuospasial yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

1. Pengaruh *hypermedia* dan *slide powerpoint* terhadap prestasi belajar

Hypermedia sebagai teknologi pembelajaran multimedia baru dalam bidang komputer, dengan segala kelebihan yang dimilikinya memungkinkan pengajar untuk menjadikannya sebagai media pembelajaran yang memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan (sumber belajar/materi subjek). Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk membantu siswa dalam mengkonkretkan konsep-konsep PAI yang bersifat abstrak adalah melalui bentuk model pembelajaran *hypermedia*. *Hypermedia* menawarkan sejumlah alternatif gagasan/ide, informasi atau materi pelajaran yang sesuai dengan minat atau tingkat berpikir dari seorang user. Dengan demikian diharapkan prestasi belajar dan keaktifan siswa lebih dapat ditingkatkan.

Sedangkan *Slide Powerpoint* merupakan program yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik perorangan maupun kelompok, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Akan tetapi, seringkali penggunaan media ini digunakan sebagai pendukung metode ceramah membuat siswa menjadi kurang aktif dan menyebabkan mereka

tidak mampu memaksimalkan potensinya dan pada akhirnya prestasi belajar yang dihasilkan kurang maksimal.

2. pengaruh kemampuan tingkat visuospasial terhadap prestasi belajar

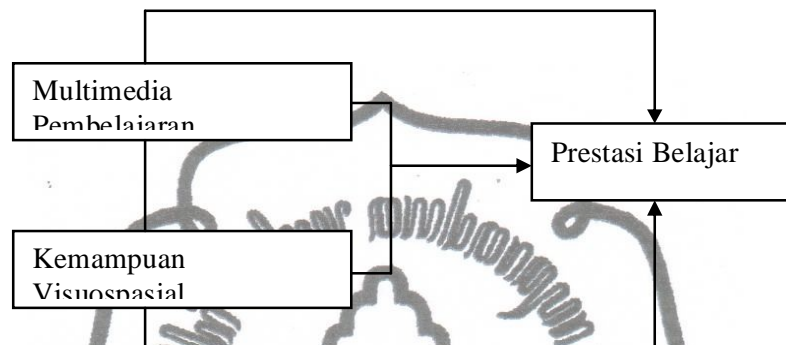
Kemampuan visuospasial adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memecahkan suatu permasalahan melalui gambar. Dalam penelitian ini siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Karena kemampuan visuospasial termasuk dalam kemampuan intelegensi maka tentunya juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan kemampuan visuospasial tinggi siswa tentunya akan lebih mudah memahami proses kegiatan yang didemonstrasi di depan kelas karena informasi yang ditampilkan akan lebih cepat ditangkap dan diterima. Dengan demikian semakin tinggi kemampuan visuospasial siswa maka akan semakin mudah memahami proses kegiatan sehingga prestasi belajar siswa akan lebih baik.

3. Pengaruh multimedia pembelajaran dan kemampuan visuospasial siswa terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian sebelumnya, multimedia pembelajaran dan kemampuan visuospasial siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan *hypermedia* tentunya harus sangat ditunjang kemampuan visual yang tinggi. Sebab para siswa bebas memilih materi dan gaya belajar sesuai

dengan karakternya dan penggalian informasi yang ditampilkan akan lebih cepat ditangkap dan diterima bila siswa memiliki kemampuan visuospasial yang memadai.



Keterangan:

Media Pembelajaran :

1. *Hypermedia*
2. *Slide Power point*

Kemampuan visuospasial :

1. Kemampuan visuospasial tinggi
2. Kemampuan visuospasial sedang
3. Kemampuan visuospasial rendah

Prestasi Belajar: Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat Sekolah Menengah Atas dengan materi “Keimanan kepada Allah SWT.”

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran dan alur pemikiran diatas, maka dalam penelitian ini akan dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

4. Prestasi belajar siswa yang menggunakan *hypermedia* berbeda dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan *slide power point*.
5. Siswa yang mempunyai tingkat kemampuan visuospasial tinggi berbeda prestasi belajarnya dengan siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang atau rendah, dan siswa yang mempunyai tingkat kemampuan visuospasial sedang berbeda prestasi belajarnya dengan siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah.

Perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dari masing-masing penggunaan multimedia pembelajaran yaitu *hypermedia* dan *slide power point* konsisten pada setiap tingkat kemampuan visuospasial siswa dan perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dari masing-masing tingkat kemampuan visuospasial siswa konsisten pada setiap penggunaan multimedia pembelajaran yaitu *hypermedia* dan *slide power point*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Nganjuk dan SMA Negeri 1 Tanggunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur dengan subyek penelitian siswa kelas X pada masing-masing sekolah tersebut pada semester I tahun pelajaran 2012/2013. Sedangkan uji coba instrumen test prestasi dan kemampuan visuospasial siswa dilakukan di SMAN 1 Nganjuk Kabupaten Nganjuk.

5. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester I selama 4 bulan pada bulan Agustus sampai bulan Nopember 2012. Dengan jadwal sebagai berikut:

- 1) Bulan Agustus 2012. Ijin penelitian dan pelengkapan instrumen penelitian.
- 2) Bulan September 2012, Pelaksanaan penelitian baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.
- 3) Bulan Oktober 2012, pemberian tes prestasi belajar dan tes kemampuan visuospasial pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta dilanjutkan pengolahan data statistik terhadap hasil eksperimen.
- 4) Bulan November 2012, penulisan dan penyusunan laporan penelitian.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen, yakni dengan menguji cobakan suatu perlakuan/ *treatment*. (Sugiyono. 2008: 107). Penelitian eksperimen yang digunakan adalah quasi experimental, untuk mencari perbedaan pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berupa *hypermedia* dan *slide power point* yang dikontrol dengan kemampuan visuospasial.

Secara umum metode eksperimen digunakan untuk menegaskan ada tidaknya pengaruh dari variabel-variabel tersebut, serta mengukur besarnya pengaruh dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen, yang hasilnya dibandingkan dengan hasil kelompok kontrol yang diberi perlakuan berbeda.

Dalam penelitian ini sekelompok subyek yang diambil dari suatu populasi dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setiap kelompok diberi perlakuan berbeda. Kelompok eksperimen dikenai perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu dan diberi perlakuan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan *hypermedia*, sedangkan kelas kontrol dengan media *slide power point*. Kedua kelompok tersebut diukur penguasaan materi Pendidikan Agama Islam yaitu berupa penilaian (tes). Sehingga dapat diketahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan tersebut.

1. Rancangan Analisis

Rancangan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan faktorial 2 x 3. Faktor pertama adalah media pembelajar yang terdiri dari *hypermedia* dan *slide power point*. Faktor kedua adalah tingkat kemampuan visuospasial yang terdiri dari kemampuan visuo spasial tinggi, sedang dan rendah. Dari rancangan analisis dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Analisis

Faktor A	Faktor B		
	Kemampuan Visuospasial Tinggi (b ₁)	Kemampuan Visuospasial sedang (b ₂)	Kemampuan Visuospasial Rendah (b ₃)
Media pembelajaran dengan <i>hypermedia</i> (a ₁)	a ₁ b ₁	a ₁ b ₂	a ₁ b ₃
Media pembelajaran dengan <i>slide power point</i> (a ₂)	a ₂ b ₁	a ₂ b ₂	a ₃ b ₃

Keterangan:

A : Media pembelajaran

a₁ : Media pembelajaran dengan *hypermedia*

a₂ : Media pembelajaran dengan *slide power point*

B : Kemampuan Visuospasial

b₁ : Kemampuan Visuospasial Tinggi

b₂ : Kemampuan Visuospasial Sedang

b₃ : Kemampuan Visuospasial Rendah

commit to user

2. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Urutan kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Melakukan observasi di SMAN se Nganjuk meliputi observasi objek penelitian, pengajaran dan fasilitas yang dimiliki.
- b. Mengelompokkan sekolah berdasarkan nilai ujian tingkat SMA Negeri
- c. Memilih sekolah mana yang akan digunakan untuk penelitian dan sekolah untuk uji coba instrumen.
- d. Mengambil nilai ulangan harian materi Bab I siswa untuk mengetahui kemampuan awal sebagai bahan uji keseimbangan.
- e. Memberikan perlakuan berupa pengajaran menggunakan media pembelajaran *hypermedia* dan *slide power point* pada kedua sekolah yang dipilih.
- f. Memberikan test prestasi belajar dan test kemampuan visuospasial.
- g. Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- h. Menguji hipotesis dan mengambil kesimpulan.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan sampel

1. Populasi

Nana Syaodih Sukmadinata (2007: 250) mengemukakan bahwa populasi dinyatakan sebagai kelompok yang besar dalam lingkup wilayah yang luas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X semester 1 SMA Negeri di Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2012/2013. Adapun nama

commit to user

SMA Negeri yang beradasi Kabupaten Nganjuk adalah sebagai berikut: 1) SMAN 1 Nganjuk, 2) SMAN 2 Nganjuk, 3) SMAN 3 Nganjuk, 4) SMAN 1 Sukomoro, 5) SMAN 1 Gondang, 6) SMAN 1 Kertosono, 7) SMAN 1 Berbek, 8) SMAN 1 Loceret, 9) SMAN 1 Pace, 10) SMAN 1 Patianrowo, 11) SMAN 1 Prambon, 12) SMAN 1 Rejoso, 13) SMAN 1 Tanjunganom, 14) SMAN 1 Ngronggot.

2. Sampel

Suharsimi Arikunto (2008: 109) mengemukakan bahwa “Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan kelompok hasil individu yang diamati dan dapat digeneralisasikan terhadap populasi penelitian sekaligus dapat meramalkan keadaan populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah dua kelas di SMA Negeri 1 Nganjuk sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dan dua kelas di SMA Negeri 1 Tanjunganom sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Teknik pengambilan sampel

Tujuan penarikan sampel adalah untuk memperoleh informasi mengenai suatu populasi. Maka penting sekali diusahakan agar individu-individu yang dimasukkan ke dalam sampel itu merupakan sampel representatif yang benar-benar mewakili semua individu yang ada di dalam populasi. Artinya, jika ingin membuat generalisasi yang meyakinkan, maka sampel yang diambil dari populasi benar-benar representatif.

Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling dalam penelitian ini dilakukan dengan *stratified cluster random sampling*. Langkah-langkah pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

- a. Mengelompokkan sekolah berdasarkan ranking ujian Nasional se Kabupaten Nganjuk menjadi dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Kelompok atas terdapat 7 sekolah dan kelompok bawah terdapat 7 sekolah.

- b. Hasil Penentuan

Kelompok atas, yaitu:

1. SMAN 2 Nganjuk Jl. Anjuk Ladang 9 Nganjuk.
2. SMAN 1 Nganjuk Jl. Kapten Kasihin 4 Nganjuk.
3. SMAN 3 Nganjuk Jl. Bengawan Solo 109 Nganjuk.
4. SMAN 1 Sukomoro Ds. Sumengko, Sukomoro.
5. SMAN 1 Gondang Jl. Raya Jurusan Gondang.
6. SMAN 1 Kertosono Jl. P. Sudirman 10, Kertosono.
7. SMAN 1 Berbek Ds. Sendangbumen, Berbek.

Kelompok bawah, yaitu:

1. SMAN 1 Loceret Jl. DR. Sutomo, Loceret.
2. SMAN 1 Pace Jl. Srigading Pace Nganjuk.
3. SMAN 1 Patianrowo Jl. Raya PG Lestari, Patianrowo.
4. SMAN 1 Prambon Jl. A.Yani 1 Sugihwaras, Prambon.
5. SMAN 1 Rejoso Ds. Sidokare, Rejoso.
6. SMAN 1 Tanjunganom Jl. P. Sudiman 84, Tanjunganom.

commit to user

7. SMA Negeri 1 Ngronggot Ds. Tanjungkalang, Ngronggot.
- c. Dari penentuan sekolah tersebut dipilih secara acak dua sekolah yang akan dijadikan sebagai sampel, ternyata terpilih SMA Negeri 1 Nganjuk dari kelompok atas dan SMA Negeri 1 Tanjunganom dari kelompok bawah.
 - d. Dari masing-masing sekolah, dipilih secara acak dua kelas dengan cara diundi dari kelas X. Undian tersebut dilaksanakan dalam satu tahap dengan satu kali pemilihan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini melibatkan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, sebagai berikut :

- a. Variabel bebas
 - 1) Multimedia pembelajaran

Multimedia dalam penelitian ini diartikan sebagai penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi dalam sebuah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini multimedia yang digunakan adalah *hypermedia* berbasis web dan *slide power point* yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti LCD Proyektor, aplikasi

commit to user

power point yang ditampilkan melalui slide, seperangkat komputer laptop untuk mengoperasikan aplikasi tersebut serta media pendukung pembelajaran lainnya.

Sedangkan skala pengukuran multimedia adalah skala nominal yang merupakan skala yang paling sederhana. Tidak ada asumsi tentang jarak dan urutan antar kategori dalam skala ini. Dasar penggolongannya adalah ketidak tumpang tindihan dan ketuntasan. Karakteristik skala pengukuran nominal adalah dapat dilakukannya klasifikasi atau kategori pengamatan.

2) Kemampuan Visuospasial

Kemampuan visuospasial adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan bentuk gambar atau simbol berdasarkan pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya secara logis dan cepat. Kemampuan visuospasial termasuk dalam kemampuan inteligensi yang meliputi bahan uji bentuk simbol dan gambar.

Instrumen / alat tes untuk menguji kemampuan visuospasial ini meliputi materi: spatial, konsistensi bentuk gambar, bayangan cermin, gambar tiga dimensi, bentuk geometris dan gambar kubus.

Indikator yang digunakan adalah skor test kemampuan visuospasial siswa. Sedangkan skala pengukurannya adalah interval kemudian diubah menjadi skala ordinal dengan tiga kategori yaitu

commit to user

tinggi, sedang dan rendah. Skala interval yang diubah ke skala ordinal adalah data yang diperoleh dengan cara kategorisasi atau klasifikasi, tetapi diantara data tersebut terdapat hubungan. Yang terdiri dari tiga kategori, yaitu:

Kelompok tinggi dengan skor $> \bar{X} + \frac{1}{2}s$

Kelompok sedang dengan skor $\bar{X} + \frac{1}{2}s \leq \text{skor} \leq \bar{X} + \frac{1}{2}s$

Kelompok rendah dengan skor $< \bar{X} + \frac{1}{2}s$

\bar{X} : rata-rata nilai tes kemampuan visuospasial siswa

S : standart deviasi

b. Variabel Terikat.

Variabel terikat berupa prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMA Negeri 1 Nganjuk dan SMA Negeri 1 Tanjunganom. Variabel ini diukur dengan test yang dilakukan setelah selesai eksperimen multimedia pembelajaran.

Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yang dimaksudkan di sini adalah hasil belajar yang diraih siswa selama mengikuti pembelajaran yang dilakukan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol yang dilangsungkan selama penelitian berlangsung dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Cara mengukurnya adalah dengan instrumen tes yang telah dipersiapkan sebelumnya, yaitu sejumlah soal *multiplechoice* atau pilihan ganda sebanyak 33 butir soal.

Skala pengukurannya adalah skala pengukuran interval dimana jarak dua titik pada skala sudah diketahui. Dengan indikator nilai tes prestasi belajar Pendidikan Agama Islam.

2. Metode Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

a. Tes

Menurut Djemari Mardapi (2008: 67) tes merupakan sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban yang benar atau salah, yang intinya pertanyaan tersebut membutuhkan jawaban sebagai tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang.

Menurut Sugiyono (2008: 199) tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.

Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk mengumpulkan data prestasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah diberi perlakuan. Yang dalam hal ini perlakuannya adalah penggunaan *hypermedia* dan *slide power point* dalam pembelajaran serta untuk mengukur kemampuan visuospasial siswa dimasing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

b. Dokumentasi

Menurut Budiyono (2003:55) metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihatnya dalam dokumen-dokumen yang *commit to user*

telah ada. Dokumen tersebut adalah dokumen resmi yang telah terjamin keabsahannya.

Fungsi dari metode dokumentasi pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan nilai ulangan harian siswa kelas X semester 1 pada bab 1 yang digunakan untuk menentukan strata penentuan sampel.

3. Uji coba Instrumen

Menurut Budiyono (2003:55), setelah instrumen penelitian selesai disusun, peneliti wajib mengujicobakannya terlebih dahulu sebelum dikenakan kepada sampel penelitian. Tujuan uji coba adalah untuk melihat apakah instrumen yang telah disusun benar-benar valid dan benar-benar reliabel atau tidak. Kecuali itu, uji coba dipakai juga untuk melihat hal-hal lain, misalnya untuk melihat derajat kesukaran dan indeks daya pembeda.

Adapun uji coba instrumen penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Nganjuk pada bulan september 2012. Subjek uji coba adalah seluruh siswa yang dikelompokkan dalam dua kelas X di SMA Negeri 1 Nganjuk, yaitu kelas X-3 dan kelas X-4. Setelah uji coba selesai kemudian dilakukan analisis terhadap instrumen dan butir instrumen baik pada instrumen pengukuran kemampuan visuospasial maupun pada instrumen pengukuran prestasi belajar.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes untuk mengetahui data prestasi belajar siswa dan untuk mengetahui tentang tinggi, sedang dan rendah kemampuan visuospasial siswa.

Instrumen tes prestasi belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan instrumen tes sebanyak 40 soal bentuk pilihan ganda. Setelah dilakukan analisis hasil uji coba instrumen tes prestasi belajar diambil 33 soal untuk diberikan kepada sampel penelitian. Sedangkan Instrumen tes kemampuan visuospasial menggunakan instrumen tes sebanyak 40 soal bentuk pilihan ganda. Setelah dilakukan analisis hasil uji coba instrumen tes kemampuan visuospasial diambil 32 soal untuk diberikan kepada sampel penelitian

Instrumen tes yang digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen agar diperoleh alat tes yang baik yang dapat mengukur kemampuan siswa dengan benar. Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan sebelum eksperimen di mulai kemudian hasil ujicoba dilakukan *uji validitas isi, uji reliabilitas, tingkat kesukaran* dan *daya pembeda*. Sebagai berikut :

a. Analisis Instrumen Tes

1) Uji Validitas Isi

Alat tes yang valid adalah alat tes yang dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan dalam pengujian ini adalah validitas isi yaitu materi tes yang digunakan benar benar bahan yang dapat mewakili keseluruhan isi hal yang diukur. Untuk tes hasil

belajar, supaya tes mempunyai validitas isi, harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Bahan ujian (tes) harus merupakan sampel yang representatif untuk mengukur sampai berapa jauh tujuan pembelajaran tercapai ditinjau dari materi yang diajarkan atau tingkat kemampuan yang dimiliki siswa.
- b) Titik berat bahan yang diujikan harus seimbang dengan bahan yang diajarkan.
- c) Tidak diperlukan pengetahuan lain yang tidak atau belum diajarkan untuk menjawab soal-soal ujian dengan benar.

Dalam penelitian ini suatu instrumen tes dikatakan valid jika memenuhi kriteria penelaahan instrumen sebagai berikut:

- a) Butir tes sesuai dengan kisi-kisi tes
 - b) Materi pada butir tes sesuai dengan indikator
 - c) Materi pada tes sudah dapat dipahami oleh siswa
 - d) Materi pada butir tes tidak memberikan interpretasi ganda.
 - e) Butir tes bukan termasuk kategori soal yang terlalu mudah dan terlalu sukar.
- 2) Uji Reliabilitas

Instrumen dinyatakan reliabel bila memberikan hasil yang relatif sama saat dilakukan pengukuran kembali pada subjek yang berbeda pada waktu berlainan. Pengujian reliabilitas menggunakan program SPSS 11.05.

Selanjutnya pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas digunakan patokan sebagai berikut:

1. $r \geq 0.70$; reliabel
2. $r < 0.70$; tidak reliabel

b. Analisis butir instrumen tes

1) Taraf Kesukaran

Soal dikatakan baik apabila soal mempunyai indeks kesukaran yang memadai, artinya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Untuk mengukur tingkat kesukaran tiap-tiap butir tes, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan: P = taraf kesukaran

B = jumlah responden yang menjawab benar

J_s = jumlah peserta tes

Setelah diperoleh nilai p, kemudian diadakan interpretasi dengan mengonsultasikan pada tabel indeks kesukaran soal seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2. Interpretasi indeks kesukaran soal

P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Suharsimi Arikunto (1998:24)

Dalam Penelitian ini yang dipakai adalah soal dengan indeks kesukaran antara 0,31 sampai 0,70. Selain dari nilai itu, soal tidak dipakai.

2) Daya beda

Daya beda soal adalah kemampuan suatu alat ukur dalam membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Daya beda suatu alat ukur merupakan proporsi penjawab item benar antara kelompok atas dengan kelompok benar.

Prosedur untuk menentukan daya beda soal pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabulasi skor butir dan skor total responden.
- 2) Mengurutkan jenjang skor perolehan dari yang tertinggi ke yang terendah.
- 3) Selanjutnya diambil 27% responden kelompok atas, dan 27% responden kelompok bawah.
- 4) Menentukan indeks daya beda soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DB = \frac{BA - BB}{N}$$

Keterangan : BA = Jumlah benar kelompok atas

BB = Jumlah benar kelompok bawah

N = Jumlah 27% Peserta tes

commit to user

- 5) Setelah diperoleh nilai DB, kemudian diadakan interpretasi dengan mengonsultasikan pada Tabel Klasifikasi Daya Beda Soal berikut ini:

Tabel 3.3. Klasifikasi Daya Beda Soal

DB	Klasifikasi Daya beda
$-1,00 \leq DB < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DB < 0,30$	Kurang baik
$0,30 \leq DB < 0,40$	Cukup baik
$DB \geq 0,40$	Baik

- 6) Dalam Penelitian ini yang dipakai adalah soal dengan DB $\geq 0,30$.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini terdiri dari dua bagian yaitu :

1. Uji prasyarat analisis variansi

Dengan menggunakan : *Uji kesamaan rata-rata, Uji normalitas dan Uji homogenitas* sebagai berikut :

- a. Uji Kesamaan Rata-rata

Uji ini digunakan untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal. Dengan cara menguji rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran PAI antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji yang digunakan adalah uji t dua pihak, dengan rumus:

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{Sp \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}};$$

$$Sp^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Di mana:

\bar{X} = rata-rata; n = jumlah; s^2 = varian ;

Daerah Kritik: $DK = \{t \mid t < -t_{\alpha/2; n_1+n_2-2} \text{ atau } t > t_{\alpha/2; n_1+n_2-2}\}$

(Budiyono, 2009: 151)

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan metode Lilliefors. Pada metode Lilliefors, setiap data X_i diubah menjadi bilangan baku z_i dengan transformasi:

$$z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

statistik uji untuk metode ini ialah:

$$L = \text{Maks} \mid F(z_i) - S(z_i) \mid$$

Dengan;

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i)$$

$$Z \sim N(0,1)$$

$S(z_i)$ = proporsi cacah $z \leq z_i$ terhadap seluruh z_i

Sebagai daerah kritik untuk uji ini ialah:

$DK = \{L \mid L > L_{\alpha, n}\}$ dengan n adalah ukuran sampel.

(Budiyono, 2009: 170-172)

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi–variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Untuk uji homogenitas menggunakan uji Bartlett. Rumus yang digunakan adalah:

$$\chi^2 = \frac{2.303}{c} (f \log \text{RKG} - \sum f_j \log s_j^2)$$

Dengan:

$$\chi^2 \sim \chi^2 (k-1)$$

k = banyaknya populasi = banyaknya sampel

N = banyaknya seluruh nilai (ukuran)

n_j = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- j = ukuran sampel ke- j

$f_j = n_j - 1$ = derajat kebebasan untuk s_j^2 ; $j = 1, 2, \dots, k$;

$$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_j = \text{derajat kebebasan untuk RKG}$$

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left[\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right];$$

$$SS_j = \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1)s_j^2;$$

$$\text{RKG} = \text{rataan kuadrat galat} = \frac{\sum SS_j}{\sum f_j}$$

daerah kritik: $DK = \{ \chi^2 \mid \chi^2 > \chi^2_{\alpha, k-1} \}$ (Budiyono, 2009: 174-177)

d. Pengujian hipotesis

commit to user

Teknik pengujian hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan Uji analisis varians (Anava) dua jalan dengan faktorial 2x3, dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), karena analisis data ini menguji perbedaan dua rerata.

Langkah selanjutnya adalah menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan pembelajaran *Hypermedia* berbasis web sedangkan untuk kelompok kontrol diberi perlakuan dengan media *power point*. Kemudian diberikan *post test* pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perolehan hasil tes yang diperoleh dari *post test* tersebut kemudian dilakukan pengujian hasil penelitian dengan teknik ANAVA.

Perhitungan teknik analisis variansi, dilakukan setelah dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat seperti yang sudah dijelaskan di atas sebelumnya.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis variansi dua jalan 2x3 dengan sel tak sama, dengan model data sebagai berikut:

$$X_{ijk} = \mu + \alpha_i + \beta_j + (\alpha\beta)_{ij} + \epsilon_{ijk}$$

dengan:

X_{ijk} : data (nilai) ke-k pada baris ke-i dan kolom ke-j

μ : rerata dari seluruh data amatan (rerata besar, *grand mean*)

α_i : efek baris ke-i pada variabel terikat

β_j : efek kolom ke-j pada variabel terikat

$(\alpha\beta)_{ij}$: kombinasi efek baris ke-i dan kolom ke-j pada variabel terikat

commit to user

ϵ_{ijk} : deviasi data amatan terhadap rata-rata populasinya (μ_{ij}) yang berdistribusi normal dengan rata-rata 0. Deviasi amatan terhadap rata-rata populasi juga disebut galat (*error*)

i : 1,2 dengan $i = 1$ berarti pembelajaran menggunakan *power point* dan $i = 2$ berarti dengan *hypermedia*

j : 1,2,3 dengan $j = 1$ berarti kemampuan visuospasial tinggi, $j = 2$ berarti kemampuan visuospasial sedang dan $j = 3$ berarti kemampuan visuospasial tinggi.

k : banyaknya data amatan pada setiap sel

Adapun prosedur dalam pengujian dengan menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama ini adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis

a) $H_{0A} : \alpha_i = 0$ untuk semua i (tidak ada perbedaan efek antar baris)

$H_{1A} : \alpha_i \neq 0$ untuk paling sedikit satu harga i (ada perbedaan efek antar baris)

b) $H_{0B} : \beta_j = 0$ untuk semua j (tidak ada perbedaan efek antar kolom)

$H_{1B} : \beta_j \neq 0$ untuk paling sedikit satu harga j (ada perbedaan efek antar kolom)

c) $H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$ untuk semua pasang (i,j) (tidak ada perbedaan kombinasi efek atau interaksi baris dan kolom)

$H_{1AB} : (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$ untuk paling sedikit satu pasang harga (i,j) (ada perbedaan kombinasi efek atau interaksi baris dan kolom)

2) Komputasi

commit to user

Definisi-definisi notasi

n_{ij} : ukuran sel ij (sel pada baris ke- i dan kolom ke- j)

: banyaknya data amatan pada sel ij

: frekuensi sel ij

$n = \frac{pq}{\sum_{ij} \frac{1}{n_{ij}}}$: rata-rata harmonik frekuensi seluruh sel

$N = \sum_{ij} n_{ij}$: banyaknya data seluruh amatan

$SS_{ij} = \sum_k X_{ijk}^2 - \frac{(\sum_k X_{ijk})^2}{n_{ijk}}$: Jumlah kuadrat deviasi data amatan pada sel ij

AB_{ij} : rata-rata pada sel ij

$A_i = \sum_j AB_{ij}$: rata-rata pada baris ke- i

$B_j = \sum_i AB_{ij}$: rata-rata pada kolom ke- j

$G = \sum_{i,j} AB_{ij}$: Jumlah rata-rata semua sel.

3) Menghitung komponen JK

Ada lima komponen yang dikembangkan dengan (1), (2), (3), (4), dan (5)

yang dirumuskan sebagai berikut:

$$(1) = \frac{G^2}{N}$$

$$(2) = \sum_{ij} SS_{ij}$$

$$(3) = \sum_i \frac{A_i^2}{q}$$

$$(4) = \sum_j \frac{A_j^2}{p}$$

commit to user

$$(5) = \sum_{ij} AB_{ij}^2$$

4) Jumlah Kuadrat

$$JKA : n_h \cdot 3 - (1)$$

$$JKB : n_h \cdot 4 - (1)$$

$$JKAB : n_h \cdot 1 + 5 - 3 - (4)$$

$$JKG : (2)$$

$$JKT : JKA + JKB + JKAB + JKG$$

dengan:

JKA : jumlah kuadrat pada faktor A

JKB : jumlah kuadrat pada faktor B

JKAB : jumlah kuadrat pada faktor AB

JKG : jumlah kuadrat galat

JKT : jumlah kuadrat total

5) Derajat kebebasan

$$dkA : p-1$$

$$dkB : q-1$$

$$dkAB : (p-1)(q-1)$$

$$dkG : N-pq$$

$$dkT : N-1$$

dengan:

dkA : derajat kebebasan faktor A

dkB : derajat kebebasan faktor B

dkAB : derajat kebebasan interaksi antara faktor A dan faktor B

commit to user

dkG : derajat kebebasan galat

dkT : derajat kebebasan total

6) Rataan kuadrat

$$RKA : \frac{JKA}{dkA}$$

$$RKB : \frac{JKB}{dkB}$$

$$RKAB : \frac{JKAB}{dkAB}$$

$$RKG : \frac{JKG}{dkG}$$

dengan:

RKA : rataan kuadrat faktor A

RKB : rataan kuadrat faktor B

RKAB : rataan kuadrat interaksi faktor A dan faktor B

RKG : rataan kuadrat galat

7) Statistik Uji

$$\text{Untuk } H_0A \text{ adalah } F_a = \frac{RKA}{RKG}$$

$$\text{Untuk } H_0B \text{ adalah } F_b = \frac{RKB}{RKG}$$

$$\text{Untuk } H_0AB \text{ adalah } F_{ab} = \frac{RKAB}{RKG}$$

8) Taraf Signifikansi: $\alpha = 0,05$

9) Daerah kritis

Daerah kritis masing-masing nilai F di atas yaitu:

$$\text{Untuk } F_a \text{ adalah } DK = F_a / F_a > F_{\alpha; p-1, N-pq}$$

commit to user

Untuk F_b adalah $DK = F_b/F_b > F_{\alpha; q-1, N-pq}$

Untuk F_{ab} adalah $DK = F_{ab}/F_{ab} > F_{\alpha; p-1 (q-1), N-pq}$

10) Keputusan Uji

H_0A ditolak jika $F_a \in DK$

H_0B ditolak jika $F_b \in DK$

H_0AB ditolak jika $F_{ab} \in DK$

11) Rangkuman Analisis

Tabel.3.4. Rangkuman Analisis

Sumber	JK	DK	RK	F_{obs}	F_{tabel}	Keputusan
Baris (A)	JKA	p-1	RKA	F_a	F_{tabel}	H_0A ditolak jika $F_a > F_{tabel}$
Kolom (B)	JKB	q-1	RKB	F_b	F_{tabel}	H_0B ditolak jika $F_b > F_{tabel}$
Interaksi (AB)	JKAB	(p-1)(q-1)	RKAB	F_{ab}	F_{tabel}	H_0AB ditolak jika $F_{ab} > F_{tabel}$
Galat	JKG	N-pq	RKG			
Total	JKT	N-1				

(Budiyono, 2009: 233-234)

12) Uji Lanjut Anava

Untuk melakukan uji lanjut pasca anava menggunakan metode Scheffe, karena metode tersebut akan memberikan beda rerata dengan tingkat signifikan kecil. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi semua pasangan komparasi rata-rata yang ada

commit to user

- 2) Menentukan tingkat signifikansi α
- 3) Mencari harga statistik uji F dengan rumus sebagai berikut:
- 4) Uji komparasi rataan antar kolom

$$F_{i-j} = \frac{X_i - X_j}{\text{RKG} \left(\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right)}$$

Dengan

F_{i-j} : Nilai F_{obs} pada pembandingan kolom ke-i dan kolom ke-j

X_i : rataan pada kolom ke-i

X_j : rataan pada kolom ke-j

RKG : rataan kuadrat galat, yang diperoleh dari perhitungan analisis variansi

n_i : ukuran sampel kolom ke-i

n_j : ukuran sampel kolom ke-j

- 5) Uji komparasi rataan antar sel pada kolom yang sama

$$F_{ij-kj} = \frac{X_{ij} - X_{kj}}{\text{RKG} \left(\frac{1}{n_{ij}} + \frac{1}{n_{kj}} \right)}$$

Dengan

F_{ij-kj} : Nilai F_{obs} pada pembandingan rataan pada sel ij dan rataan pada sel kj

X_{ij} : rataan pada sel ij

X_{kj} : rataan pada sel kj

RKG : rataan kuadrat galat, yang diperoleh dari perhitungan analisis variansi

commit to user

n_{ij} : ukuran sampel sel ij

n_{kj} : ukuran sampel sel kj

1) Uji komparasi rataan antar baris

$$F_{i.-j.} = \frac{X_{i.} - X_{j.}}{RKG \left(\frac{1}{n_{i.}} + \frac{1}{n_{j.}} \right)^2}$$

Dengan

$F_{i.-j.}$: Nilai F_{obs} pada pembandingan baris ke-i dan baris ke-j

$X_{i.}$: rataan pada baris ke-i

$X_{j.}$: rataan pada baris ke-j

RKG : rataan kuadrat galat, yang diperoleh dari perhitungan analisis variansi

$n_{i.}$: ukuran sampel baris ke-i

$n_{j.}$: ukuran sampel baris ke-j

7) Uji Komparasi rataan antar sel pada baris yang sama

$$F_{ij-ik} = \frac{X_{ij} - X_{ik}}{RKG \left(\frac{1}{n_{ij}} + \frac{1}{n_{ik}} \right)^2}$$

Dengan :

F_{ij-ik} : Nilai F_{obs} pada pembandingan rataan pada sel ij dan rataan pada sel kj

X_{ij} : rataan pada sel ij

X_{kj} : rataan pada sel kj

RKG : rataan kuadrat galat, yang diperoleh dari perhitungan analisis variansi

commit to user

n_{ij} : ukuran sel ij

n_{kj} : ukuran sel kj



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen, dimana peneliti memberi perlakuan yang berbeda pada dua kelompok yang berbeda untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan terhadap kedua kelompok. Sampel pertama sebagai kelompok kontrol, yaitu siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Nganjuk sebanyak 35 siswa ditambah dengan siswa kelas X-G SMA Negeri 1 Tanjunganom sebanyak 32 siswa dengan total seluruh siswa yang terdapat di kelas kontrol yaitu 67 siswa. Sampel kedua sebagai kelompok eksperimen adalah siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Nganjuk sebanyak 35 siswa ditambah dengan siswa kelas X-H SMA Negeri 1 Tanjunganom sebanyak 36 siswa dengan total seluruh siswa yang terdapat di kelas eksperimen yaitu 71 siswa. Hasil penelitian dan pembahasan hasil analisis data dibahas dalam Bab Empat ini.

G. Uji Keseimbangan Rataan

Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui apakah sampel-sampel berasal dari populasi yang mempunyai kemampuan awal yang sama. Uji keseimbangan ini dilakukan terhadap dua sampel, yaitu kelompok siswa yang diberikan *hypermedia* dan kelompok siswa yang diberikan multimedia *slide power point*. Adapun data yang digunakan untuk uji keseimbangan ini adalah data dokumen berupa nilai ulangan harian pada Standart Kompetensi 1.

1. Data nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Standart Kompetensi

63

Data nilai ulangan harian kelas X tahun pelajaran 2012/2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Standart Kompetensi *Memahami ayat-ayat Al-Qur'an tentang manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi serta Memahami ayat-ayat Al-Qur'an tentang keikhlasan dalam beribadah* disajikan pada Lampiran 4 dan Lampiran 5. Deskripsi data nilai ulangan harian pada Standart Kompetensi 1 kedua kelompok disajikan pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1. Deskripsi Data nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Standart Kompetensi 1

Kelas	Slide Power Point	Hypermedia
Rataan	73.507	71.260
Median	74	71
Standart Deviasi	11.7642	8.608
Variansi	138.396	74.10
Modus	71	74
Nilai maksimum	91	95
Nilai minimum	43	46
Jangkauan	48	49

Sebelum uji keseimbangan dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu:

2. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Statistik uji yang digunakan dalam uji normalitas adalah Lilliefors. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dua kali, yaitu uji normalitas data nilai ulangan harian siswa kelas X tahun pelajaran 2012/2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Standart Kompetensi *Memahami ayat-ayat Al-Qur'an tentang manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi serta Memahami ayat-ayat Al-Qur'an tentang keikhlasan dalam beribadah* untuk populasi pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* serta populasi siswa yang menggunakan pembelajaran *slide power point*.

Rangkuman hasil uji normalitas data nilai ulangan harian siswa pada materi sebelumnya disajikan pada Tabel 4.2, sedangkan perhitungan selengkapnya disajikan pada Lampiran 6.a.

Tabel 4.2. Rangkuman Uji normalitas data nilai ulangan harian siswa

No	Kelompok	L_{obs}	N	$L_{0,05;n}$	Keputusan uji	Kesimpulan
1	Hypermedia	0.1067	69	0.1067	Ho Diterima	Normal
2	Slide Power point	0.0721	71	0,1051	Ho Diterima	Normal

3. Uji homogenitas

commit to user

Uji homogenitas variansi populasi dilakukan untuk mengetahui apakah sampel-sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang sama. Uji homogenitas variansi populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Bartlett. Dalam penelitian ini dilakukan satu kali uji homogenitas variansi populasi, yaitu uji homogenitas data nilai ulangan harian siswa materi Bab I semester I kelas X. Rangkuman hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.3. Sedangkan perhitungan selengkapnya disajikan pada Lampiran 6.b.

Tabel 4.3. Rangkuman hasil uji homogenitas variansi populasi

No	Dasar uji homogenitas	K	χ^2_{obs}	$\chi^2_{0,05;k-1}$	Keputusan uji	Kesimpulan
1	Nilai UH	2	1.633	3.841	Ho diterima	Variansi Homogen

4. Uji keseimbangan

Uji keseimbangan rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t dengan daerah kritis himpunan semua t sedemikian hingga t kurang dari - 1.960 atau lebih dari 1.960. Perhitungan dilakukan dengan cara manual dan selengkapnya disajikan pada Lampiran 6.c., sedangkan rangkuman hasil uji keseimbangan rata-rata dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4. Rangkuman hasil uji keseimbangan variansi populasi

No	Dasar uji Keseimbangan	t_{obs}	$t_{0.025;136}$	Keput- usan uji Ho diterima	Kesim- pulan Seimbang
1	Nilai UH	1.286	$t < -1.960$ atau $t > 1.960$		

B. Deskripsi Data

Pada Bab IV ini dilaporkan tentang hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan September sampai bulan Oktober tahun 2012, di SMA Negeri 1 Tanjunganom dan SMA Negeri 1 Nganjuk. Namun sebelumnya dilaporkan terlebih dahulu tentang data dalam penelitian ini meliputi; data hasil uji coba instrumen dan data prestasi belajar Pendidikan Agama Islam materi *Keimanan Kepada Allah SWT*.

1. Data Hasil Uji coba instrumen

Instrumen penelitian yang diujicobakan adalah tes prestasi belajar Pendidikan Agama Islam materi *Keimanan Kepada Allah SWT* dan tes kemampuan visuospasial. Sebelum diuji cobakan kepada sampel penelitian, terlebih dahulu diuji validitas isinya, dengan tujuan untuk mengetahui apakah isi instrumen tersebut telah merupakan sampel yang mewakili keseluruhan isi hal yang diukur atau belum.

a. Instrumen Tes Prestasi

1) Uji validitas Isi

Uji coba tes prestasi belajar dilaksanakan dengan menggunakan soal yang terdiri dari 40 butir soal. Uji validitas isi dilakukan oleh Ibu Ana Rahmawati, S.Pd.I (Guru PAI) dan Bapak Ibnu Malik, S.Pd.I (guru PAI) sebagai validator dan diperoleh bahwa semua soal tes prestasi

belajar adalah valid. Untuk mengetahui validitas isi instrumen tes prestasi selengkapnya disajikan pada Lampiran 11. Setelah dilakukan uji validitas isi oleh validator, diperoleh hasil bahwa semua butir soal dinyatakan sesuai dengan kriteria. Ini berarti instrumen tes tersebut valid.

2) Indeks Kesukaran

Setelah dilakukan perhitungan indeks kesukaran butir soal, menunjukkan bahwa ada 5 butir soal yang tidak memadai, yaitu: 13, 19, 20, 25 dan 38. Perhitungan indeks kesukaran disajikan pada Lampiran 14.

2) Daya Pembeda

Setelah dilakukan perhitungan daya pembeda, menunjukkan bahwa ada 5 butir soal yang memiliki daya pembeda kurang dari 0.30, yaitu: 6, 13, 20, 30 dan 38. Soal yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan daya beda yang nilainya di atas 0.30. Perhitungan indeks kesukaran disajikan pada Lampiran 16.

2) Uji reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas isi, tingkat kesukaran dan daya pembeda, butir soal yang memenuhi kriteria adalah 33 butir. Butir soal yang tidak dipakai yaitu sebanyak 7 butir yang selanjutnya tidak dipakai dalam mengukur prestasi belajar siswa, yaitu soal nomor 6, 13, 19, 20, 25, 30 dan 38. Rekap hasil analisis uji coba tes prestasi belajar PAI disajikan pada Lampiran 17.

Selain diuji validitas isi, tingkat kesukaran dan daya pembedanya dilakukan pula uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS versi 11.05. Rekap hasil uji reliabilitas disajikan pada Lampiran 18. Dari hasil analisis dengan menggunakan program tersebut diperoleh nilai Alpha sebesar 0.8884, yang berarti instrumen tersebut reliabel.

b. Instrumen Tes Kemampuan Visuospasial

1) Uji validitas Isi

Uji coba tes kemampuan visuospasial dilaksanakan dengan menggunakan soal yang terdiri dari 40 butir soal. Uji validitas isi dilakukan oleh Ibu Maryati, S.Ps. (Guru BK SMA Negeri 1 Nganjuk) dan Bapak Toha Maksam, S.Pd. (guru BK SMA Negeri 1 Tanjunganom) sebagai validator dan diperoleh bahwa semua soal tes prestasi belajar adalah valid. Untuk mengetahui validitas isi instrumen tes kemampuan visuospasial selengkapnya disajikan pada Lampiran 12. Setelah dilakukan uji validitas isi oleh validator, diperoleh hasil bahwa semua butir soal dinyatakan sesuai dengan kriteria. Ini berarti instrumen tes tersebut valid.

2) Indeks Kesukaran

Setelah dilakukan perhitungan indeks kesukaran butir soal, menunjukkan bahwa ada 5 butir soal yang tidak memadai, yaitu: 10, 21, 24, 26 dan 33. Perhitungan indeks kesukaran disajikan pada Lampiran 20.

3) Daya Pembeda

commit to user

Setelah dilakukan perhitungan daya pembeda, menunjukkan bahwa ada 6 butir soal yang memiliki daya pembeda kurang dari 0.30, yaitu: 10, 24, 30, 31, 33 dan 39. Soal yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan daya beda yang nilainya di atas 0.30. Perhitungan indeks kesukaran disajikan pada Lampiran 22.

4) Uji reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas isi, tingkat kesukaran dan daya pembeda, butir soal yang memenuhi kriteria adalah 32 butir. Sebanyak 8 butir selanjutnya tidak dipakai dalam mengukur prestasi belajar siswa, yaitu soal nomor 6, 13, 19, 20, 25, 30 dan 38. Rekap hasil analisis uji coba tes prestasi belajar PAI disajikan pada Lampiran 23.

Selain diuji validitas isi, tingkat kesukaran dan daya pembedanya dilakukan pula uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS versi 11.05. Rekap hasil uji reliabilitas disajikan pada Lampiran 24. Dari hasil analisis dengan menggunakan program tersebut diperoleh nilai Alpha sebesar 0.7519, yang berarti instrumen tersebut reliabel.

2. Data Penelitian

Data hasil penelitian yang diperoleh dari populasi siswa dengan sampel sejumlah 138 siswa, sebagai responden penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif data, meliputi data: (1) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhan, (2) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia*, (3) Prestasi Belajar Pelajaran

Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah, (4) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang, (5) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi, (6) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran powerpoint, (7) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah, (8) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang, (9) Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini, untuk data kemampuan visuospasial siswa diambil dari hasil test visuospasial seluruh sampel penelitian, sedangkan untuk Prestasi Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diambil dari hasil nilai ulangan harian pada materi "Keimanan kepada Allah SWT", setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *hypermedia* dan slide power point. Hasil penelitian tersebut dirangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Rangkuman Data Hasil Penelitian

Media Pembelajaran		Kemampuan Visuospasial			Total
		Tinggi (b ₁)	Sedang (b ₂)	Rendah (b ₃)	
Hypermedia	N	26	18	23	67
	$\sum x$	1691	1196	1554	4441
	\bar{X}	65.04	66.44	67.57	66.28
	$\sum x^2$	111275	81752	107730	300757
	SD	7.2	11.6	11.15	13.0125
Slide Powerpoint	N	23	20	28	71
	$\sum x$	1512	1241	1689	4442
	\bar{X}	65.74	62.05	60.32	62.56
	$\sum x^2$	102342	80117	104421	286880
	SD	11.569	12.8	9.7	13.8415
Total	N	49	38	51	138
	$\sum x$	3203	2437	3243	8883
	\bar{X}	65.37	64.13	63.59	64.37
	$\sum x^2$	213617	161869	212151	587637
	SD	9.4046	12.2809	10.8945	13.5111

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhan

Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 138 siswa dengan nilai tertinggi = 84 dan nilai terendah = 19, rata-rata 57.1087, Median = 59, standart deviasi = 13.511 dan modus = 59.

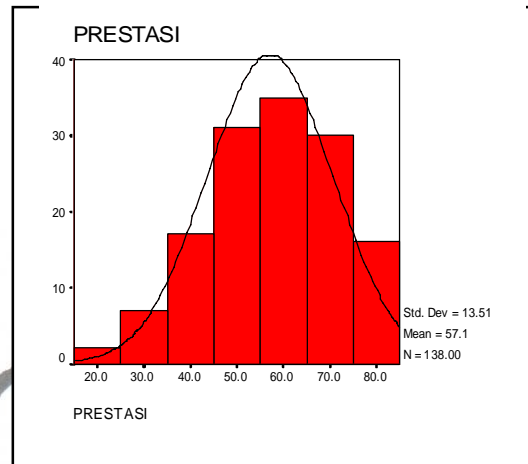
Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.6. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa secara keseluruhan

commit to user

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
19	1	0.72	0.72	0.72
22	1	0.72	0.72	1.45
31	3	2.17	2.17	3.62
34	4	2.90	2.90	6.52
38	3	2.17	2.17	8.70
41	10	7.25	7.25	15.94
44	4	2.90	2.90	18.84
47	13	9.42	9.42	28.26
50	11	7.97	7.97	36.23
53	7	5.07	5.07	41.30
56	8	5.80	5.80	47.10
59	19	13.77	13.77	60.87
63	8	5.80	5.80	66.67
66	11	7.97	7.97	74.64
69	15	10.87	10.87	85.51
72	4	2.90	2.90	88.41
75	5	3.62	3.62	92.03
78	6	4.35	4.35	96.38
81	2	1.45	1.45	97.83
84	3	2.17	2.17	100.00
Total	138	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Prestasi Belajar Pelajaran PAI

b. Deskripsi data prestasi belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia*

Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 67 siswa dengan nilai tertinggi = 84 dan nilai terendah = 31, rata-rata = 58.91, Median = 59, standart deviasi = 13.0125 dan modus = 59.

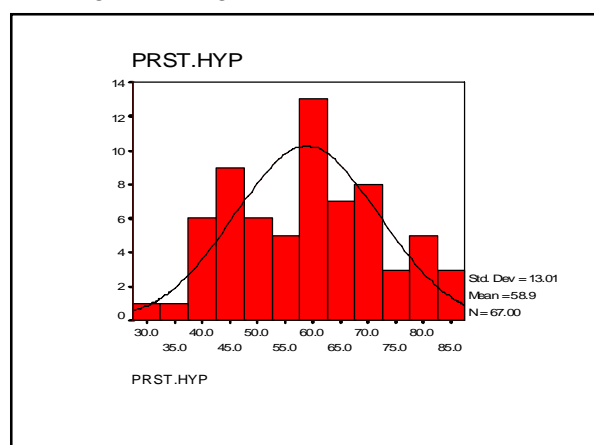
Berikut ini akan disajikan distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.7. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran hypermedia

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
31	1	1.49	1.49	1.49
34	1	1.49	1.49	2.99
38	1	1.49	1.49	4.48
41	5	7.46	7.46	11.94
44	1	1.49	1.49	13.43
47	8	11.94	11.94	25.37
50	6	8.96	8.96	34.33
53	3	4.48	4.48	38.81
56	2	2.99	2.99	41.79
59	13	19.40	19.40	61.19
63	2	2.99	2.99	64.18
66	5	7.46	7.46	71.64
69	7	10.45	10.45	82.09
72	1	1.49	1.49	83.58
75	3	4.48	4.48	88.06
78	4	5.97	5.97	94.03
81	1	1.49	1.49	95.52
84	3	4.48	4.48	100.00
Total	67	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam

bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Prestasi Belajar Pelajaran PAI dengan pembelajaran hypermedia

commit to user

c. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah

Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 23 siswa dengan nilai tertinggi = 82 dan nilai terendah = 33, rata-rata = 67.565 , Median = 70, standart deviasi = 11.14706 dan modus = 64.

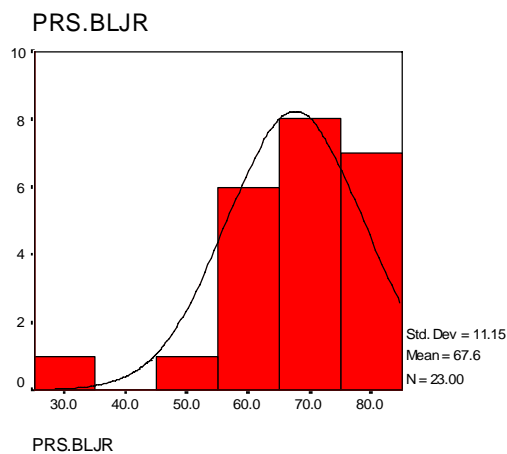
Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.8. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
33	1	4.35	4.35	4.35
48	1	4.35	4.35	8.70
55	1	4.35	4.35	13.04
58	1	4.35	4.35	17.39
64	4	17.39	17.39	34.78
67	3	13.04	13.04	47.83
70	2	8.70	8.70	56.52
73	3	13.04	13.04	69.57
76	4	17.39	17.39	86.96
79	2	8.70	8.70	95.65
82	1	4.35	4.35	100.00
Total	23	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:





Gambar 3. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah

d. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang

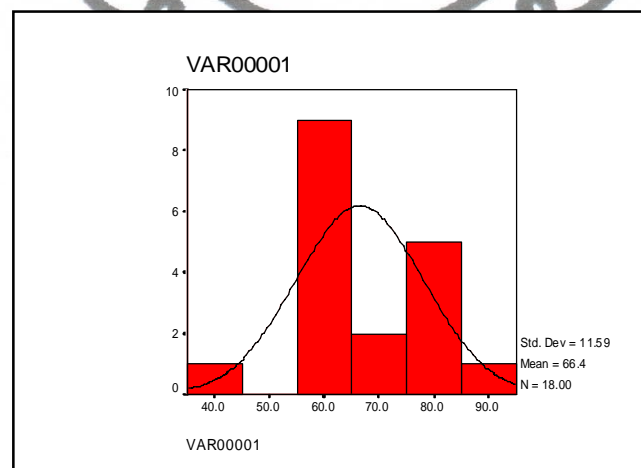
Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 18 siswa dengan nilai tertinggi = 94 dan nilai terendah = 42, rata-rata = 64.444 , Median = 64, standart deviasi = 11.592 dan modus = 76.

Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.9. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial sedang

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
42	1	5.56	5.56	5.56
55	1	5.56	5.56	11.11
58	3	16.67	16.67	27.78
61	3	16.67	16.67	44.44
64	2	11.11	11.11	55.56
70	2	11.11	11.11	66.67
76	5	27.78	27.78	94.44
94	1	5.56	5.56	100.00
Total	18	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial sedang

- e. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial tinggi

commit to user

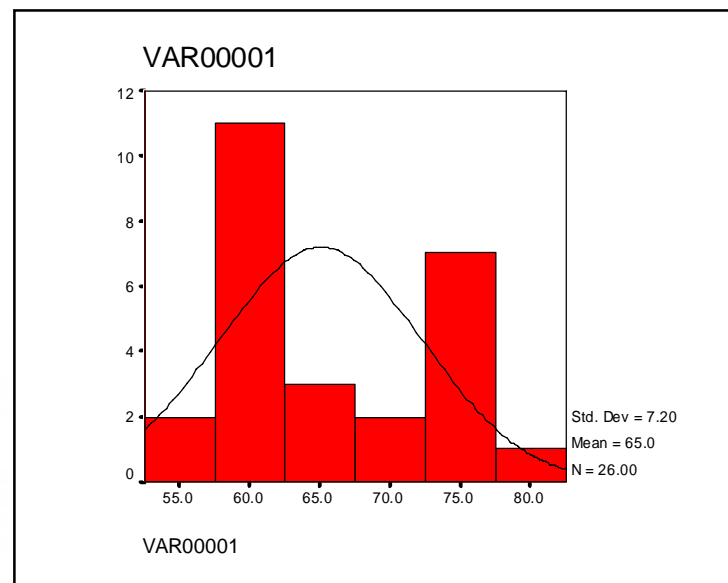
Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 26 siswa dengan nilai tertinggi = 79 dan nilai terendah = 55, rata-rata = 65.0358 , Median = 62.5, standart deviasi = 7.197 dan modus = 61.

Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.10. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
55	2	7.69	7.69	7.69
58	5	19.23	19.23	26.92
61	6	23.08	23.08	50.00
64	3	11.54	11.54	61.54
70	2	7.69	7.69	69.23
73	6	23.08	23.08	92.31
76	1	3.85	3.85	96.15
79	1	3.85	3.85	100.00
Total	26	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran *hypermedia* bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi

f. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran slide powerpoint

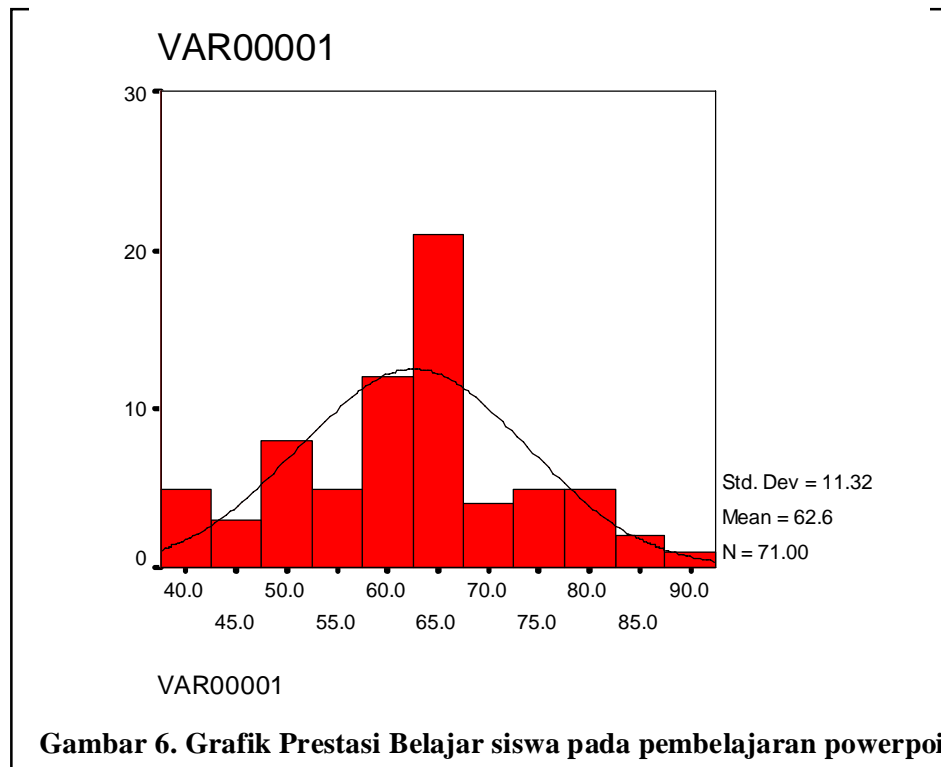
Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 71 siswa dengan nilai tertinggi = 88 dan nilai terendah = 39, rata-rata = 62.5634 , Median = 64, standart deviasi = 11.3222 dan modus = 64.

Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.11. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
39	1.00	1.41	1.41	1.41
42	4.00	5.63	5.63	7.04
45	3.00	4.23	4.23	11.27
48	1.00	1.41	1.41	12.68
52	7.00	9.86	9.86	22.54
55	5.00	7.04	7.04	29.58
58	2.00	2.82	2.82	32.39
61	10.00	14.08	14.08	46.48
64	11.00	15.49	15.49	61.97
67	10.00	14.08	14.08	76.06
70	4.00	5.63	5.63	81.69
73	3.00	4.23	4.23	85.92
76	2.00	2.82	2.82	88.73
79	2.00	2.82	2.82	91.55
82	3.00	4.23	4.23	95.77
85	2.00	2.82	2.82	98.59
88	1.00	1.41	1.41	100.00
Total	71	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



g. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah

Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 28 siswa dengan nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah = 42, rata-rata = 60.3214 , Median = 62.5, standart deviasi = 9.70 dan modus = 67.

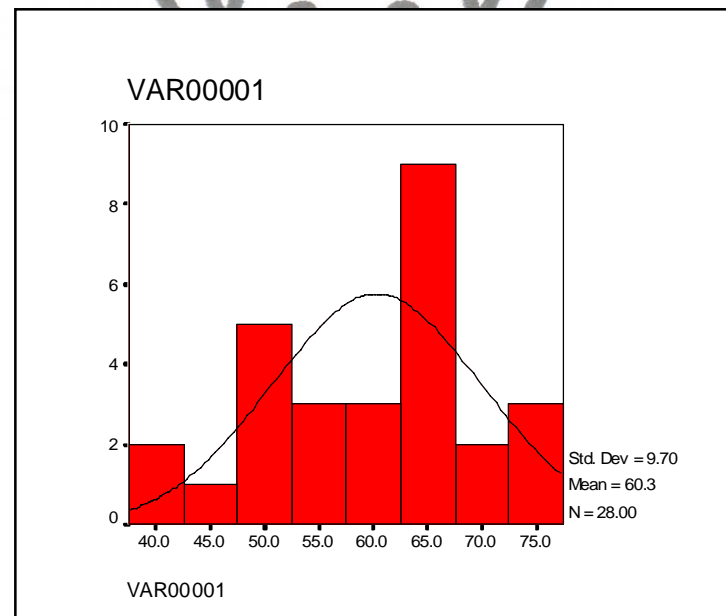
Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

commit to user

Tabel 4.12. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
42	2	7.14	7.14	7.14
45	1	3.57	3.57	10.71
48	1	3.57	3.57	14.29
52	4	14.29	14.29	28.57
55	3	10.71	10.71	39.29
61	3	10.71	10.71	50.00
64	4	14.29	14.29	64.29
67	5	17.86	17.86	82.14
70	2	7.14	7.14	89.29
73	1	3.57	3.57	92.86
76	2	7.14	7.14	100.00
Total	28	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 7. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial rendah

commit to user

h. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial sedang

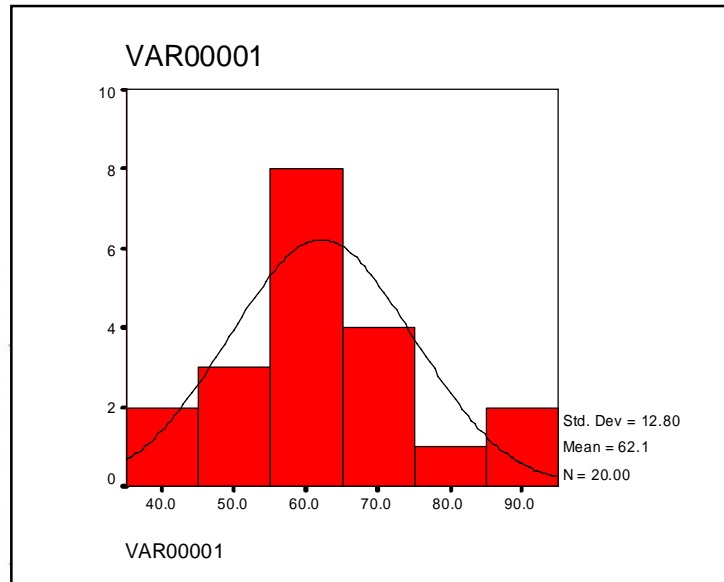
Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 20 siswa dengan nilai tertinggi = 88 dan nilai terendah = 39, rata-rata = 62.05 , Median = 61, standart deviasi = 12.80 dan modus = 61.

Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.13. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial sedang

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
39	1	5	5	5
42	1	5	5	10
45	1	5	5	15
52	2	10	10	25
55	1	5	5	30
61	5	25	25	55
64	2	10	10	65
67	3	15	15	80
70	1	5	5	85
79	1	5	5	90
85	1	5	5	95
88	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 8. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang

i. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi.

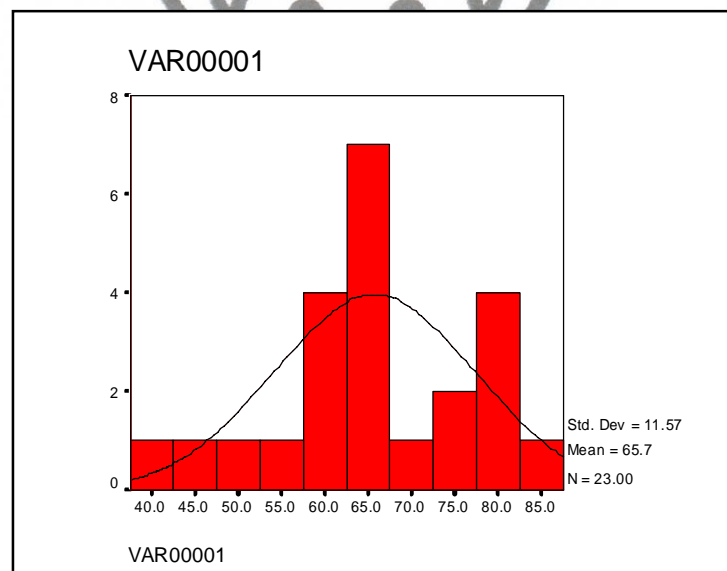
Data penelitian menunjukkan bahwa: jumlah responden (N) = 23 siswa dengan nilai tertinggi = 85 dan nilai terendah = 42, rata-rata = 65.7391 , Median = 64, standart deviasi = 11.569 dan modus = 64.

Berikut ini akan disajikan Distribusi frekuensi dan grafik histogramnya:

Tabel 4.14. Distribusi frekuensi Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial tinggi

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
42	1	4.35	4.35	4.35
45	1	4.35	4.35	8.70
52	1	4.35	4.35	13.04
55	1	4.35	4.35	17.39
58	2	8.70	8.70	26.09
61	2	8.70	8.70	34.78
64	5	21.74	21.74	56.52
67	2	8.70	8.70	65.22
70	1	4.35	4.35	69.57
73	2	8.70	8.70	78.26
79	1	4.35	4.35	82.61
82	3	13.04	13.04	95.65
85	1	4.35	4.35	100.00
Total	23	100	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 9. Grafik Prestasi Belajar siswa pada pembelajaran slide powerpoint bagi siswa yang memiliki kemampuan visuospatial tinggi

C. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Statistik uji yang digunakan dalam uji normalitas adalah Lilliefors. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan 5 kali, yaitu uji normalitas prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada kelas kontrol atau kelas yang menggunakan media power point, uji normalitas prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan hypermedia, uji normalitas prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi, uji normalitas prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang dan uji normalitas prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah.

Rangkuman hasil uji normalitas data nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan media pembelajaran disajikan pada Lampiran ke 32.a. dan Lampiran 32.b. dan uji normalitas data nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan tingkat kemampuan visuospasial disajikan pada Lampiran 32.c, Lampiran 32.d, dan Lampiran 32.e., sedangkan rangkuman uji normalitas data prestasi belajar Pendidikan Agama Islam Siswa disajikan pada Tabel 4.15 berikut ini:

Tabel 4.15. Rangkuman Uji normalitas data prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa

No	Kelompok	L_{obs}	N	$L_{0,05;n}$	Keputusan uji	Kesimpulan
1	Hypermedia	0.1023	67	0.1085	Ho Diterima	Normal
2	Slide Power point	0.1089	71	0.1096	Ho Diterima	Normal
3	Visuospasial Tinggi	0,1194	49	0.1266	Ho Diterima	Normal
4	Visuospasial Sedang	0.1406	38	0.1437	Ho Diterima	Normal
5	Visuospasial rendah	0,1236	51	0.1240	Ho Diterima	Normal

3. Uji homogenitas

Uji homogenitas variansi populasi dilakukan untuk mengetahui apakah sampel-sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang sama. Uji homogenitas variansi populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Bartlett. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali uji homogenitas variansi populasi, yaitu uji homogenitas data nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan media pembelajaran dan yaitu uji homogenitas data nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan kemampuan visuospasial. Rangkuman hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.16, sedangkan perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 33.a. dan Lampiran 33.b.

Tabel 4.16. Rangkuman hasil uji homogenitas variansi populasi

No	Dasar uji homogenitas	K	χ^2_{obs}	$\chi^2_{0,05;k-1}$	Keputusan uji	Kesimpulan
1	Multimedia Pembelajaran	2	1,319	5,991	Ho diterima	Variansi Homogen
2	Kemampuan visuospasial	3	2,991	7,815	Ho diterima	Variansi Homogen

D. Analisis Data**1. Analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama**

Tujuan dari analisis variansi dua jalan adalah untuk menguji signifikansi efek dua variabel bebas, yaitu multimedia dan kemampuan visuospasial terhadap satu variabel terikat, yaitu prestasi belajar Pendidikan Agama Islam, serta untuk menguji signifikansi interaksi kedua variabel bebas tersebut terhadap variabel terikat. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama dan rangkuman hasilnya disajikan pada Tabel 4.17, sedangkan perhitungan selengkapnya disajikan pada Lampiran 34.

Tabel 4.17. Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan

Sumber	JK	DK	RK	F_{obs}	F_{tabel}	Keputusan
Multimedia (A)	474.32	1	474.32	4.20	3.84	H_0A ditolak
Visuospasial (B)	52.56	2	26.28	0.23	3.00	H_0B diterima
Interaksi (AB)	365.69	2	183.85	1.62	3.00	H_0AB diterima
Galat	14908.54	132	112.94			
Total	15801.1	137				

Dari tabel di atas tampak bahwa H_{0A} ditolak, H_{0B} diterima dan H_{0AB} diterima, sehingga dapat diketahui bahwa: (1) hasil perhitungan pada analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama, untuk sumber variansi multimedia pembelajaran diperoleh nilai $F_a = 4.20 > 3.84 = F_{0.05;1,132}$, sehingga $F_a \notin DK$. Oleh karena itu H_{0A} ditolak, berarti ada perbedaan efek antar baris terhadap variabel terikatnya. Dengan kata lain terdapat perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menggunakan *hypermedia* dan media *slide powerpoint* pada materi tentang Keimanan kepada Allah SWT. (2) hasil perhitungan pada analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama dengan sumber variansi kemampuan visuospasial siswa diperoleh nilai $F_b = 0.23 < 3.00 = F_{0.05;2,132}$, sehingga $F_b \notin DK$. Oleh karena itu H_{0B} diterima, ini berarti tidak ada perbedaan efek antar kolom terhadap variabel terikatnya. Dengan kata lain tidak terdapat perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi, kemampuan visuospasial sedang, kemampuan visuospasial rendah. (3) Dari analisis variansi dua jalan diperoleh $F_{ab} = 1.62 < 3.00 = F_{0.05;2,132}$, sehingga $F_{ab} \notin DK$, dengan demikian H_{0AB} diterima, hal ini berarti tidak terdapat interaksi antara variabel baris dan variabel kolom terhadap variabel terikatnya. Dengan kata lain tidak terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dan kemampuan visuospasial terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Keimanan Kepada Allah SWT.

2. Uji Lanjut Pasca Anava

Komparasi ganda merupakan uji lanjut pasca analisis variansi. Dari rangkuman hasil Uji Hipotesis di atas telah menunjukkan bahwa:

- a. Pada efek utama baris (A), H_{OA} ditolak berarti ada perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menggunakan *hypermedia* dan media slide powerpoint pada materi tentang Keimanan kepada Allah SWT. Dalam hal ini, karena variabel media pembelajaran hanya mempunyai 2 nilai (yaitu pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* dan pembelajaran yang menggunakan slide powerpoint), maka untuk antar baris tidak diperlukan uji komparasi komparasi ganda.
- b. H_{OB} diterima, ini berarti H_{OB} tidak perlu dilakukan uji komparasi ganda.
- c. H_{OAB} diterima, ini berarti H_{OAB} tidak perlu dilakukan uji komparasi ganda.

E. Pembahasan Hasil Analisis Data

a. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama penelitian ini mengatakan bahwa Prestasi belajar siswa yang menggunakan *hypermedia* berbeda dengan prestasi belajar siswa dengan menggunakan *slide power point*. Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama, untuk sumber variansi multimedia pembelajaran diperoleh nilai $F_a = 4.20 > 3.84 = F_{0.05;1,132}$, sehingga $F_a \in DK$. Oleh karena itu H_{OA} ditolak, ini berarti pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$ terdapat perbedaan efektivitas multimedia pembelajaran terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Keimanan Kepada Allah SWT.

commit to user

Walaupun H_{OA} ditolak tapi karena hanya ada dua model pembelajaran pada efek utama A (multimedia pembelajaran) maka tidak perlu dilakukan uji komparasi ganda antar baris, tetapi cukup dengan membandingkan rataan marginal untuk masing-masing model tersebut.

Tabel 4.18. rerata dan jumlah rerata

Media Pembelajaran	Kemampuan Visuospasial			Rerata Marginal
	Tinggi (b_1)	Sedang (b_2)	Rendah (b_3)	
Hypermedia (a_1)	65.04	66.44	67.57	66.35
Slide Powerpoint (a_2)	65.74	62.05	60.32	62.70
Rerata Marginal	65.39	64.25	63.95	

Selanjutnya dengan melihat rataan marginal masing-masing kelompok, rataan marginal yang diperoleh siswa yang diberi pembelajaran dengan media *hypermedia* sebesar 66.35, sedangkan rataan marginal yang diperoleh siswa yang diberikan pembelajaran dengan media *slide powerpoint* sebesar 62.70. Karena rataan marginal yang diperoleh siswa yang diberi pembelajaran dengan media *hypermedia* lebih tinggi dibandingkan dengan rataan marginal yang diperoleh siswa yang diberikan pembelajaran dengan media *slide powerpoint*, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang pembelajarannya menggunakan *hypermedia* lebih baik prestasi belajarnya dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan *slide powerpoint*.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan untuk hipotesis pertama bahwa pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan

media *slide powerpoint* dalam pembelajaran PAI materi Keimanan Kepada Allah SWT telah terbukti atau diterima.

Dengan diterimanya hipotesis di atas, hal itu selaras dengan teori bahwa *hypermedia* sebagai teknologi pembelajaran multimedia baru dalam bidang komputer, dengan segala kelebihan yang dimilikinya memungkinkan pengajar untuk menyampaikan bahan (sumber belajar/materi subjek) dan salah satu usaha untuk membantu siswa dalam mengkonkretkan konsep-konsep PAI yang bersifat abstrak adalah melalui bentuk model pembelajaran *hypermedia*.

Hipotesis pertama ini juga selaras dengan penelitian Disertasi I Made Kirna (2010) yang menyimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa yang menggunakan *hypermedia* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan *nonhypermedia*.

b. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini mengatakan bahwa “Siswa yang mempunyai tingkat kemampuan visuospasial tinggi berbeda prestasi belajarnya dengan siswa yang memiliki kemampuan visuospasial sedang atau rendah, dan siswa yang mempunyai tingkat kemampuan visuospasial sedang berbeda prestasi belajarnya dengan siswa yang memiliki kemampuan visuospasial rendah.”

Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama dengan sumber variansi kemampuan visuospasial siswa diperoleh nilai $F_b = 0.23 < 3.00 = F_{0.05,2,132}$, sehingga F_b

commit to user

€ DK. Oleh karena itu H_{OB} diterima, ini berarti tidak ada perbedaan rerata yang signifikan dari faktor kemampuan visuospasial terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam materi Keimanan Kepada Allah SWT.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan untuk hipotesis kedua bahwa tidak terdapat perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa yang memiliki kemampuan visuospasial tinggi, sedang dan rendah. Dengan kata lain siswa yang mempunyai kemampuan visuospasial tinggi memiliki prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yang sama dengan siswa yang mempunyai kemampuan visuospasial sedang dan rendah.

Menurut hemat peneliti, kenapa hipotesis kedua yang diajukan peneliti tidak terbukti, dikarenakan materi PAI tentang keimanan kepada Allah SWT, lebih banyak menekankan pada aspek kemampuan intelegensi bidang verbal (bahasa), sebab dalam materi tersebut sangat sedikit muatan gambar (spasial) yang disajikan. Karena sedikitnya muatan gambar (spasial) dalam materi PAI yang diberikan membuat kemampuan visuospasial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Hipotesis kedua tersebut, didukung oleh penelitian Erlina Prihatnani (2012:77-78) bahwa tidak terdapat interaksi antara kecerdasan spasial dan kreativitas terhadap prestasi belajar siswa.

c. Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini mengatakan bahwa “Perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dari masing-masing penggunaan multimedia pembelajaran yaitu *hypermedia* dan *slide power*

commit to user

point konsisten pada setiap tingkat kemampuan visuospasial siswa dan perbedaan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dari masing-masing tingkat kemampuan visuospasial siswa konsisten pada setiap penggunaan multimedia pembelajaran yaitu *hypermedia* dan *slide power point*.”. Dari analisis variansi dua jalan diperoleh $F_{ab} = 1.62 < 3.00 = F_{0.05;2,132}$, sehingga $F_b \notin DK$, berarti H_{OAB} diterima. Maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dan kemampuan visuospasial terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Keimanan Kepada Allah SWT. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh multimedia pembelajaran terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa tidak tergantung oleh kategori kemampuan visuospasial siswa. Artinya siswa yang diberi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *hypermedia* mempunyai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan *slide powerpoint* baik secara umum, maupun ditinjau dari kategori kemampuan visuospasial siswa. Menurut hemat peneliti, kenapa hipotesis ketiga yang diajukan peneliti tidak terbukti, dikarenakan meskipun multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar, akan tetapi di sisi lain, kemampuan visuospasial siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Sebab, materi PAI tentang keimanan kepada Allah SWT, lebih banyak menekankan pada aspek kemampuan intelegensi bidang verbal (bahasa), sebab dalam materi tersebut sangat sedikit muatan gambar (spasial) yang disajikan. Karena sedikitnya muatan gambar (spasial) dalam materi PAI yang

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan landasan teori dan didukung hasil analisis variansi yang telah dikemukakan dalam Bab Empat serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan di depan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media *slide powerpoint*.
2. Kemampuan visuospasial siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar baik pada pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* maupun pembelajaran yang menggunakan *slide powerpoint*.
3. Pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* lebih baik dari pembelajaran yang menggunakan media *slide powerpoint* baik untuk siswa dengan kemampuan visuospasial tinggi, sedang maupun rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan pada kajian teori serta mengacu pada hasil penelitian ini, maka penulis akan menyampaikan implikasi yang berguna baik secara teoritis maupun praktis dalam upaya meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam

dengan menggunakan media *hypermedia* dan siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *slide powerpoint*. Hal ini menunjukkan secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk memilih media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran dan karakteristik siswa.

Ditinjau dari nilai rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada materi *Keimanan Kepada Allah SWT*, ternyata siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *hypermedia* mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media *slide powerpoint*. Dengan kata lain, pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media *slide powerpoint*. Hal ini menunjukkan bahwa secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan atau mengoptimalkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dalam upaya peningkatan kualitas belajar mengajar siswa dan prestasi belajar siswa. Dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar, guru dapat memilih media pembelajaran yang

tepat, efektif dan efisien serta memperhatikan karakteristik siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, ada beberapa hal yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru Pendidikan Agama Islam hendaknya mau menggunakan media pembelajaran *hypermedia* sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena media tersebut mampu meningkatkan prestasi belajar dan kreatifitas siswa serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang ditargetkan dengan lebih optimal.
- b. Guru hendaknya tetap mampu mengendalikan situasi belajar yang kondusif dan terarah pada saat proses pembelajaran berlangsung, terutama pada saat pembelajaran menggunakan fasilitas *hypermedia* yang terkoneksi dengan internet.
- c. Guru hendaknya melakukan persiapan yang lebih baik dalam menggunakan media pembelajaran *hypermedia*, salah satunya dengan menggunakan model ASSURE.

2. Kepada Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya melengkapi media pembelajaran yang berbasis internet dengan membangun fasilitas akses internet yang bebas dan cepat selain ruang TIK yang tentunya dipakai oleh guru TIK sendiri. Sehingga guru mata pelajaran lain mudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *hypermedia*.
- b. Kepala sekolah hendaknya lebih aktif mengadakan hubungan kerja sama dengan instansi pendidikan lain, maupun masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Dalam rangka menambah dan mengaktualisasikan wawasan dan pengetahuan guru dalam dunia pendidikan, hendaknya kepala sekolah secara aktif mengirimkan guru dalam diskusi, seminar maupun kegiatan ilmiah lainnya, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan yang berkembang begitu pesatnya.

3. Kepada Peneliti

Peneliti/calon peneliti diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini, serta dapat meneruskan atau mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel lain yang sejenis yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga dapat memberikan wawasan baru dalam dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang paling efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.