

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sistem pendidikan, belajar dan mengajar sangatlah berkaitan erat. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses itu terjadi karena ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa orang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan ataupun sikapnya.¹

Mengajar pun pada hakikatnya adalah suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi, lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/ bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar².

Dalam proses belajar mengajar tersebut terjadilah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/materi pelajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Namun yang ditakutkan proses komunikasi mengalami hambatan, artinya tidak

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm.1

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), hlm. 29

selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Bahkan adakalanya pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan.

Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesalahan komunikasi. *Pertama*, faktor lemahnya kemampuan pengirim pesan dalam mengkomunikasikan informasi, sehingga pesan yang disampaikan tidak jelas diterima, atau mungkin salah menyampaikannya. *Kedua*, faktor lemahnya kemampuan penerima pesan dalam menerima pesan yang disampaikan, sehingga ada kesalahan dalam menginterpretasi pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu dalam suatu proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran³.

Menurut Kustandi dan Sutjipto yang dikutip oleh Wahyu dalam jurnal, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁴ Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

³ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Pramadamedia Group, 2008), hlm. 205-206

⁴ Wahyu, dkk. , *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin*, (Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Vol. 4 No. 7 Mei 2014), hlm.531

Media terdiri dari banyak jenis dan klasifikasinya. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu tergolong media pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Rudy Bretz, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu : suara, visual, dan gerak
- b. Anderson mengelompokkan media menjadi 10 bagian, yaitu : Audio, Cetak, Audio-cetak, Proyeksi Visual diam, proyeksi audio visual diam, Visual diam, Visual, Obyek fisik, Manusia dan lingkungannya, dan Komputer.
- c. Schram mengelompokkan media terdiri atas media besar (yang mahal dan kompleks) dan media kecil (sederhana dan murah)
- d. Heinich membuat klasifikasi media terdiri atas : media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media video, media berbasis computer dan ,multimedia kit.⁵

Belakangan ini sudah ada penyediaan komputer/ laptop disekolah-sekolah yang oleh karena itu sudah sepantasnya komputer didayagunakan untuk kepentingan pembelajaran, yaitu memberi bantuan dalam penyampaian materi dengan cara-cara yang menarik yang bertujuan untuk mencapai pemahaman materi-materi pelajaran dengan efisien. Pembelajaran fikih dengan menggunakan komputer dikembangkan dengan memanfaatkan program-program komputer yang siap pakai dalam bentuk perangkat lunak (*software*), atau program-program komputer yang dirancang dan dibuat oleh guru fikih agar dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan belajar para peserta didik.

⁵ Muhammad Isnaini, *Modul Media Pembelajaran*, (Palembang, 2011), hlm. 9-10

Upaya guru dalam mencapai suatu pemahaman siswa dalam mempelajari materi dapat dikaitkan dengan pendapat Bruner, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat ‘simpul’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata ‘simpul’ pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ‘simpul’.⁶

Tingkatan pengalaman pemrolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.⁷ berdasarkan penjelasan tersebut tentu saja apabila peserta didik

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi 1 (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hlm.10

⁷ Ibid., hlm. 9

mudah mengerti informasi yang diterimanya maka akan dengan mudah pula mencapai pemahaman materi yang sedang dipelajari.

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.⁸

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.⁹ Dalam Taksonomi Bloom pemahaman masuk pada ranah kognitif. Menurut Taksonomi Bloom (Penggolongan) ranah kognitif ada enam tingkatan, yakni:

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. Penggunaan/Penerapan
- d. Analisis
- e. Sintesis
- f. Evaluasi

Dalam taksonomi Bloom menyatakan bahwa dalam jenjang pemahaman pada taksonomi kawasan kognitif meliputi perilaku menerjemahkan, memfasirkan, menyimpulkan, atau mengekstrapolasi (memperhitungkan) konsep

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), hlm. 6

⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm 50

dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri. Dengan kata lain, pemahaman meliputi perilaku yang menunjukkan perilaku peserta didik dalam menangkap pengertian suatu konsep.¹⁰

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 18 Oktober 2018 di Madrasah Aliyah Aulia Cendekia Palembang tepatnya dikelas X.A yang sedang berlangsung kegiatan belajar mengajar mata pelajaran fikih materi tentang haji dan umrah. Terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar itu, guru menampilkan beberapa gambar mengenai pelaksanaan haji dan umrah menggunakan program presentasi *powerpoint* dengan bantuan laptop yang disambungkan pada proyektor.

Peserta didik diminta untuk mengamati gambar-gambar tersebut, tampak bahwa peserta didik memberi respon positif terhadap apa yang mereka lihat, sebagian peserta didik aktif bertanya. Akan tetapi tingkat pemahaman peserta didik masih banyak yang rendah, hal ini terlihat ketika guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan seputar materi tentang pelaksanaan haji dan umrah, hanya 5 orang siswa yang mampu menjawab dengan tepat sedangkan sebanyak 3 orang siswa yang lain masih salah menjawab pertanyaan dan 18 orang siswa lainnya hanya diam ketika diperintahkan menjawab pertanyaan. Beberapa orang siswa memberi alasan karena yang disajikan melalui *powerpoint* masih sulit dipahami.

¹⁰ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm.135

Dari observasi yang penulis lakukan diatas terlihat bahwa guru sudah memanfaatkan media berupa *powerpoint* namun tingkat pemahaman peserta didik masih tergolong rendah. Melihat bahwa *powerpoint* yang dijadikan sebagai alat presentasi materi haji dan umrah tersebut masih merupakan media yang sederhana karena, tidak menimbulkan unsur interaktif dan kurang menarik, dan juga belum memberikan dampak positif, terutama pada tingkat pemahaman siswa. Unsur interaktif adalah salah satu unsur yang mampu menciptakan stimulus dan sekaligus menanggapi respon sebagai akibat dari adanya stimulus tersebut. Interaktif juga dapat dikatakan adanya komunikasi dua arah antara media dan pengguna secara aktif.

Sehubungan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, saat ini, ada yang namanya CD interaktif yang juga merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan pembelajaran dan juga termasuk kedalam bentuk Multimedia. Multimedia pembelajaran menampilkan pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi komputer dan *LCD Projector* peralatan utamanya. Komputer dimanfaatkan untuk belajar karena memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak hal abstrak atau imajinatif yang sulit dipikirkan peserta didik dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer, guna menyederhanakan jalan pikiran siswa dalam memahami isi materi pelajaran.

Melalui komputer multimedia, guru dapat menjelaskan suatu konsep, terutama yang mengandung gerak, perubahan, animasi, atau penjelasan berulang yang dilengkapi fasilitas suara. Siswa memperoleh informasi melalui media ini, baik dalam bentuk CD ROM, DVD ROM, maupun berupa file yang bisa disimpan dalam flashdisk. Guru hanya tinggal menggunakan media tersebut setiap kali memerlukannya. Harapan peneliti tentunya materi fikih tentang haji dan umrah akan menjadi lebih efektif dengan multimedia pembelajaran berupa CD Interaktif ini. Sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dijelaskan.

Berkenaan dengan pencapaian tingkat pemahaman, Ada tiga tipe pebelajar dalam merespon multimedia yakni tipe pebelajar auditory, tipe pebelajar visual, dan tipe pebelajar kinestetik.¹¹ Dijelaskan lebih lanjut bahwa modalitas visual mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat, seperti warna, hubungan ruang, potret, mental, dan gambar. Modalitas auditoris mengakses segala jenis bunyi dan kata-kata yang diciptakan maupun diingat, seperti music, nada, irama, rima, dialog internal, dan suara. Modalitas kinestetik mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat, seperti gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik. Belajar menggunakan tiga saluran seperti tersebut diatas memberikan hasil lebih baik, karena indera tertentu menerima peqsan tertentu dan didukung dan diperkuat oleh indera lain.

¹¹ Miftahul Huda, 2014, hlm.287

Ngalim Purwanto mengungkapkan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat dibedakan menjadi dua golongan:

1. Faktor yang ada pada organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individu, yang termasuk faktor individu antara lain kematangan atau pertumbuhan kecedasan latihan, motivasi dan faktor pribadi
2. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk faktor sosial ini antara lain keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.¹²

Dalam buku Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar*, guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik disekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Di dalam satu kelas peserta didik satu berbeda dengan lainnya, untuk itu setiap individu berbeda pula keberhasilan belajarnya. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan atau belajar yang sesuai dengan keadaan peserta didik, sehingga semua peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹³

Dari penjelasan mengenai faktor yang mempengaruhi pemahaman salah satu faktor menurut pendapat Ngalim Purwanto adalah guru dan cara mengajarnya. Begitu juga pendapat dari Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan

¹² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2007), hlm. 102

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), hlm. 126

Zaini yang mengatakan demikian. Hal ini berkaitan dengan kreativitas guru dalam memanfaatkan dan memilih media untuk membantunya menyampaikan penjelasan materi secara lebih mudah dan konkrit agar siswa memahami materi dengan mudah dan mencapai tingkat pemahaman yang baik.

Berdasarkan dari gejala – gejala diatas, peneliti ingin mencermati bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran, apakah dapat memudahkan siswa mencapai tingkat pemahaman materi dengan efektif dan efisien, hal ini akan peneliti tuangkan kedalam sebuah judul penelitian “Pengaruh multimedia Pembelajaran terhadap Tingkat Pemahaman siswa pada materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang”.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut;

- a. Sudah disediakan proyektor untuk dimanfaatkan sebagai media belajar di kelas, tapi kreatifitas mendesain materi untuk disajikan pada peserta didik masih kurang baik.
- b. Peserta didik kurang fokus dalam proses belajar fikih. Ada yang sibuk melakukan aktifitas lain dan mengobrol dengan teman sebangku, dan ada beberapa peserta didik mengantuk saat belajar.
- c. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi fikih masih rendah, terlihat saat guru memberi pertanyaan mengenai materi haji dan umrah yang

sedang dipelajari, hanya beberapa peserta didik yang mampu menjawab dengan benar sedangkan yang lainnya masih kurang tepat.

2. Batasan Masalah

Agar masalah tidak menyimpang dari sasaran serta lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.:

- a. Multimedia Pembelajaran dalam penelitian ini yaitu berbentuk CD Interaktif. CD Interaktif yang digunakan ialah berisi materi tentang Haji & Umrah yang dibuat oleh Najmul Millah untuk kelas X Madrasah Aliyah.
- b. Materi Haji dan Umrah dalam penelitian ini hanya difokuskan pada satu kompetensi dasar yang berkaitan dengan aspek pemahaman yaitu, menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umrah beserta hikmahnya.
- c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MA Aulia Cendekia Palembang

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran pada pembelajaran materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang ?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran pada pembelajaran materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang ?
- c. Adakah pengaruh multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang
- b. Untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara Teoritis, kegunaan penelitian ini adalah untuk menjadi acuan dan referensi bagi peneliti lain yang permasalahannya sama dengan tema di skripsi ini untuk di masa mendatang.
- b. Secara Praktis, kegunaan penelitian ini adalah:
 - 1) Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah pengetahuan baru agar saat mengajar dapat menerapkan pengajaran yang baik.
 - 2) Bagi peserta didik, penelitian ini dapat disajikan sebagai salah satu alternatif solusi terhadap sulitnya memahami materi haji dan umrah.
 - 3) Bagi pendidik, penelitian ini dapat merubah mindset pendidik saat mengajar.
 - 4) Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang bertema sama.

D. Tinjauan Kepustakaan

Ada beberapa penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran dan pemahaman konsep, yaitu:

1. Fitria Hanim, dkk. dalam jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendinderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi”.

Letak persamaan dengan jurnal ini yaitu pada jenis penelitian, jurnal ini merupakan penelitian eksperimen dengan design *quasi eksperimental*. Kemudian pada jurnal ini pun teknik pengambilan sampel tidak dipilih secara random, Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis uji t.

Sedangkan letak perbedaan dengan jurnal ini yaitu pada tipe penelitian eksperimen jurnal ini menggunakan *non equivalent control group design*, sedangkan pada skripsi yang peneliti buat ini yaitu dengan design tipe *post test only control group design*. Kemudian pengumpulan data menggunakan instrumen tes dengan pretest dan posttest sedangkan pada skripsi ini peneliti hanya menggunakan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh berpengaruh terhadap hasil belajar, dimana hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen, diperoleh *mean* 74,24 dengan standar deviasi 7,267 lebih besar daripada kelas control yang memiliki *mean* 60,21 dengan standar deviasi 9,955. Hasil *gain score* menunjukkan selisih *score*, yaitu

= 0,7 yang masuk dalam kategori tinggi, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh terhadap hasil belajar di MAN 1 Malang.¹⁴

2. Maimuna & Retna Ngesti Sedyati, dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media CD (Compact Disk) Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”¹⁵

Dalam Judul penelitian yang dilakukan oleh Maimuna & Retna Ngesti Sedyati ini sama-sama mengangkat masalah penggunaan CD Interaktif. Perbedaannya terletak pada banyak hal yaitu, pada skripsi yang peneliti buat ini CD Interaktif tidak dijadikan Variabel X pada judul, akan tetapi pada batasan masalah, sedangkan pada jurnal Maimuna & Retna tersebut CD Interaktif terletak pada judul sebagai variabel x. Kemudian, Jenis penelitian pada jurnal tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, tugas, wawancara, dan dokumen, analisis data pada jurnal tersebut yaitu deskriptif kualitatif.

Hasil analisa, rata-rata motivasi belajar siswa pada saat siklus I yaitu kategori sedang dengan skor 2,61, dan meningkat pada siklus II yaitu kategori tinggi

¹⁴ Fitria Hanim, dkk. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendinderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi*, (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan, EISSN: 2502-471X, Vol. 1 No. 4, April 2016) hlm.752

¹⁵ Maimuna & Retna Ngesti Sedyati, *Penggunaan Media CD (Compact Disk) Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa* (Studi kasus pada siswa kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015.

dengan skor 3,39. Peningkatan motivasi belajar juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan individu pada siklus I yaitu, terdapat 25 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas karena nilai dibawah KKM yaitu $< 2,67$. Pada siklus II seluruh siswa tuntas, karena nilai siswa sudah memenuhi KKM yaitu $\geq 2,67$. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 69,44%, dan siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Hal ini menyimpulkan bahwa penggunaan CD Interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada KD konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani di SMA Negeri Arjasa.

3. Zaenal Abidin, dkk. Dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa pada Materi Geometri dan Pengukuran Melalui kegiatan *Remase* di SMP 33 Semarang ”

Persamaan yang terdapat pada jurnal tersebut yaitu sama – sama menggunakan instrument tes. Kemudian sama pembahasan mengenai pemahaman siswa.

Sedangkan perbedaannya yaitu, selain menggunakan tes, penelitian pada jurnal tersebut menggunakan observasi dan angket, jenis penelitian jurnal tersebut yaitu penelitian tindakan kelas (PTK)

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa kelas VIII E pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa 59,76, pada siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa 77,03. Pada siklus kedua ini indikator yang ditetapkan telah tercapai. sedangkan dari

hasil angket, dapat dikatakan bahwa dengan adanya pembelajaran matematika melalui kegiatan Remase 1) siswa merasa senang dalam mengikuti pelajaran, 2) Motivasi belajar matematika siswa meningkat, 3) siswa dapat melakukan kerjasama dalam menyelesaikan soal, 4) hasil belajar siswa juga meningkat, 5) adanya apresiasi dari setiap hasil karya yang dihasilkan siswa, 6) kegiatan pembelajaran begitu menyenangkan dan tidak terpaksa harus dilaksanakan didalam kelas tetapi bisa dilaksanakan diluar kelas.¹⁶

Berdasarkan dari kesimpulan beberapa penelitian sebelumnya seperti yang dijelaskan tersebut, bahwasanya banyak hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, agar guru dapat mencapai keberhasilan pemahaman materi pada peserta didiknya guru dapat meninjau dari salah satu upaya menerapkan media pembelajaran. maka dari itu dalam penelitian kali ini, peneliti akan mencoba meneliti pengaruh multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi fikih di Madrasah Aliyah Aulia Cendekia Palembang.

¹⁶ Zaenal Abidin, dkk. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa pada Materi Geometri dan Pengukuran Melalui kegiatan Remase di SMP 33 Semarang*, (Jurnal Kreano: Jurusan Matematika FMIPA UNNES, ISSN: 2086-2334, Vol. 2, No. 2, 2011

E. Kerangka Teori

1. Multimedia Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.¹⁷ Apabila kata media dikaitkan dengan pembelajaran, media pembelajaran dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁸ Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi, kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.¹⁹

Menurut Budiningsih belajar harus mementingkan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan belajar aktif yang didorong oleh niat dan motivasi untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah dan membangun pengetahuan atau kompetensi. Faktor kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti pembelajaran amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa yang pada akhirnya akan mempengaruhi perolehan hasil

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm, 3

¹⁸ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Edisi 1, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm 221

¹⁹ Wina Sanjaya., *Op.Cit*, hlm. 204

belajar.²⁰ Pendapat ini diperkuat oleh Jusita dalam jurnal penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dan berdaya guna, terutama bila disajikan dengan tepat akan memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia secara signifikan membantu mengakses secara luas pengetahuan dan informasi dalam pembelajaran, mempertinggi pengalaman belajar, serta secara efektif akan mempertinggi aksesibilitas lingkungan pembelajaran untuk kelompok-kelompok dari beragam siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.²¹

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.²² Penggunaan multimedia membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tampak antusias dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuni yang dikutip dalam sebuah jurnal bahwa ketertarikan siswa pada multimedia disebabkan multimedia merupakan sarana pembelajaran yang lebih hidup dan *presentative* sehingga multimedia banyak

²⁰ *Ibid.*,

²¹ *Ibid.* hlm. 757

²² Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip dan Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan kurikulum 2013*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm.262

membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.²³ Dengan menggunakan multimedia siswa dapat melihat, mendengar, bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar saja.

Ada beberapa klasifikasi multimedia pembelajaran yang salah satunya adalah menurut Daryanto, sebagai berikut :²⁴ (1) Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang ,menghasilkan bunyi, seperti : Kaset, tape recorder, radio dan CD. (2) Alat-alat visual, yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk yang dikenal sebagai alat peraga, dua dimensi maupun tiga dimensi seperti gambar, slide, poster, foto film stripe. (3) Alat-alat Audiovisual, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit, misalnya TV, film bersuara, komputer multimedia.

Konsep Multimedia pembelajaran yang dipakai pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh Najmul Millah. yang merupakan produk jadi berupa CD interaktif berisi mata pelajaran fikih kelas X tentang Haji dan Umrah. Pemilihan multimedia ini dikarenakan memiliki banyak manfaat, yakni (1) memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) sudah dalam bentuk CD interaktif yang dapat

²³ Fitria Hanim, dkk. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendinderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi*, (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan, EISSN: 2502-471X, Vol. 1 No. 4, April 2016) hlm.756

²⁴ Daryanto, 2013, hlm. 157

diperbanyak dan dibagikan kepada siswa sehingga mereka bisa belajar lebih mandiri; (3) memiliki gambar yang menarik dan materi didalamnya sistematis; dan (4) desainnya sederhana dan mudah dioperasikan.

2. Tingkat Pemahaman Siswa

Menurut Sardiman, pemahaman (comprehension) dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran²⁵. Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain²⁶.

Menurut Benyamin S.Bloom pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.²⁷

Ngalim purwanto dalam bukunya Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi pengajaran mengemukakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini testee tidak hanya

42 ²⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm.

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 24

²⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 50

hafal cara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.²⁸

Pemahaman menunjuk pada apa yang dapat seseorang lakukan dengan informasi itu, daripada apa yang telah mereka ingat. Ketika para siswa mengerti sesuatu, mereka dapat menjelaskan konsep-konsep dalam kalimat mereka sendiri, menggunakan informasi dengan tepat dalam konteks baru, membuat analogi baru, dan generalisasi.²⁹

Nana Sudjana menyatakan bahwa tingkat pemahaman ada tiga kategori, yaitu: Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung didalamnya. Tingkat kedua adalah pemahaman pemahaman penafsiran misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Tingkat ketiga merupakan tingkat pemahaman ekstrapolasi, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan³⁰.

²⁸ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 44

²⁹ Hamzah B. Uno, *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 172.

³⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 51

Menurut W.S Winkel indikator pemahaman adalah:³¹

- a. Membedakan
- b. Menerangkan
- c. Menentukan
- d. Menyimpulkan
- e. Memberi contoh
- f. Menuliskan kembali

Dari beberapa pengertian pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa adalah, ukuran sejauh mana siswa mengerti sebuah materi yang tidak sebatas tahu saja akan tetapi bisa menyajikan kembali pengetahuan yang diketahuinya tersebut ke dalam bentuk lain secara sistematis.

3. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap tingkat pemahaman

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

³¹ Rahmat yusuf. (online) <http://rahmatyusuf00.blogspot.co.id2013/12/makalah-pengertian-pemahaman-pendidikan.html> Selasa, 13 September 2016

c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.³²

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*), Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pembelajar dalam belajar³³

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi secara verbal saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.³⁴ Hal demikian menyimpulkan adanya pengaruh dari media yang

³² Nana Sudjana, 2011, hlm.2

³³ Iwan Falahudin, Pemanfaatan Media Pembelajaran, (Balai Diklat Keagamaan (BDK) Jakarta : Jurnal Lingkar Widyaiswara ISSN: 2355-4188, 2014), hlm. 108

³⁴ Ibid, hlm.115

digunakan dalam belajar terhadap pemahaman yang akan dicapai peserta didik.

Menurut teori konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Guru dalam hal ini berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktifitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu pembentukan tersebut.³⁵

Untuk melihat bahwa media pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam pembentukan pemahaman siswa pun dapat kita lihat dari peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*. Kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari

³⁵ Asri Budiningsih C, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm.58

bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.³⁶

Dalam jurnal penelitian yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu*", berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP 12 Palu, dapat dilihat dengan koefisien korelasi sebesar 0,797 sehingga dikategorikan kuat.³⁷

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan, semakin tepat media pembelajaran yang digunakan guru maka akan semakin tinggi tingkat pemahaman siswa akan suatu materi yang diajarkan.

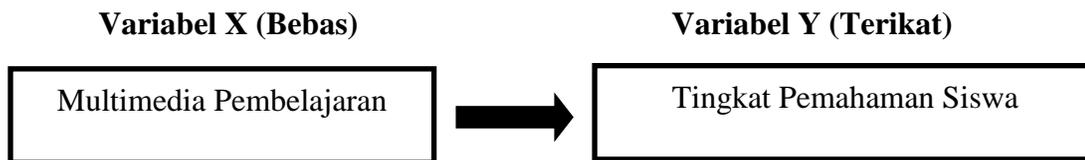
³⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prnadamedia Group, 2008), hlm. 199

³⁷ Hariyati, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu*", (E-journal Geo Tadulako UNTAD: Mahasiswa Program Studi Pend Geografi, 2014), hlm. 14

F. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah/memengaruhi variabel lain (*variable dependent*). sedangkan variabel terikat (*Dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (*variable independent*)³⁸.

Sketsa Variabel



G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pendefinisian variabel-variabel penelitian. Adapun definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.³⁹ Multimedia yang dipakai pada penelitian ini adalah multimedia

³⁸ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan Spss)*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 10

³⁹ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip dan Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan kurikulum 2013*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 262

pembelajaran interaktif yang dibuat oleh Najmul Millah. yang merupakan produk jadi berupa CD interaktif tentang materi haji dan umrah kelas X MA.

2. Tingkat Pemahaman Siswa

Tingkat pemahaman siswa adalah seberapa besar kemampuan siswa untuk memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya serta menyajikan kembali ke dalam bentuk lain secara sistematis. Mengacu pada indikator pemahaman yang dikemukakan oleh W.S Winkel yang terdiri dari Membedakan, Menerangkan, Menentukan, Menyimpulkan, Memberi contoh, dan Menuliskan kembali.

Tingkat pemahaman siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman yang di lihat dari skor nilai siswa dari *post test* sesuai dengan kompetensi dasar. Pada penelitian ini peneliti akan memberikan materi tentang haji dan umrah dengan memilih kompetensi dasar menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umrah beserta hikmahnya. Materi diberikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berupa CD Interaktif. Beberapa upaya yang peneliti lakukan dalam menyampaikan materi agar siswa mencapai kompetensi dasar dengan baik yaitu tercantum didalam RPP yang telah peneliti buat. Melalui kegiatan inti pada RPP yang telah peneliti susun berdasarkan pedoman RPP kurikulum 2013, yaitu terdiri dari 5M meliputi, kegiatan mengamati, kegiatan menanya, kegiatan mengeksplorasi, kegiatan mengasosiasi dan kegiatan mengkomunikasikan. dari ke lima bentuk kegiatan inti yang akan dilaksanakan tersebut diharapkan siswa dapat mencapai tingkat pemahaman

yang baik seperti pada kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

Beberapa indikator yang digunakan peneliti sebagai ukuran dalam menilai tingkat pemahaman siswa pada *posttest* materi haji dan umrah dalam penelitian ini hanya mengambil beberapa indikator yang dikemukakan W.S Winkel, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dapat Menerangkan/Menjelaskan
2. Siswa dapat Membedakan
3. Siswa dapat Memberi contoh
4. Siswa dapat Menyimpulkan

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya.⁴⁰ Adapun juga pengertian lain dari hipotesis yakni, jawaban sementara dari masalah penelitian yang perlu diuji melalui pengumpulan data dan analisis data.⁴¹ Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap hasil penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu;

“Terdapat pengaruh multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi haji dan umrah di Madrasah Aliyah Aulia Cendekia Palembang.”

⁴⁰ *Ibid.*, hlm 38

⁴¹ Wina, *Op.Cit*, hlm.196

I. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan/tindakan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.⁴² Design Eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* tipe *post test only control group design*. Dalam tipe eksperimen ini diberikan *post test* setelah belajar menggunakan CD Interaktif pada kelas eksperimen dan juga pada kelas kontrol yang tidak menggunakan CD Interaktif.

Adapun design penelitiannya sebagai berikut;

E	X	O₁
K		O₂

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Perlakuan yang diberikan (Menggunakan CD Interaktif)

O₁ : Hasil Tes akhir dari kelas eksperimen

O₂ : Hasil Tes akhir dari kelas kontrol

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.135

Sedangkan Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif mementingkan adanya variabel-variabel sebagai objek penelitian, dan variabel-variabel tersebut dapat didefinisikan dalam bentuk operasional dari masing-masing variabel. Pendekatan ini juga lebih memberikan makna dalam hubungannya dengan penafsiran angka statistik, bukan makna secara kebahasaan dan kulturalnya.⁴³

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis data yang akan digunakan peneliti adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan⁴⁴.

b. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini ada dua macam yaitu:

- 1) Data Primer, yaitu sumber data yang langsung dari tempat penelitian yaitu siswa kelas X di Madrasah Aliyah Aulia Cendekia Palembang.
- 2) Data Sekunder, yaitu sumber data yang akan mendukung sumber data primer, seperti bahan pustaka yang berhubungan dengan penelitian, lingkungan, sarana sekolah, buku yang relevan dan artikel, jurnal dsb.

⁴³ Sofyan Siregar., *Op.Cit*, hlm. 30

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.8

3. Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁴⁵ Dalam Penelitian ini yang menjadi sasaran populasinya adalah peserta didik di MA Aulia Cendekia Palembang. Data populasi siswa MA Aulia Cendekia Palembang adalah sebagai berikut;

Tabel 1.1
Data populasi siswa MA Aulia Cendekia Palembang

No.	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
		L	P	
1.	X	31	47	78 orang
2.	XI	33	44	77 orang
3.	XII	36	24	60 orang
Jumlah		100	116	215

b. Teknik Penarikan Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang artinya penarikan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan siswa kelas X yang terbagi menjadi dua kelas, dengan penetapan kelas X A

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2105), hlm.117

sebagai kelompok Eksperimen dan X B sebagai kelompok kontrol. Peneliti menetapkan kelas X A sebagai kelas eksperimen karena pada saat observasi masalah ditemukan dikelas X A. Peneliti memilih kelas X sebagai sampel dikarenakan pada tingkat madrasah Aliyah, materi Haji dan Umrah dipelajari saat kelas X. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 1.2
Data Sampel siswa kelas X MA Aulia Cendekia

No	Kelas	L	P	Jumlah	Media
1	X A	14	25	40	Menggunakan CD Interaktif
2	X B	18	22	38	Menggunakan Powerpoint
Jumlah				78	

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran maupun kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan *posttest* (Tes akhir) untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi haji dan umrah seperti pada kompetensi dasar materi haji dan umrah yang digunakan pada penelitian

ini, yaitu mampu menjelaskan ketentuan islam tentang haji dan umrah beserta hikmahnya. Item soal disusun berdasarkan isi materi pada tiap sub materi yang terdapat didalam pokok bahasan haji dan umrah dan sesuai dengan indikator pemahaman yang peneliti gunakan yaitu; 1) Siswa dapat menerangkan/menjelaskan, 2) Siswa dapat membedakan, 3) Siswa dapat memberi contoh, 4) Siswa dapat menyimpulkan. Uraian dari keempat indikator untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada *post test* materi haji dan umrah adalah sebagai berikut;

Tabel 1.3
Uraian Indikator untuk mengukur pemahaman siswa dengan soal
post test materi haji dan umrah.
KD. Menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umrah beserta hikmahnya

Variabel	Indikator
Tingkat Pemahaman Siswa	1. Siswa dapat menerangkan/menjelaskan; <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian haji b. hukum haji c. H.R. Abu Dawud, Ahmad dan Al-Hakim d. Waktu membaca Talbiyah e. Miqat zamani umrah f. Miqat makani umrah g. Penanggung jawab haji & umrah diindonesia h. Thawaf ifadah
	2. Siswa dapat membedakan: <ol style="list-style-type: none"> a. Membedakan yang bukan rukun haji b. Yang merupakan arti wuquf c. Membedakan bermacam miqat haji d. Membedakan thawaf sunnah haji e. Membedakan haji tamattu' f. Membedakan haji ifrad dengan qiran g. Membedakan yang bukan syarat umrah h. Membedakan waktu haji dan umrah

	<p>3. Siswa dapat memberi contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. contoh pakaian ihram b. Contoh-contoh kegiatan wajib haji c. Contoh bacaan ketika melempar jumrah di mina d. Contoh macam-macam haji e. Contoh kegiatan wajib umrah f. contoh tempat ibadah haji g. contoh kegiatan sa'i
	<p>4. Siswa dapat menyimpulkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan kasus anak kecil yang sudah haji b. Menyimpulkan bentuk pelanggaran haji yang diqiyaskan c. Menyimpulkan perbedaan haji dan umrah dari rukun nya d. Menyimpulkan manfaat umrah e. sanksi meninggalkan wajib haji dan mrah f. Menyimpulkan hukum melaksanakan haji bagi yang telah umrah g. Menyimpulkan hikmah haji dan umrah

Dari uraian diatas peneliti membuat butir item sebanyak 30 butir, akan tetapi setelah dilakukan uji validitas ternyata sebanyak 10 butir item dinyatakan tidak valid, dan sebanyak 20 butir item dinyatakan valid, maka dari itu peneliti menggunakan soal 20 butir item Dengan pedoman penskoran Jumlah jawaban benar x 5 (maksimal 20 x 5 = 100).

b.Dokumentasi, merupakan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang dipergunakan untuk mengetahui dan menghimpun data yang dapat menunjang keberhasilan penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh adalah dari *posttest* (Tes Akhir) yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa data kuantitatif. Adapun data kuantitatif ini akan dianalisis dengan menggunakan statistik dengan Uji T, suatu tes statistik yang memungkinkan kita membandingkan dua skor rata-rata, untuk menentukan probabilitas (peluang) bahwa perbedaan antara dua skor rata-rata merupakan perbedaan yang nyata bukannya perbedaan yang terjadi secara kebetulan. T-test pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh multimedia pembelajaran CD Interaktif terhadap tingkat pemahaman siswa. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Langkah perhitungannya:⁴⁶

1. Mencari Mean Variabel X (Variabel I) dengan rumus:

$$M_1 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

2. Mencari Mean Variabel Y (Variabel II) dengan rumus:

$$M_2 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

3. Mencari Deviasi Standar Variabel I dengan rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_1} - \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)^2}$$

⁴⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.347

4. Mencari Deviasi Standar Variabel II dengan rumus:

$$SD_2 = i \sqrt{\frac{\sum f x_i^2}{N_1} - \left(\frac{\sum f x_i}{N_1}\right)^2}$$

5. Mencari Standar Error Mean Variabel I dengan rumus:

$$SE M_1 = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

6. Mencari Standar Error Mean Variabel II dengan rumus:

$$SE M_2 = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

7. Mencari Standar Error perbedaan Mean Variabel I Dan Mean Variabel II dengan rumus:

$$SE M_1 - M_2 = \sqrt{SE M_1^2 + SE M_2^2}$$

8. Mencari t_0 dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE M_1 - M_2}$$

J. Sistematika Pembahasan

Dari berbagai uraian di atas, peneliti akan memaparkan sistematika dalam pembahasan penelitian ini yang peneliti bagi menjadi lima Bab, sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan. meliputi latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari; identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah. tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan kepustakaan, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

- Bab II : Landasan teori. Dalam bab ini diuraikan beberapa kajian yang berkaitan dengan pengaruh pemanfaatan multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi fikih kelas X MA Aulia Cendekia Palembang. Hal-hal tersebut meliputi multimedia pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, pengaruh media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa, kajian tentang pendidikan agama Islam serta materi haji dan umrah.
- Bab III : Gambaran Umum Lokasi Penelitian. Pada bab ini berisikan sejarah berdirinya MA Aulia Cendekia Palembang; Profil MA Aulia Cendekia Palembang; visi, misi, dan tujuan MA Aulia Cendekia Palembang; Tenaga Kepegawaian dan kependidikan MA Aulia Cendekia Palembang; Jumlah siswa MA Aulia Cendekia Palembang; keadaan sarana dan prasarana MA Aulia Cendekia Palembang; Program MA Aulia Cendekia Palembang; Prestasi MA Aulia Cendekia Palembang, dan kegiatan-kegiatan di MA Aulia Cendekia Palembang.
- Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan . Pada bab ini dikemukakan beberapa temuan penelitian beserta pembahasannya. Temuan-temuan tersebut, meliputi; (1) Tingkat pemahaman siswa kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran pada pembelajaran materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia

Palembang. (2) Tingkat pemahaman siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran pada pembelajaran materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang, (3) Pengaruh multimedia pembelajaran terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi haji dan umrah di MA Aulia Cendekia Palembang.

Bab V : Penutup berisi kesimpulan dan saran-saran.