

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Multimedia dan Multimedia Pembelajaran

Multimedia (media) memiliki definisi yang luas dan digunakan dalam berbagai bidang, diantaranya dalam bidang komunikasi disebut dengan media komunikasi; dalam bidang tanaman biasa disebut dengan media tanaman; dan pada dunia pendidikan/pembelajaran biasa disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Pemahaman konsep media sangat bergantung pada konteks dimana istilah tersebut digunakan.

Gagne dan Briggs (1970) menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Guna memahami konsep multimedia pembelajaran, ada baiknya dipahami terlebih dahulu pengertian multi media dan pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Menurut Niken Ariani, "Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara integrasi. Multimedia terbagi menjadi dua, kategori, yaitu: Multimedia linier dan multimedia Interaktif." (Ariani dan Haryanto. 2010: Hlm. 25) "Multimedia adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang

dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh adalah: Multimedia Pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain” (<http://ariasdimultimedia.2008>).

“Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi, dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian, aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar adalah lingkungan, bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.”(Ariani dan Haryanto. 2010: Hlm.26)

Berdasarkan uraian diatas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Menurut Mahfudh Shalahuddin, beberapa dasar penggunaan media dalam pendidikan islam antara lain: “Dasar religius, dasar psikologis, dan dasar teknologis”(Shalahudin, 2006:Hlm : 11)

a. Dasar Relegius

Dalam masalah penerapan media pendidikan agama, harus memperhatikan jiwa keagamaan pada anak didik. Oleh karena faktor inilah yang justru

menjadi sasaran media pendidikan agama yang sangat prinsipil. Dengan memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru agama akan sulit diharapkan untuk menjadi sukses.

Sebagaimana firman Allah SWT. Dalam surah An-Nahl ayat:125

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا خُذُوا حَيَاتِكُمْ فِي حَسْبِ مَقَامِكُمْ وَأَكْلُوا وَشَرِبُوا لَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ﴾

Artinya: serulah (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhan-mu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dan yang batil. Berbagai orang yang mengartikan kata “Hikmah” dalam arti “Bijaksana”. Adapula yang mengartikan hikmah dengan cara yang tepat dan efektif. Syekh Muhammad Abdul dalam tafsir Al-Manar (juz III) mengartikan kata hikmah dengan “Alasan-alasan ilmiah dengan dalil dan hujjah yang dapat diterima oleh kekuatan akal”.(Pangarsa, Depag, Hlm. 8)

Dalam lisanul Arab diterangkan bahwa hakim adalah orang yang berhikmah, ialah orang yang paham benar tentang seluk-beluk kaifiat/cara mengerjakan sesuatu dan dia mahir didalamnya.

Dapat disimpulkan bahwa hikmah adalah cara yang bijaksan, tepat, efektif, dan dapat diterima dengan akal. Oleh karena itu tugas pengamatan langsung kepada perkembangan keagamaan anak didik. Sebab perkembangan sikap keagamaan anak sangat erat hubungannya dengan sikap percaya kepada tuhan, yang telah diberikan di lingkungan keluarga atau masyarakat, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan dasar pengertian dalam melaksanakan tugas sesuai dengan metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar.

a. Dasar Psikologis

Pada waktu guru menyusun desain untuk media, ia harus telah merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan jelas, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, guru pula yang menentukan dan mengorganisir komponen media. Guru akan dapat mengorganisir komponen dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar mengajar/tipe-tipe belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan unik. Kompleks artinya mengikutsertakan segala aspek kepribadian baik jasmani maupun rohani. Sedangkan unik berarti cara belajar dari tiap orang mempunyai perbedaan, seperti dalam hal: Minat, Bakat, kemampuan, kecerdasan, serta tipe belajar.

“Hakikat perbuatan belajar mengajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku kepribadian bagi orang yang belajar. Perubahan itu baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap/nilai. Guru akan

dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, jika mengetahui tentang proses orang mengenal dunia dan sekitar bagaimana cara mempelajarinya.”(Shalahudin, hlm: 22)

b. Dasar Teknologis

Kemajuan dan perkembangan Teknologi mempengaruhi perkembangan dan kemajuan masyarakat. Pengaruh tersebut juga memasuki dunia pendidikan, sehingga menimbulkan istilah Teknologi Pendidikan yang mempunyai pengertian sebagai proses keseluruhan kegiatan yang melibatkan orang, prosedur, pikiran, perencanaan, organisasi dalam menganalisis masalah, „melaksanakan dan menilai serta mengelola usaha perencanaan masalah dengan segala sumber yang ada.

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat diatas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain.

2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah , seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. (Ariani dan Hryanto, Hlm: 26)

Berdasarkan pendapat diatas, pemakaian multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dalam rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran, harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategis, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Niken Ariani, karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- c. “Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.”(Ariani dan Hryanto,Hlm: 27)

Berdasarkan pendapat diatas, disebut multimedia pembelajaran apabila didalamnya terdiri atas penggabungan unsur audio dan visual, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna serta memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga bisa digunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. “Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.”(Ariani dan Heryanto,Hlm: 28)

Berdasarkan pendapat diatas, multimedia pembelajaran mampu memperkuat respon secepatnya. Bagi siswa sebagai pengontrol laju kecepatan belajar sendiri. Multimedia pembelajaran juga memberikan

kesempatan adanya partisipasi dalam bentuk jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain bagi penggunanya.

4. Multimedia Pembelajaran

Menurut Ahmad Sofyan, “Media pembelajarana sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa”.(Sofyan, 2007, Hlm: 4)

Secara sederhana, multimedia diartikan sebagian lebih dari satu media. Arti multimedia umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, vidio, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing menjalankan fungsi utamanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu.

Menurut Arsyad, “Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan.” (Arsyad, M. 2007, Hlm: 169-170)

“Menurut Oemar Hamalik mengatakan, intraktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program)

tersebut. User harus berperan aktif dalam pembelajaran berbantuan komputer ini.” (Hamalik, 2007, Hlm: 18).

Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikenal dengan *Computer Based Instruction (CBI)* merupakan istilah untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun seluruhnya. Ada dua macam pembelajaran berbasis komputer (CBI), yaitu *Computer Assisted Instruction (CAI)* dan *Computer Managed Instruction (CMI)*.

Penggunaan komputer dalam pendidikan tentu menuntut pendidikan guru yang mempunyai kompetensi mengajar dengan alat teknologi pendidikan modern ini. Komputer sebagai alat pelajaran, CAI atau CAL (Computer Assisted Learning). Mempunyai keuntungan, antara lain:

1. Sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penyusun/pembuat.
2. Memiliki kemampuan menghitung dan mereproduksi grafik, gambar, dan memberikan bermacam-macam informasi yang tidak mungkin dikuasai oleh manusia.
3. Dapat menilai hasil setiap pelajar dengan segera.
4. CAI dan guru dapat saling melengkapi. (Nasution, 2007, Hlm 110-112).

Berdasarkan pendapat di atas, komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar karena memiliki kemampuan menghitung dan memproduksi grafik, gambar, serta memberikan bermacam informasi yang tidak mungkin dikuasai oleh manusia.

Penggunaan komputer atau yang disebut sebagai teknologi informasi dalam menyampaikan bahan pangajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain. Menurut Munir, keistimewaan komputer sebagai media, yaitu:

1. Hubungan interaktif: komputer menyebabkan terwujudnya hubungan antara stimulus dan resfons, menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat.
2. Pengulangan:komputermemberikanfasilitasbagipenggunauntukmengulang materi atau bahan pelajaran yang diperlukan, memperkuat proses pembelajaran dan memperbaiki ingatan, memiliki kebebasan dalam memilih materi atau bahan pelajaran.
3. Umpan balik dan peneguhan: Media komputer membantu pelajar memperoleh umpan balik (*feedback*) terhadap pelajaran secara luas dan memacu motivasi pelajar dengan peneguhan positif yang diberi apabila pelajar memberikan jawaban.
4. Simulasi dan uji coba: media komputer dapat mensimulasikan atau menguji coba penyajian bahan pelajaran yang rumit dan teliti.
(Munir, 2005, Hlm:15)

Perkembangan media pembelajaran dapat menghantarkan peran dan fungsi media menjadi semakin luas, sehingga banyak memberikan pandangan dalam pengembangan model, desain dan strategi pembelajaran. Saat ini motivasi teknologi informasi dan komunikasi terus dilakukan untuk

kepentingan kegiatan pembelajaran, salah satu terobosan adalah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Penggunaan komputer untuk kegiatan pembelajaran semakin banyak dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Hal ini menunjukkan media komputer sangat dimungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena dengan sifat dan karakteristik komputer yang cukup khas. Implementasi model-model pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah dengan pemanfaatan komputer dalam setting pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur- unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan. Sebagai multimedia interaktif yang diharapkan akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis komputer harus mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antar media dan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam proses belajar mengajar (PBM). “*bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa drill, tutorial, simulation, dan games*” (Rusman, 2005, Hlm: 27)

a. Model Drills

Model Drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk

menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program. (Rusman, 2005, Hlm: 28).

Umumnya tahapan materi model drill sebagai berikut:

1. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa.
2. Siswa mengerjakan latihan soal
3. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
4. Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau *remediation*, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

b. Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program komputer berisi materi pelajaran. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program yang seharusnya didesain terutama dalam upaya menjadikan teknologi ini mampu memanipulasi keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan komputer yang diprogram. Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer sebagai instruktur pada model tutorial ini yaitu:

- a. Komputer menyajikan materi.
- b. Siswa memberikan respon.
- c. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya.
- d. Melanjutkan atau mengulangi tahap sebelumnya.

Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung pada kenyataannya, diberikan berupa teks atau grafik pada layar yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan.

c. Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman yang mendekati suasana pengalamannya yang mendekati sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu: fisik, situasi, prosedur, dan proses. Secara umum tahapan materi model simulasi adalah: pengenalan, penyajian, informasi, (simulasi 1, simulasi 2, dst), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian *Feedback* tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

d. Model *Instruktional Games*

Model *instruktional games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan *Model Instrukional Games* adalah untuk menyediakan

suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. *Model Instructional Games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. *Model Instructional Games* sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

5. Hakikat Pendidikan Agama Islam

“Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”(Usman, 2005, Hlm: 4) Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Jadi, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Perbedaan antara pengajaran dan pembelajaran adalah pada interaksi yang terjadi. Pengajaran memberi kesan hanya pekerjaan satu pihak yang dilakukan oleh guru untuk mengajar siswa. Sedangkan pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk memberikan pengalaman dan bimbingan kepada siswa.

Setelah mengalami proses pembelajaran siswa akan mengalami perubahan perilaku, dalam artian semakin bertambah pengetahuan, kemampuan, dan sikap untuk menuju proses kedewasaan. Salah satu alat

yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah melalui prestasi belajar.

“Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran islam, berpikirm memutuskan, dan berbuat berdasarkan nilai-nilai serta tanggung jawab dengan nilai-nilai islam”(Arifin, 2005, Hlm:222).

Pendidikan Agama Islam juga berarti upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimami, bertaqwa, dan berakhlak mulia mengamalkan ajaran Islam dari sumber utama kitab suci Al-Qur'an dan Hadits Melalui bimbingan, pengajaran, latihan, serta pengalaman. (Uno, 1007, Hlm: 1).

6. MultimediadalamPembelajaranPendidikanAgamaIslam.

Program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, vidio, animasi, musik, narasi, dan intraktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajran. Program ini sering juga disebut sebagai CAI (Computer Assisted Intruction), CAL (Computer Assisted Learning).

Paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah: “Pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi otentik, intraksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global”. Dengan tersambungny komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi

penerima yang pasif melainkan jugamenjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat. Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapatkan materi pembelajaran yang otentik dan dapat berintraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Disamping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi. Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian untuk piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajaran pun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan teknis dari pengajar atau ahli pengajaran dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari para pemrogram.

Pada dasarnya hampir semua materi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam baik itu jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, maupun sekolah menengah atas dapat dibuat dalam bentuk multimedia interaktif. Akan tetapi yang lebih utama adalah dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer (satpel), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *flowchart* multimedia berbasis komputer yang

disesuaikan dengan jenis-jenis model multimedia interaktif berbasis komputer yang disesuaikan dengan jenis-jenis model multimedia interaktif yang diinginkan, dimana dalam pembuatan desain ini harus disesuaikan dengan kurikulum yang akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pembuatan model-model multimedia ini harus diperhatikan kaidah-kaidah serta teori-teori pembelajaran, karena pada dasarnya sistem pembelajaran yang akan dibuat adalah untuk membuat siswa dapat belajar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

7. Motivasi Belajar

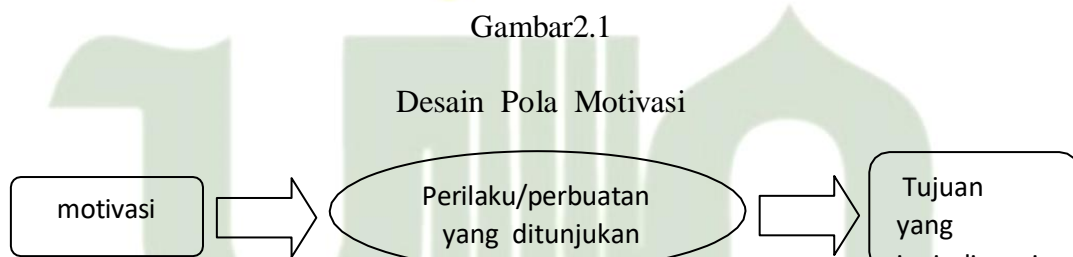
a. Konsep Motivasi Belajar

Secara etimologi Suparmin (2006:6) menyatakan istilah motivasi berasal dari bahasa latin yaitu motive yang berarti menggerakkan. Menurut Suryabrata (2006:70) menyatakan motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Menurut Saleh (2008:183) menyatakan motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang yang memenuhi kebutuhan. Menurut Saleh (2011:167) menyatakan motivasi adalah apa yang membuat diri kita terus melangkah. Motivasi bisa mengubah seseorang dari kebiasaan biasa-biasa saja menjadi unggul dan luar biasa. Kita tidak kuat melakukan sesuatu karena tidak memiliki alasan yang cukup kuat melakukannya.

Selanjutnya Purwanto (2000:67) menyatakan bahwa motif adalah suatu pernyataan yang kompleks didalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku dan perbuatan organisme yang mengarahkan kesuatu tujuan

atau perangsang, proses pemeranan motif atau menggiatkan motif disebut motivasi. Menurut Smittle, Patricia. *Principles For Effective Teaching*, Journal of Developmental Education, volume 26, Issue 3, <http://www.nede.appsate.edu/resouces/reports/documents> (2003:9) perilaku seseorang pada dasarnya ditentukan oleh keinginannya untuk mencapai beberapa tujuan. Keinginan ini akan mendorong seseorang berperilaku dan dorongan inilah yang disebut dengan motivasi.

Mengenal definisi motivasi Saiful. B (2011:179) telah memetakanyadalam bentuk desain sehingga lebih memudahkan dalam memahami pengertian motivasi. Berikut ini adalah desain pola motivasi yang diungkapkannya:



Pada pola ini beliau menjelaskan bahwa motivasi lebih memusatkan kepada tiga kebutuhan manusia yakni, kebutuhan berprestasi, kebutuhan akan kekuasaan dan kebutuhan akan kerjasama. Berikut ini penjelasan dari desain pola motivasi yang telah di ungkapkannya.

a. Kebutuhan berprestasi

Orang yang memiliki kebutuhan berprestasi tinggi secara umum mereka antara lain memiliki ciri-ciri:

1. Mereka menjadi bersemangat sekali apabila unggul.

2. Menentukan tujuan secara realistis dan mengambil resiko yang diperhitungkan.
 3. Mereka mau bertanggungjawab sendiri mengenai hasilnya.
 4. Mereka bertindak sebagai wirausaha, memilih tugas yang menantang dan menunjukkan perilaku yang lebih berinisiatif dari pada kebanyakan orang.
 5. Mereka menghendaki umpan balik konkrit yang cepat terhadap prestasi mereka.
 6. Mereka bekerja tidak terutama untuk mendapatkan uang atau kekuasaan motivasi yang perlu bagi mereka:
 - a. Memberikan pekerjaan yang membuat mereka puas.
 - b. Memberikan mereka ekonomi umpan balik terhadap sukses dan kegagalan.
 - c. Berikan mereka peluang untuk tumbuh
 - d. Berikan mereka tantangan.
- b. Kebutuhan akan kekuasaan
- Orang yang mempunyai kekuasaan yang tinggi secara umum mereka memiliki ciri-ciri:
1. Merumuskan tujuan untuk kepentingan kelompok
 2. Mengilhami kelompok untuk menyelesaikan soal-soal kecil demi kebaikan
 3. Mencari cara yang baik untuk mencapai sasaran dan evaluasi.
 4. Tegassertatentangdanlancarbicara.
- c. Kebutuhan akan kerjasama

Orang yang mempunyai motivasi kerjasama yang tinggi, secara umum mereka memiliki ciri-ciri:

1. Bersipat sosial
2. Bersifatmerasaikutmemiliki

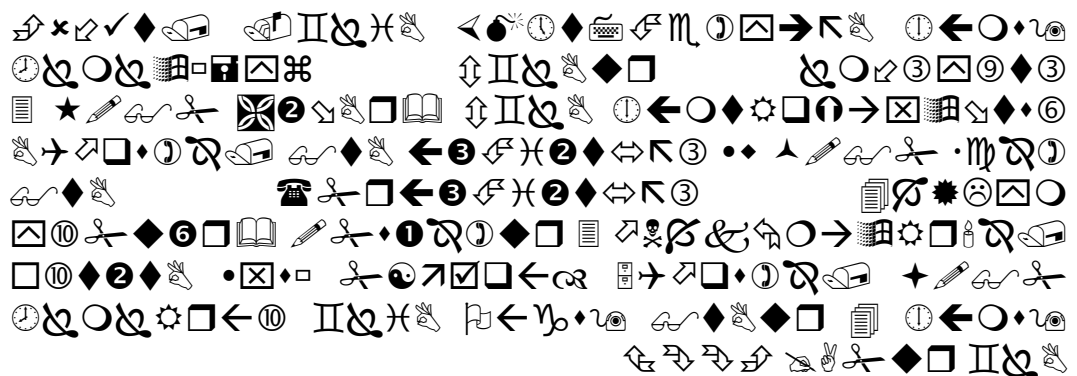
Santrock (2011:204) menyatakan ada dua motivasi yaitu: motivasi *Intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Selanjutnya ia menguraikan pendapatnya sebagai berikut:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik (*intrinsic motivations*) adalah motivasi yang telah ada dalam diri seseorang sebagai pendorong dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan pokok dari pengertian motivasi intrinsik secara garis besarnya yaitu:

(1) dorongan, (2) internal, (3) tindakan nyata. Sehingga dapat dengan mudah disimpulkan pengertian motivasi intrinsik, yaitu suatu dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang (internal) untuk melakukan suatu perbuatan dengan tujuan tertentu.

Dalam kaitannya tentang motivasi intrinsik ini dapat dikaitkan dengan firman Allah dalam Al-qur'an, Qs.Ar- Ra'd : 13;11, sebagai berikut:



Artinya: "Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya

bergiliran dimuka dan dibelakangnya, mereka menjaganya atas

perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatukaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain dia”.

Ahli tafsir pada surah Qs.Ar-Ra'd ayat 11: (Al-Mahalli: 999) bahwa bagi manusia ada para malaikat yang bertugas mengintainya dihadapannya, dari belakangnya berdasarkan perintah Allah, dari gangguan jin dan makhluk-makhluk lainnya. Dia tidak mencabut dari mereka nikmatnya dari keadaan yang baik dengan melakukan perbuatan durhaka yakni menimpakan azab dari siksaan- siksaan tersebut dan pula dari hal-hal lainnya yang telah dipastikannya bagi orang-orang yang dikehendaki keburukan bagi Allah selain Allah sendiri yang dapat mencegah datangnya azab Allah terhadap mereka.

b. Motivasi Ekstrinsik

Santrock (2011:204) menyatakan motivasi ekstinsik adalah dorongan yang muncul dari lingkungan luar diri seseorang individu untuk melakukan suatu hal. Tapi, individu tersebut cenderung mengesampingkan tujuan utama dari kegiatan tersebut, karena menganggap ada tujuan lain yang lebih penting.

Saiful.B (2011:151) menyatakan motivasi ekstrinsik merupakan bentuk motivasi yang didalamnya terdapat aktivitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar individu. Dorongan tersebut tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ekstrinsik merupakan penggerak atau pendorong dari luar yang diberikan dari ketidak

mampuan individu sendiri. Motivasi ekstrinsik dapat timbul manakala terdapat rangsangan dari luar individu. Motivasi dapat dikatakan ekstrinsik jika peserta didik dapat menempatkan tujuan belajar diluar faktor-faktor situasi belajar (*reside in somefactors outside the learning situation*).

c. Hubungan Antara Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik

Saiful.B. (2011:183) menyatakan terdapat hubungan antara motivasi instrinsik dan ekstrinsik memiliki hubungan yang sangat erat kaitannya yaitu motivasi ekstrinsik meningkatkan motivasi intrinsik. Hal ini terjadi karena disebabkan adanya hal yang ingin dicapai untuk diijadikan tujuan dalam mengerjakan sesuatu sehingga secara otomatis dengan adanya keinginan untuk mencapi tujuan itu maka dari dalam diri juga akan merasakan adanya dorongan untuk melakukan sesuatu sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai sesuai tujuan. Sebaliknya motivasi ekstrinsik juga akan mampu melemahkan motivasi intrinsik sebab hal ini tampak jelas adanya karena dengan tidak adanya tindak lanjut secara kontinyu setelah pemberian penghargaan maka hal ini lamakelamaan akan memudahkan motivasi instrinsik karena di sebabkan oleh sifat ketergantungan tersebut.

Sebagian besar anak didik aktif belajar bersama dan sebagian kecil anak didik dengan berbagai sikap dan perilaku anak didik yang yang terlepas dari kegiatan belajar dikelas. Kedua perilaku anak didik yang bertentangan sebagai gambaran suasana kelas yangkurang kondusif. Guru tidak boleh mengabaikan bila ada anak didik yang tidak terlibat langsung dalam belajar bersama. Perhatian harus lebih diarahkan kepada mereka.

Usaha perbaikan harus dilaksanakan agar mereka bergairah belajar sebab hal ini merupakan upaya meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tentang motivasi Hamalik (2003:157), setidaknya terdapat tiga kata kunci dalam *term* motivasi itu sebagai berikut:

- a. Dalam motivasi terdapat dorongan yang menjadikan seseorang mengambil tindakan atau tidak mengambil tindakan.
- b. Dalam motivasi terdapat satu pertimbangan apakah harus memprioritaskan tindakan alternatif, baik itu tindakan A atau tindakan B.
- c. Dalam motivasi terdapat lingkungan yang memberi atau menjadi sumber masukan atau pertimbangan seseorang untuk melakukan tindakan pertama atau kedua.

b. Cara Menumbuhkan Motivasi

Menurut Sardiman (2011:85) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah:

- a. Memberi Angka/Nilai
 Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar yang utama, yang utama adalah untuk mencapai angka /nilai yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.
- b. Hadiah
 Hadiah dapat juga sebagai motivasi, yang dapat mendorong siswa untuk bersemangat agar bisa mendapatkannya.
- c. Meberi ulangan

Para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi, tetapi jangan terlalu sering, karena bisa membosankan.

d. Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil belajar, apalagi kalau terjadi peningkatan, maka akan mendorong siswa untuk lebih giat.

e. Pujian

Apabila ada anak yang sukses mengerjakan tugas dengan baik, perludiberikan pujian. Pujian ini merupakan sebuah motivasi yang baik buat anak didik. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar, serta akan membangkitkan semangat diri.

8. Hasil Belajar

a. Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dengan memahami konsep belajar itu sendiri. Berbagai definisi tentang belajar telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Belajar adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap baru sebagai interaksi individu dengan informasi dan lingkungan. Belajar merupakan aktivitas yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Belajar mengacu kepada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang.

Pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Gredler (1986;1) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*Competencies*), keterampilan (*Skills*) dan sikap (*Attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan.

Winkel (2009;59) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai serta sikap.

Menurut Slameto (2006;2) belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu proses perubahan tingkah laku yang berarti secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Syah (2007;90) menyatakan belajar dapat difahami sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Mudjiono (2003;2) menyatakan belajar adalah suatu perilaku, pada saat orang belajar maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Syah (2007: 90) lebih lanjut menjelaskan bahwa untuk membutuhkan waktu sebagai proses berlangsungnya secara terus menerus yang dapat diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, dan lingkungan. Karena menurutnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Belajar bertujuan untuk mendiskripsikan megenal suatu tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Belajar juga merupakan

suatu proses yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya ringkasan laku itu lantaran ada rangsangan dengan respon.

Menurut pandangan Hmalik (2004:27) definisi belajar yaitu merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Selanjutnya Syamsudin memberikan penjelasan sendiri mengenai definisi belajar, yaitu mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau yang disampaikan oleh Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012: 7) yang mengutip pendapat Gagne, Beliner dan Hilgard bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman.

Kemudian Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012:6) lebih memperinci pengertian belajar, tebagi kepada dua bahagian yaitu belajar dalam pandangan tradisional dan belajar dalam pandangan modern. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Pandangan tradisional

Pandangan tradisional mengenai belajar lebih berorientasi pada pengembangan intelektual, atau pengembangan otak. Pandangan tradisional memandang bahwa belajar adalah usaha memperoleh sejumlah pengetahuan. Pandangan ini menyatakan, knowledge is power, yaitu barang siapa yang menguasai pengetahuan maka ia akan mendapatkan kekuasaan. Oleh karena itu bahan bacaan merupakan sumber atau kunci utama untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

b. Pandangan modern

Pandangan modern mengenai belajar, lebih berorientasi pada perubahan perilaku secara holistik dan integral. Oleh karena itu, pandangan modern menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku, berkait interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun yang dimaksud lingkungan mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat, dimana peserta didik berada.

Sumadi Suryabrata (2003:249) menjelaskan bahwa sesuatu itu disebut belajar apabila:

- a. Belajar itu membawa perubahan (dalam arti behaviora lchanges, aktual maupun potensial).
- b. Perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan yang baru yang tidak terdapat pada perilaku sebelumnya.
- c. Perubahan dalam belajar itu terjadi karena adanya usaha yang disengaja oleh seseorang.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka dapat dipahami bahwa pengertian dari hasil adalah sesuatu yang diperoleh berdasarkan apa yang telah dilakukan. Sehingga jika dikaitkan dengan kegiatan belajar, maka yang dimaksud dengan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari kegiatan belajar yang berlangsung dapat berupa nilai-nilai maupun sikap, apresiasi dan keterampilan siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka tidak akan terjadi dengan begitu saja, tetapi harus dengan usaha, semangat dan motivasi yang kuat.

B. Hasil Penelitian Releven

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X (Sepuluh) MAN 1 Gayo Lues Tahun Pelajaran 2021/2022 Di Kabupaten Gayo Lues. Berdasarkan hasil penelusuran terdapat beberapa tulisan yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Cahyaningrum, Resti(2016)*Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam AL AzharTulungagung*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Apalagi pendidikan agama Islam akan berjalan efektif, efisien, dan menarik ketika ada pemberdayaan sarana pendidikan agama Islam yang dipadukan dengan media pembelajaran teknologi. Salah satu manfaat dari penggunaan media pendidikan yang memadai yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada diri siswa. Media yang digunakan guru pada umumnya yaitu media presentasi yang dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh pengguna yang ditemukan pada penerapan multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar, dan teks.

Wijaya, ElsaMay(2016)*Pembelajaran SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs An-Nur Bululawang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik

Ibrahim.SKI merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam sebagai upaya untuk membentuk karakter siswa. Sebagai mata pelajaran penting, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik, dan menyenangkan salah satunya dengan pemilihan bahan ajar yang tepat. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan.

Yuliana, Mirta Nu(2020) *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Windows Movie Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII DI SMP NEGERI 50 PALEMBANG*. Diploma thesis, UIN RADEN FATAH PALEMBANG. Pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam (PAI) berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Windows Movie Maker untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 50 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif Windows Movie Maker. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yaitu (1) Analysis, menganalisis siswa dan materi pembelajaran. (2) Design, perencanaan dan penyusunan garis besar materi. (3) Development, pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif Windows Movie Maker dan melakukan validasi. (4) Implementation, uji coba bahan ajar untuk mengetahui tingkat kemenarikannya. (5) Evaluation, mengevaluasi pelaksanaan penggunaan bahan

ajar dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar PAI berbasis multimedia interaktif Windows Movie Maker dinyatakan memenuhi kriteria valid dengan persentasi hasil validasi ahli materi sebesar 75%, ahli media sebesar 77%, ahli pembelajaran sebesar 90% hasil uji coba lapangan sebesar 88,3%. Dengan hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test 65 dan nilai post-test 80,3. Pada uji-t tingkat kemenarikan sebesar 15,6% maka dinyatakan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $15,6\% > 2,06\%$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berbasis Windows Movie Maker dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan layak untuk digunakan.

C. Kerangka Berfikir

Keberhasilan proses belajar mengajar salah satunya ditentukan oleh model mengajar yaitu bagaimana guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Sudjana (2009:76) mengemukakan bahwa “model mengajar ialah suatu cara atau teknis yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Pembelajaran berbasis multimedia dan motivasi belajar di sekolah, pada hakikatnya yang berperan aktif adalah siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, dengan adanya pembelajaran berbasis multimedia yang merupakan pembelajaran modern dan berbasis teknologi. Peran guru sebagai

pendidik harus bisa membangkitkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya.

Menurut Sanjaya (2006: hlm:218-219) beberapa keunggulan dan kemudahan dari pembelajaran berbasis multimedia diantaranya adalah:

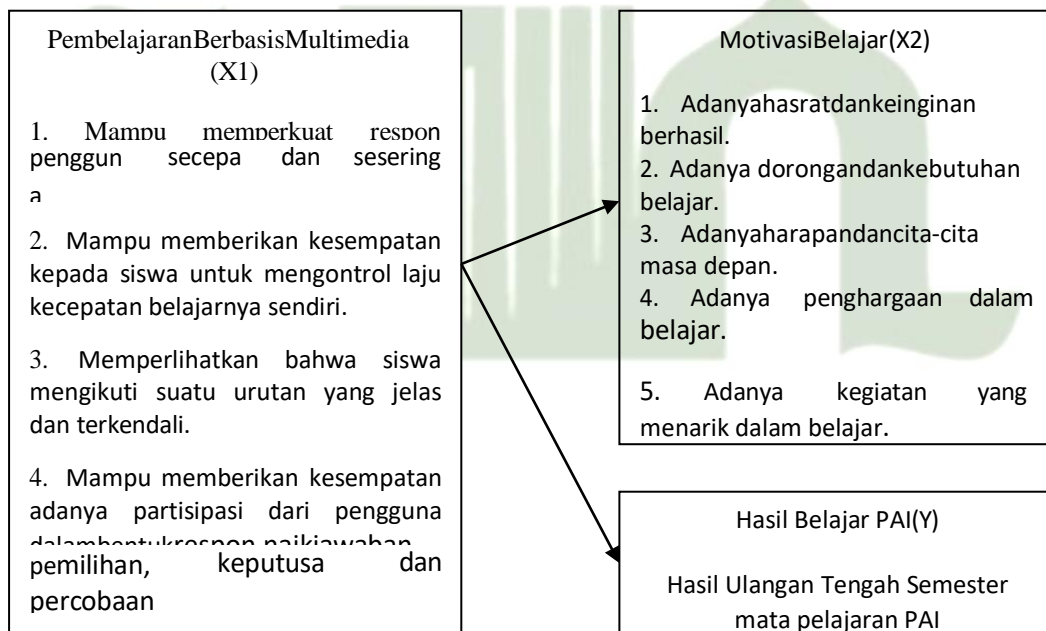
1. Informasi semakin cepat diperoleh dan diakses untuk tujuan pendidikan
2. Munculnya e-learning untuk menunjang kemudahan proses pendidikan.
3. Materi pelajaran dapat dibuat lebih menarik dan interaktif.
4. Pelajar mudah memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi.
5. Multimedia menawarkan perpustakaan digital yang mudah diakses.

Berdasarkan keunggulan yang telah dipaparkan tentu proses pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis multimedia maka dapat:

1. Menghasilkan pencapaian siswa dalam mencapai pembelajaran aktif, penguasaan materi, keragaman keterampilan dan kemudahan yang dapat dicapai oleh siswa merupakan nilai tambah pemanfaatan model pembelajaran berbasis multimedia.
2. Pembelajaran berbasis multimedia memiliki kaitan yang sangat erat dengan peningkatan kualitas pemakaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar siswa. Karena jika Pembelajaran berbasis multimedia ini secara baik dan benar dalam pelaksanaannya di dalam kelas maka akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Penggunaan Pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan akan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan dan siswa juga akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran PAI. Dengan demikian masalah yang ditemukan kurangnya sarana dan kualitas guru yang mengaplikasikan multimedia sehingga munculnya siswa dan hasil belajar yang memuaskan atau kurang memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh guru, sekolah, maupun pemerintah, multimedia, sarana dan hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Keterkaitan antara pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dapat digambarkan dalam kerangka berpikir yang tergambar dalam skema berikutini:



Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. **Hipotesis I** : H_0 : Penerapan Pembelajaran berbasis multimedia tidak terpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

H_a : Pembelajaran Berbasis Multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap hasil siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

2. **Hipotesis II** : H_0 : Motivasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

H_a : Motivasi Belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

3. **Hipotesis III**: H_0 : Pembelajaran Bebas Multimedia tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

H_a : Pembelajaran Bebas Multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

4. **Hipotesis IV**: H_0 : Tidak ada hubungan antara Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

H_a : Ada hubungan antara Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kab.Gayo Lues.

Untuk kepentingan pengujian statistik, maka hipotesis statistik penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Hipotesis I : } H_0 : \mu_{A1} = \mu_{A2} \quad H_a : \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$$

$$\text{Hipotesis II : } H_0 : \mu_{B1} = \mu_{B2} \quad H_a : \mu_{B1} \neq \mu_{B2}$$

$$\text{Hipotesis III : } H_0 : \mu_{A1} = \mu_{B1} \quad H_a : \mu_{A1} \neq \mu_{B1}$$

$$\text{Hipotesis IV : } H_0 : A \geq 0 \quad H_a : A < 0$$

