

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY MEDIA STUDIO*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI  
MATERI ZAKAT FITRAH DAN ZAKAT MAL KELAS VIII  
DI SMP NEGERI 46 PALEMBANG**



**SKRIPSI SARJANA S.1**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh**

**ENTIN SUWARTIN**

**NIM. 12210084**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH  
PELEMBANG  
2017**

**Hal: Persetujuan Pembimbing**

Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Fatah Palembang

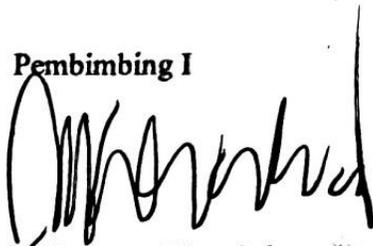
*Assalammu'alaikum Wr. Wb*

Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Zakat Fitrah Dan Zakat Mal Kelas VIII Di SMP Negeri 46 Palembang**", yang ditulis oleh saudari Entin Suwartin NIM. 12210084 telah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing I



**Muhammad Isnaini**  
NIP. 19740201 200003 1 004

Palembang, Januari 2017

Pembimbing II



**Mardeli, M.A**  
NIP. 19751008 200003 2 001

Skripsi berjudul:

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY MEDIA STUDIO*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI  
MATERI ZAKAT FITRAH DAN ZAKAT MAL KELAS VIII  
DI SMP NEGERI 46 PALEMBANG**

yang ditulis oleh saudari ENTIN SUWARTIN  
NIM 12210084  
telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan  
di depan Panitia Penguji Skripsi  
pada tanggal 29 Maret 2017

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 29 Maret 2017  
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Panitia Penguji Skripsi**

Ketua

  
Dra. Hj. Misyuraidah, M. H.I  
NIP. 1955 0424 198503 2 001

Sekretaris

  
Mardeli, M.A  
NIP. 19751008 200003 2 001

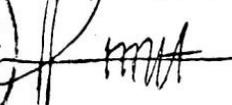
Penguji Utama : H. Alimron, M.Ag  
NIP. 19720213 200003 1 002

Anggota Penguji : Aida Imtihana, M.Ag  
NIP. 19720122 199803 2 002




Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

  
Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag  
NIP. 1971091119997031004

**MOTTO**

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

(رواه البخارى)

*“Sebaik-baiknya kamu adalah orang yang belajar Al-Qur’an dan yang mengajarkannya”. (HR. Bukhari)*

&

*“Man Jadda Wa Jada”*

*“Barang siapa yang bersungguh - sungguh maka akan mendapatkannya”.*

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahirobbil'alamin*, segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta, karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta kekuatannya yang diberikan kepada peneliti, sehingga dapat merampungkan skripsi ini. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat merampungkan skripsi ini. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. H. M. Sirozi, MA.Ph.D, selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang, yang selalu memberikan yang terbaik untuk UIN Raden Fatah Palembang.

2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang mencurahkan segala kemampuan, program-programnya untuk Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan ini.
3. Bapak H. Ali Imron, M. Ag. dan Ibu Mardeli, M.A selaku Ketua Prodi PAI dan Sekertaris Prodi PAI yang telah memberi arahan kepada saya selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
4. Bapak Muhammad Isnaini selaku Pembimbing I yang selalu tulus dan ikhlas untuk membimbing dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini. Beliau selalu memberikan bimbingan, solusi, arahan, bahkan kasih sayang kepada peneliti sehingga membuat peneliti lebih memahami, mengerti, dalam menyusun skripsi ini. Beliau sangat berjasa bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Mardeli, M.A selaku Pembimbing II yang selalu tulus dan ikhlas untuk membimbing dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini. Beliau selalu memberikan bimbingan dengan cara beliau yang baik, memberikan arahan, dan kasih sayang sehingga peneliti dapat lebih memahami, mengerti dalam menyusun skripsi ini. Beliau sangat berjasa bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah sabar mengajar dan memberikan ilmu selama saya kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
7. Ibu Hj. Sri Rumi Yudiarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 46 Palembang yang telah memberikan izin melakukan penelitian ini, beserta para

stafnya yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

8. Ayah (Wantriadi) dan Ibunda (Sumiarti) tercinta yang telah bekerja keras tanpa lelah demi anaknya dan telah memberikan semangat dan dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya demi anaknya tercinta.
9. Kakak dan adikku tercinta, Untung Suwando dan M. Albit Oktriansyah yang telah memberikan dukungan dan doanya.
10. Rekan-rekanku Dewan Kerja Daerah Sumatera Selatan PAW 2011-2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses pembuatan skripsi ini.
11. Rekan-rekanku keluarga besar Racana Raden Fatah dan Nyi Ageng Malaka UIN Raden Fatah Palembang, terkhusus Dewan Racana tahun 2014-2015 dan 2015-2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat seperjuangan HMJ PAI 2012-2013, terkhusus Kun Farida, Siti Nurbaity, Teri Puspita Sari, dan Madina yang banyak membantu memberikan semangat dan dukungan selama proses menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat-sahabatku satu kos Kurniyanti Saputri dan Nisa Fitri, serta anggota Racana Nyi Ageng Malaka Nani Agustina, Weni Mardo Mila Fitri, Nurul Afriani Ulfa, dan Restu Amaliah yang telah banyak membantu memberikan semangat dan dukungan selama proses menyelesaikan skripsi.
14. Sahabat-sahabat seperjuangan tercinta yang banyak membantu, Feby Kurnia, Husnul Khotimah, Gusti Hermayanti, dan Eni Kusriani, serta sahabat dan teman-

teman peneliti, mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang angkatan 2012, terkhusus mahasiswa PAI.

15. Rekan-rekan seperjuangan PAI 2012, khususnya PAIS 03 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan motivasi dan membantu selama penyelesaian skripsi ini.
16. Sahabat-sahabat seperjuangan PPLK II di SMP Negeri 10 Palembang yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.
17. Sahabat-sahabat seperjuangan KKN di Desa karang Agung Kecamatan Pagun Lahat yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk terus berjuang demi masa depan.
18. Almamaterku tercinta UIN Raden Fatah Palembang yang selalu menjadi kebanggaanku sebagai mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

Semoga bantuan mereka dapat menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT sebagai bekal di akhirat dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Amin *Ya Robbal'Alamin*. Akhirnya, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat konstruktif untuk penyempurnaan skripsi ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Palembang, Januari 2017  
Peneliti,

**ENTIN SUWARTIN**  
**NIM. 12210084**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I           PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Kerangka Teori.....	8
F. Variabel Penelitian .....	17
G. Definisi Operasional.....	17
H. Hipotesis Penelitian.....	19
I. Metodologi Penelitian .....	19
J. Sistematika Pembahasan .....	33
<b>BAB II          LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	35
1. Media Pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> .....	35
2. Motivasi Belajar Siswa.....	38
B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	41
1. Fungsi Media Pembelajaran .....	41
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	43
C. Prinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran .....	45
1. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	45
2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	45
D. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	46
E. Sejarah <i>Autoplay Media Studio</i> .....	47
F. Kelebihan dan Kelemahan <i>Autoplay Media Studio</i> .....	49
1. Kelebihan <i>Autoplay Media Studio</i> .....	49
2. Kelemahan <i>Autoplay Media Studio</i> .....	49
G. Macam-macam Motivasi Belajar Siswa .....	50
H. Fungsi Motivasi Belajar Siswa.....	51

	I. Indikator Motivasi Belajar Siswa .....	52
	J. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa.....	53
<b>BAB III</b>	<b>DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN</b>	
	A. Melihat Lebih Dekat SMP Negeri 46 Palembang .....	57
	1. Sejarah berdirinya SMP Negeri 46 Palembang .....	57
	2. Periodisasi Kepemimpinan.....	57
	B. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 46 Palembang .....	58
	1. Visi Sekolah.....	58
	2. Misi Sekolah .....	58
	3. Tujuan Sekolah .....	59
	C. Kondisi Objektif SMP Negeri 46 Palembang.....	59
	1. Keadaan sarana dan prasarana SMP Negeri 46 Palembang.....	59
	2. Keadaan Siswa SMP Negeri 46 Palembang .....	61
	3. Kegiatan Siswa SMP Negeri 46 Palembang.....	61
	4. Keadaan Guru dan Pegawai SMP Negeri 46 Palembang.....	63
	D. Peran Komite SMP Negeri 46 Palembang .....	66
	1. Tugas Komite.....	66
	2. Fungsi Komite.....	67
	3. Peran Komite Untuk mengembangkan SMP Negeri 46 Palembang .....	67
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN</b>	
	A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	69
	B. Analisis motivasi belajar siswa.....	72
	C. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal Kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.....	84
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	97
	B. Saran.....	98
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Jumlah Populasi .....	23
Tabel 2 Sampel Penelitian.....	24
Tabel 3 Analisis Hasil Uji Validitas.....	28
Tabel 4 Kategori Skor Validasi.....	30
Tabel 5 Analisis Hasil Uji Reliabilitas.....	32
Tabel 6 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 46 Palembang.....	60
Tabel 7 Keadaan Siswa SMP Negeri 46 Palembang.....	61
Tabel 8 Kepala Sekolah dan Wakil Kepala SMP Negeri 46 Palembang .....	65
Tabel 9 Keadaan Guru PAI SMP Negeri 46 Palembang .....	65
Tabel 10 Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 11 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 12 Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	77
Tabel 13 Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	78
Tabel 13 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	81
Tabel 14 Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	83
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Untuk Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	86
Tabel 16 Distribusi Frekuensi Untuk Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	88
Tabel 17 Distribusi Frekuensi Untuk Uji Hipotesis Data Kelas Eksperimen ...	91
Tabel 18 Distribusi Frekuensi Untuk Uji Hipotesis Data Kelas Kontrol.....	93

## ABSTRAK

Media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena media dapat membantu menyederhanakan pesan-pesan abstrak yang akan disampaikan kepada siswa sehingga mudah dipahami. Pada proses pembelajaran media sangat erat kaitannya dengan motivasi karena motivasi dapat mendorong siswa untuk memahami pembelajaran dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 46 Palembang pada tanggal 25 Agustus 2016, diketahui bahwa tingkat motivasi siswa tergolong rendah karena guru hanya menggunakan papan tulis dan karton sebagai media pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut, perlu dilakukan penerapan media pembelajaran yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan siswa tidak bosan, yang dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian *true eksperimental design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 3 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 4 sebagai kelas eksperimen. Jumlah seluruh subjek penelitian sebanyak 80 orang. Data dikumpulkan dengan melakukan penyebaran angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dikategorikan sedang. Hal ini dapat kita lihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 27 orang (67,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 6 orang (15%). Motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dikategorikan sedang. Hal ini dapat dilihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 23 orang (57,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 10 orang (25%).

Setelah dilakukan analisa data, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa kelas kontrol. Hasil analisis data penyebaran angket dengan menggunakan rumus Uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(1,99 < 7,8 > 2, 64)$ . Oleh karena itu,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

## ABSTRACT

Media are really important on studying process because media can help to simplify abstract messages that will deliver to the student. So it will be easy to understand. On learning process, media is really close to motivation because motivation can increase the student capabilities to understand the lessons better. Based on observation by researcher in SMP Negeri 46 Palembang on August 25<sup>th</sup>, 2016 showed that the student had low motivation level because the teachers just using the white board and carton paper as learning media. For increasing that learning motivation, need to apply interesting learning media so the matter that will be delivered can accepted easily and the student will not bored. In this case, reasearcher using Autoplay Media Studio.

This research purpose is to understand the influence of learning media Autoplay Media Studio on student learning motivation in PAI subject, Zakat Fitrah and Zakat Mal matter VIII grade on SMP Negeri 46 Palembang. This research is a true experimental design research using quantitative approach. Subject on this research are students from VIII 3 grade as a control class and VIII 4 grade as experiment class. Total subjects on this research are 80 students. Data collected using questionnaire spreading.

The result of this research revealed that there were different learning motivation on controll class student and experiment class student. Students motivation on experiment class were in average level category. This result couldseen from questionnaire spreading results on 40 students, the students on high motivation level categorywere 7 students (17,5%), average level were 27 students (67,5%) and the students with low category were 6 students (15%). Students motivation on controll class were in average level category. This results could seen from questionnaire speading results on 40 students, the students with high motivation level category were 7 students (17,5%), average level were 23 students (57,5%), and low level were 10 students (25%).

After data analyzed, knowing that the student motivation on experiment class more higher than student motivation on controll class. Data analysed using t-Test. The analyzed result showing that  $t_{hitung} > t_{tabel}(1,99 < 7,8 > 2, 64)$ . By that result,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. This result indicated that there is influence of learning media Autoplay Media Studio on students learning motivation on PAI subject zakat fitrah and zakat mal matter on VIII grade in SMP Negeri 46 Palembang.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> Untuk mengembangkan potensi siswa diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaannya.

Dalam pendidikan Islam juga telah menggunakan media sebagai alat dalam pendidikan, sebagaimana firman Allah SWT berikut:

خَلَقَ السَّمَوَاتِ بِغَيْرِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا<sup>ط</sup> وَأَلْقَى فِي الْأَرْضِ رَوْسِي<sup>ط</sup> أَنْ تَمِيدَ بِكُمْ وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ<sup>ع</sup> وَأَنْزَلْنَا مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ زَوْجٍ كَرِيمٍ ﴿١٥﴾ هَذَا خَلْقُ اللَّهِ فَأَرُونِي مَاذَا خَلَقَ الَّذِينَ مِنْ دُونِهِ<sup>ع</sup> بَلِ الظَّالِمُونَ فِي ضَلَالٍ مُبِينٍ ﴿١٦﴾

---

<sup>1</sup> Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan*

Artinya: “*Dia menciptakan langit tanpa tiang yang kamu melihatnya dan dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi supaya bumi itu tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembang biakkan padanya segala macam jenis binatang. dan kami turunkan air hujan dari langit, lalu kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-tumbuhan yang baik. Inilah ciptaan Allah, Maka perhatikanlah olehmu kepadaku apa yang Telah diciptakan oleh sembah-sembahan(mu) selain Allah. Sebenarnya orang-orang yang zalim itu berada di dalam kesesatan yang nyata.*” (Q.S. Luqman 31:10-11).<sup>2</sup>

Apabila dilihat dari aspek pendidikan, materi utama yang ingin diajarkan ayat ini kepada manusia adalah keimanan kepada Allah dan mensyukuri nikmat-Nya serta jangan menjadi orang yang zalim. Dalam menyajikan materi tersebut, Al-Qur’an menggunakan media berupa bumi serta tumbuhan dan binatang yang terdapat di atasnya, gunung, dan langit. Dengan media ini manusia diharapkan meyakini kemahabesaran Allah dan mensyukuri nikmat-Nya.<sup>3</sup>

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer dapat dijadikan salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer, salah satunya dengan menggunakan software *Autoplay Media Studio*.

Program ini sangat dibutuhkan siswa, misalnya pada proses pembelajaran mata pelajaran PAI, program ini memungkinkan siswa lebih aktif dalam

---

<sup>2</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Mahkota Surabaya, 2006), hlm. 581

<sup>3</sup>Kadar M Yusuf, *Tafsir Tarbawi Pesan-Pesan Al-Qur’an Tentang Pendidikan*, (Jakarta: Amzah, 2013), hlm. 136

mengikuti pembelajaran, selain itu membuat siswa tidak jenuh dengan menampilkan animasi-animasi berbentuk gambar bergerak dan juga animasi suara yang bervariasi. Dengan penerapan media pembelajaran berupa gambar bergerak dan animasi suara yang bervariasi, siswa bisa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi berasal dari kata Latin *Movere* yang berarti dorongan atau menggerakkan.<sup>4</sup> Seseorang yang memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, jika objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak akan memiliki motivasi pada objek tersebut.

G.R. Terry berpendapat bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan.<sup>5</sup> Motivasi merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Motivasi ini besar sekali pengaruhnya terhadap proses pembelajaran sebab dengan motivasi seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa motivasi seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu dengan baik.

---

<sup>4</sup>Malayu S.P, Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), hlm. 140

<sup>5</sup>*Ibid.*, hlm. 144

Motivasi merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Jika seorang murid memiliki motivasi belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga merupakan faktor utama yang menentukan keaktifan belajar siswa atau sebagai faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara efektif dalam belajar.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut. Masalah utama yang terjadi saat ini adalah banyak guru yang belum maksimal menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2016 di SMP Negeri 46 Palembang, terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran baik dari segi siswa maupun dari guru yang mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Permasalahan-permasalahan tersebut yaitu kurangnya respon positif siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini dapat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa banyak yang tidak memperhatikan guru menyampaikan materi pembelajaran dan ketika ditanya siswa tidak bisa menjawab. Penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Guru belum memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran, misalnya sekolah menyediakan LCD proyektor dan pengeras suara, namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dengan baik untuk membantu proses pembelajaran terutama pada pembelajaran PAI.

Permasalahan tersebut membuat pembelajaran PAI cenderung membosankan sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar cenderung memberikan perhatian atau merasa senang terhadap proses pembelajaran tersebut. Sebaliknya, siswa yang tidak termotivasi cenderung merasa acuh terhadap proses pembelajaran tersebut. Untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar perlu diadakannya inovasi baru yaitu perlu diterapkannya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa.

Media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena media dapat membantu menyederhanakan pesan-pesan abstrak yang akan disampaikan kepada siswa sehingga mudah dipahami. Misalnya, dalam pembelajaran PAI materi tentang zakat fitra dan zakat mal, sangat perlu bantuan media pembelajaran karena jika kita menggunakan media maka siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut, perlu dilakukan penerapan media pembelajaran yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan siswa tidak bosan. Tanpa media pembelajaran, pembelajaran menjadi kurang efektif. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut, perlu diadakannya penerapan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang?.

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

### 2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi pribadi guru, dengan penelitian ini dapat menerapkan secara langsung teori-teori tentang keterampilan guru mengajar siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru PAI yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep PAI.
- c. Bagi siswa, penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

#### D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang dimaksudkan disini adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Adapun penelitian yang telah dilakukan merupakan bahan pertimbangan penulis melakukan penelitian ini. Berdasarkan hasil tinjauan kepustakaan peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai bahan perbandingan antara lain:

*Pertama*, Rofi'atunnisa dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan *Autoplay Media Studio* sebagai media pembelajaran sangat berkualitas dan layak digunakan tanpa revisi. Hasil belajar dari menggunakan media ini sangat signifikan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 87 dan kelas kontrol 69.<sup>6</sup>

*Kedua*, Moch. Alfian dan Edy Sulitiyo dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa respon siswa terhadap *Autoplay Media Studio* secara keseluruhan adalah positif dengan persentase respon siswa sebesar 87, 03% dan termasuk dalam kriteria respon sangat baik dan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Autoplay Media Studio* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Rofi'atunnisa, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Mi Al-Aziz Dampit- Malang*, (Malang: UIN Malang, 2014), t.d

<sup>7</sup> Moch. Alfian dan Edy Sulitiyo, *Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) sebagai alat bantu pembelajaran memperbaiki CD Player siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya* (Universitas Negeri Surabaya, 2015), t.d

*Ketiga*, Elsa Novyarti dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan siswa SMP khususnya pada pembelajaran materi garis dan sudut.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* merupakan media yang berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Sehingga peneliti menjadikan ini sebagai bahan acuan dalam penelitian mengenai media pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengkaji lebih dalam tentang pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio***

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>9</sup> Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.<sup>10</sup> Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat

---

<sup>8</sup>Elsa Novyarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Dan Autoplay Media Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis Dan Sudut, (Universitas Jambi: 2014), t.d

<sup>9</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Satu Nusa, 2010), hlm. 4

<sup>10</sup>Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006), hlm. 121

disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan.

Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran adalah media pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arief S. Sardiman bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjalinlah proses belajar.<sup>11</sup> Oemar Hamalik berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam membantu proses pembelajaran. Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit, misalnya media audio, media proyeksi, film dan video, komputer, dan multimedia.<sup>13</sup>

Saat ini dalam dunia pendidikan pembelajaran multimedia sangat diminati karena pada media ini menggabungkan banyak media, seperti audio,

---

<sup>11</sup> Arief S. Sardiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.20

<sup>12</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm 25

<sup>13</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 57-68

video, teks, suara, dan grafis.<sup>14</sup> Ada dua kategori multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif (*branching*). Multimedia linear ini adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*/pengguna, berjalan secara sekuensi (berurutan), misalnya TV dan film, sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, sehingga kita dapat memilih sesuatu yang dikehendaki.<sup>15</sup> Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai sarana belajar, multimedia ini disebut multimedia pembelajaran, yaitu aplikasi multimedia yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup> Aplikasi multimedia ini misalnya *Macromedia Flash*, *Autorun*, dan *Autoplay Media Studio*.

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* dalam presentasi yang dibuat.<sup>17</sup>

Aplikasi ini diproduksi oleh Indigorose, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembang sistem *web* dan multimedia. *Autoplay Media Studio* dikembangkan sejak tahun 1991.

---

<sup>14</sup>*Ibid.*, hlm. 68

<sup>15</sup>*Ibid.*, hlm. 68-69

<sup>16</sup>*Ibid.*

<sup>17</sup>Sutarman dan Endro, *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*, (Yogyakarta: Gava Media, 2005), hlm.1

Sampai saat ini, aplikasi ini telah dikembangkan dalam beberapa versi, yaitu versi 5.0, versi 6.0, versi 7.5, dan versi 8.0.<sup>18</sup>

*Autoplay Media Studio* membantu untuk membuat software multimedia professional. Program *Autoplay* juga dapat digunakan untuk pembuatan awal dan akhir suatu *browsers* untuk CD-ROM (misalnya *Autorun*/menu *Autoplay*), hal seperti itu baru permulaan. Pengintegrasian tipe media berbeda seperti gambar, suara, video, *text*, dan *flash* ke dalam persentasi kompak tunggal sebagaimana pada *Autoplay Media Studio* dapat diajarkan dengan baik. Sesungguhnya, itu dipercayakan kepada multimedia *rock-solid* yang dialami oleh berjuta orang diseluruh dunia.<sup>19</sup>

Perangkat lunak *Autoplay Media Studio* dapat digunakan untuk banyak hal, misalnya:<sup>20</sup>

1. Pengembangan aplikasi multimedia
2. Aplikasi *computer based training (CBT)*
3. Sistem *Autoplay/AutoRun* Menu CD-ROM
4. *Presentasi Marketing interaktif*
5. *CD Business Cards*

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah. Sesuai dengan fungsi dari aplikasi *Autoplay Media Studio* yang salah satunya adalah pengembangan aplikasi

---

<sup>18</sup> Henderson Hwy, *Indigo Rose Software*, (Canada, 2016), (online) <http://www.indigorose.com>, diakses senin, 6 juni 2016

<sup>19</sup>Sutarman dan Endro, *Op.Cit.*, hlm. 3

<sup>20</sup>*Ibid.* hlm. 4

multimedia, maka aplikasi *Autoplay Media Studio* ini sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran.

## 2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi berasal dari kata Latin *Movere* yang berarti dorongan atau menggerakkan.<sup>21</sup> Motivasi adalah daya batin atau dorongan mental berupa keinginan, perhatian, kemauan, cita-cita (*ambition*) yang menjadi motor penggerak bagi psikis/mental seseorang.<sup>22</sup>

American Ency berpendapat bahwa motivasi adalah kecenderungan (suatu sifat yang merupakan pokok pertentangan) dalam diri seseorang yang membangkitkan topanan dan mengarahkan tindak-tanduknya. Motivasi meliputi faktor kebutuhan biologis dan emosional yang hanya dapat diduga dari pengamatan tingkah laku manusia.<sup>23</sup>

G.R. Terry mengemukakan bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan.<sup>24</sup> Menurut Mc. Donald motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>25</sup> Berdasarkan beberapa pendapat

---

<sup>21</sup>Malayu S.P, Hasibuan, *Op.Cit.*, hlm. 140

<sup>22</sup>M. Sajirun, *Teacher's Integriries Mengajar dari Kedatangan Cinta*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2006), hlm. 69

<sup>23</sup>Malayu S.P Hasibuan, *Op.Cit.*, hlm. 142

<sup>24</sup>*Ibid.*, hlm. 144

<sup>25</sup>Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.73

diasas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya dorong yang merangsang seseorang untuk melakukan sesuatu.

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arahan, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.<sup>26</sup> Abdorrahman Gintings mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikuti.<sup>27</sup> Dimiyanti dan Mudjiono berpendapat bahwa motivasi belajar adalah kekuatan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia (perilaku belajar).<sup>28</sup>

Motivasi terdiri dari dua bagian yaitu: 1) Motivasi intrinsik, dan 2) Motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan murid.<sup>29</sup> Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk bacaannya.<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 163

<sup>27</sup>Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hlm.86

<sup>28</sup>Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta Rineka Cipta, 2009), hlm. 80

<sup>29</sup>Agus Suprijono, *Op.Cit.*, hlm. 163

<sup>30</sup>Sardiman A.M, *Op.Cit.*, hlm 86

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor yang bersumber dari luar diri.<sup>31</sup> Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok akan diadakan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya.<sup>32</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa adalah suatu rangsangan atau pemberian semangat belajar siswa, baik dorongan dari dalam diri individu maupun dari luar individu tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapai prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.<sup>33</sup>

Setiap perubahan senantiasa berkat adanya dorongan motivasi. Timbulnya motivasi oleh karena seseorang merasakan sesuatu kebutuhan tertentu dan karenanya perbuatan tadi terarah kepada pencapaian tujuan

---

<sup>31</sup>M. Sajirun, *Op.Cit.*, hlm. 71

<sup>32</sup>Sardiman A.M,*Op.Cit.*, hlm 86

<sup>33</sup>*Ibid.*,hlm. 86-87

tertentu pula. Apabila tujuan telah tercapai maka ia akan merasa puas. Kelakuan yang telah memberikan kepuasan terhadap sesuatu kebutuhan akan cenderung untuk diulangi kembali, sehingga ia akan menjadi lebih kuat dan lebih mantap.<sup>34</sup> Indikator motivasi belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:<sup>35</sup>

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Maka dari itu seorang guru harus mengetahui betul indikator anak termotivasi dalam belajar. Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan, dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar.

---

<sup>34</sup>Oemar Hamalik, *Op.cit.*, hlm. 159

<sup>35</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm.

Motivasi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:<sup>36</sup>

- a. **Kematangan**  
Dalam pemberian motivasi, faktor kematangan fisik, sosial, dan psikis haruslah diperhatikan, karena hal itu dapat mempengaruhi motivasi.
- b. **Usaha yang Bertujuan**  
Setiap usaha yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, akan semakin kuat dorongan untuk belajar.
- c. **Pengetahuan Mengenai Hasil dalam Motivasi**  
Dengan mengetahui hasil belajar, siswa terdorong untuk lebih giat belajar. Apabila hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa akan berusaha mempertahankan atau meningkatkan intensitas belajarnya untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik dikemudian hari. Prestasi yang rendah menjadikan siswa giat guna memperbaiki prestasinya tersebut.
- d. **Penghargaan dengan Hukuman**  
Pemberian penghargaan itu dapat membangkitkan siswa mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Tujuan pemberian penghargaan berperan untuk membuat pendahuluan saja. Penghargaan adalah alat, bukan tujuan. Hendaknya diperhatikan agar penghargaan ini menjadi tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seseorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan melanjutkan kegiatan belajarnya sendiri diluar kelas. Sedangkan hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu kematangan, usaha yang bertujuan, pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi, penghargaan dengan hukuman. Seorang guru hendaknya memperhatikan faktor-faktor ini sehingga proses

---

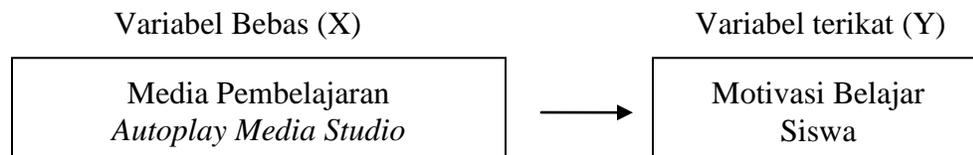
<sup>36</sup>Faisal Abdulah, *Motivasi anak dalm Belajar*, (Palembang: Neor Fikri, 2013), hlm. 41-42

pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>37</sup> Variabel terdiri dari dua yaitu variabel X dan Variabel Y, Variabel X merupakan variabel bebas dan variabel Y merupakan variabel terikat. Dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Variabel bebas : Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio*.
2. Variabel terikat : Motivasi belajar siswa.



## G. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap variabel penelitian, maka penulis memandang perlu memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* adalah sebuah aplikasi pengembang multimedia yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran itu dapat

---

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 38

tercapai. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dibuat dengan menggabungkan berbagai elemen media misalnya gambar, video, dan audio. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Arief S. Sardiman, dkk sebagai berikut:<sup>38</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.

2. Motivasi belajar siswa adalah suatu rangsangan atau dorongan yang dapat mempengaruhi siswa untuk belajar atau untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi terdiri dari dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang berasal dari diri individu itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang disebabkan faktor-faktor dari luar. Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno dapat di klasifikasi sebagai berikut:<sup>39</sup>

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

---

<sup>38</sup>Arief S. Sardiman, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 25

<sup>39</sup>Hamzah B.Uno, *Op.Cit.*, hlm. 23

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  : Ada pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

$H_o$  : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

## I. Metodologi Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

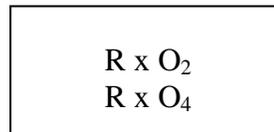
Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif. Deskriptif merupakan penelitian yang bermaksud membuat penjelasan (deskripsi) mengenai kejadian-kejadian. Jadi, penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penuturan pemecahan masalah berdasarkan data yang berupa angka.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan metode penelitian *True-Experimental Design*. Metode eksperimen adalah evaluasi secara sistematis dengan memanipulasi variabel-variabel yang dieksperimenkan, kemudian mengamati gejala-gejala yang timbul dalam situasi yang terkontrol.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup>Nana Sujana, *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah untuk Pendidikan Non Formal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, (Bandung:PT. Remaja Rosda Karya, 2006), hlm. 124-126.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest-Only control Design* yaitu terdapat dua kelompok sampel yang dipilih secara random. Kelompok pertama diberikan perlakuan (X) dan kelompok kedua tidak. Kelompok pertama disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan disebut kelompok kontrol. Design ini dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>41</sup>



- a.  $O_2$  yaitu hasil pengukuran yang diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.
- b.  $O_4$  yaitu hasil pengukuran yang tidak diberikan perlakuan yaitu dengan tidak menerapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

## 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>Sugiyono *Op.Cit.*, hlm. 110-111

<sup>42</sup>Emzir, *Metodologi dan Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 28

### 3. Jenis dan Sumber Data

#### a. Jenis Data

- 1) Data kuantitatif adalah data-data hasil observasi atau pengukuran yang dinyatakan berupa angka-angka. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan statistik.<sup>43</sup> Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka atau jumlah yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 46 Palembang yang diperoleh dari hasil angket.
- 2) Data kualitatif adalah data yang berupa pendapat (pernyataan) sehingga tidak berupa angka tetapi berupa kata-kata atau kalimat. Data kualitatif diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, misalnya dokumentasi, wawancara, dan observasi.<sup>44</sup> Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari dokumentasi dan observasi lapangan berupa profil dan data-data sekolah yang didapatkan di SMP Negeri 46 Palembang.

#### b. Sumber Data

- 1) Sumber data primer adalah data utama yang dapat memberikan informasi, fakta dan gambaran peristiwa yang diinginkan dalam

---

<sup>43</sup>Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm. 17

<sup>44</sup>*Ibid.*

penelitian atau sumber pertama dari sebuah data dihasilkan.<sup>45</sup> Data primer dalam penelitian ini diambil secara langsung oleh peneliti terhadap siswa atau responden. Data yang diambil didapatkan dengan menyebarkan angket kepada sampel, yaitu siswa kelas VIII 3 dan VIII 4 SMP Negeri 46 Palembang.

2) Sumber data sekunder adalah segala bentuk dokumen, baik dalam bentuk tertulis maupun foto atau sumber data kedua sesudah sumber data primer.<sup>46</sup> Data sekunder dalam penelitian ini adalah data penunjang, yaitu dokumen tertulis seperti buku, majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi SMP Negeri 46 Palembang.

#### **4. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **a. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>47</sup> Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.<sup>48</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh

---

<sup>45</sup>Ibrahim, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.69

<sup>46</sup>*Ibid.*, hlm. 70

<sup>47</sup>Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 80

<sup>48</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* , (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 173

siswa kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang dengan jumlah keseluruhan 315 orang.

**Tabel 01**  
**Jumlah Populasi**

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII 1	18	22	40
2	VIII 2	20	19	39
3	VIII 3	18	22	40
4	VIII 4	17	23	40
5	VIII 5	17	21	38
6	VIII 6	19	21	40
7	VIII 7	17	22	39
8	VIII 8	19	20	39
Jumlah				315

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 46 Palembang 2016

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>49</sup> Peneliti mengambil sampel dari kelas VIII 3 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 80 orang siswa, masing-masing kelas berjumlah 40 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.<sup>50</sup>

<sup>49</sup>Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 81

<sup>50</sup>*Ibid.*, hlm. 82

**Tabel 02**  
**Sample penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Siswa	Siswi	
1	VIII 3	18	22	40
2	VIII 4	17	23	40

*Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 46 Palembang 2016*

## 5. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Tahap Pendahuluan

- 1) Observasi awal ke sekolah
- 2) Konsultasi dengan pihak sekolah dan guru bidang studi mengenai waktu penelitian, populasi dan sampel yang akan dijadikan sebagai subjek dalam penelitian.
- 3) Penyusunan perangkat pembelajaran yaitu berupa RPP
- 4) Pembuatan instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur motivasi belajar siswa.

### b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- 1) Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen yaitu dengan cara menerapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dalam kegiatan belajar mengajar.

- 2) Menyebarkan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).
- 3) Memberikan materi pembelajaran kepada kelas kontrol dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.
- 4) Menyebarkan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

c. Tahap Akhir Penelitian

- 1) Mengolah data hasil penyebaran angket kelas eksperimen dan kontrol serta menganalisis instrument yang lain seperti lembar observasi.
- 2) Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
- 3) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.

## 6. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Angket adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan oleh sistem yang sudah ada.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa SMP Negeri 46 Palembang.

Angket yang digunakan pada proses pengumpulan data ada dua jenis, yaitu angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden dalam bentuk

---

<sup>51</sup>Syofyan Siregar, *Op.Cit.*, hlm. 21

pilihan ganda. Sedangkan angket terbuka adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memberikan keleluasaan kepada responden untuk memberikan pendapat sesuai dengan keinginan mereka.<sup>52</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berbentuk pilihan ganda.

Penerapan skala pada penelitian bermacam-macam, misalnya skala Likert, skala Guttman, skala Semantic Differentials, skala Bogardus, dan skala Thurstone.<sup>53</sup> Penentuan skala pada angket yang akan disebar dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala Likert memiliki dua bentuk pertanyaan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1; sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, 5. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.<sup>54</sup>

Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal di SMP Negeri 46 Palembang.

---

<sup>52</sup>*Ibid.*

<sup>53</sup>*Ibid.*, hlm 25

<sup>54</sup>*Ibid.*

b. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.<sup>55</sup> Observasi sebagai alat yang digunakan untuk menilai tingkah laku atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 46 Palembang kegiatan pembelajaran menggunakan media sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, namun kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari masih minimnya penggunaan fasilitas sekolah seperti LCD proyektor dan pengeras suara.

Observasi ini digunakan untuk mengamati langsung serta mencatat fenomena-fenomena yang ada atau terjadi di lokasi penelitian. Metode ini di gunakan untuk mengamati pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa di dalam kelas di SMP Negeri 46 Palembang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mencari data-data berupa tulisan, gambar, letak geografis sekolah, struktur sekolah serta dokumen yang berkenaan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 46 Palembang.

---

<sup>55</sup>Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 145

## 7. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari berbagai sumber, langkah selanjutnya adalah mengelola data tersebut dalam bentuk penyajian analisis data. Analisis data adalah suatu proses penyingkatan, pengelompokkan, dan manipulasi data agar mudah dipahami apa yang dimaksud dengan data.<sup>56</sup> Analisis data pada penelitian ini yaitu:

### a. Analisis Uji Coba Instrumen

#### 1) Validitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah tingkat kehandalan alat ukur yang digunakan, dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti melakukan analisa menggunakan SPSS untuk mengetahui validitas angket yang akan digunakan. Untuk angket yang dinyatakan tidak valid, maka angket tersebut tidak akan digunakan dan angket yang digunakan hanya angket yang valid.

**Tabel 03**  
**Analisis Hasil Uji Validitas**

Jumlah butir angket sebelum diuji coba	Jumlah butir angket setelah diuji coba	Jumlah butir angket yang tidak valid/gugur
20 butir angket	20 butir angket	-

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah angket yang valid sebanyak 20 angket atau semua angket dinyatakan valid.

---

<sup>56</sup>Saiful Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Palembang: Neor Fikri Offiser, 2014), hlm. 113

## 2) Validitas Media Pembelajaran (*Autoplay Media Studio*)

Untuk mengetahui media yang digunakan valid atau tidak maka digunakan rumus:

$$H = \frac{JS}{ST} \times 100$$

Keterangan:

H : Hasil Validasi

JS : Jumlah Skor

ST : Skor Maksimum

Dari hasil perhitungan dicocokkan dengan tabel kategori skor validasi.

**Tabel 04**

<b>Skor</b>	<b>Kualitas Produk Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam</b>
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

Kategori Skor Validasi (Modifikasi Arikunto, 2013:195)

Berdasar hasil analisis validitas media kepada ahli, diketahui bahwa media yang telah dibuat dikategorikan valid. Hal ini berarti bahwa media yang telah dibuat, layak untuk disajikan kepada siswa.

## 3) Reliabilitas Test

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi (nilai tetap) bila pengukuran dilakukan secara berulang. Kondisi itu dirangkai dengan konsistensi

hasil dari penggunaan alat ukur yang sama yang dilakukan secara berulang dan memberikan hasil yang relatif sama.

**Tabel 05**  
**Analisis Hasil Uji Reliabilitas**

Jumlah butir angket sebelum diuji coba	Jumlah butir angket setelah diuji coba
20 butir angket	20 butir angket

Tabel di atas menunjukkan bahwa satu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah cukup baik. Setelah diuji coba reliabilitas instrument menggunakan aplikasi SPSS diketahui bahwa semua angket dinyatakan reliabel.

#### b. Uji persyaratan Penelitian

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat sebelum dilakukan uji - t. Data termasuk terdistribusi normal jika terletak di  $(-1 < K_m < 1)$ . Maka untuk menguji kenormalan data digunakan rumus sebagai berikut :<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 109

$$K_m = \frac{x - M_o}{S}$$

Di mana:

$$M_o = b + p \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right]$$

Keterangan :

$M_o$  : modus

$b$  : batas interval dengan frekuensi terbanyak

$p$  : panjang kelas modus

$b_1$  : frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi kelas interval terdekat sebelumnya.

$b_2$  : frekuensi pada kelas modus dikurangi kelas interval berikutnya.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesetaraan data atau kehomogenan data. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kehomogenan data tentang hasil skor angket aktivitas belajar siswa.

Hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

$$H_o : \alpha_1^2 = \alpha_2^2$$

$$H_a : \alpha_1^2 \neq \alpha_2^2$$

Homogenitas dapat dianalisis dengan menggunakan statistik F, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>58</sup>

$$F = \frac{\text{variens tertinggi}}{\text{variens terendah}}$$

---

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 205

Kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan dk pembilang  $= (n_b - 1)$  dan dk penyebut  $= (n_k - 1)$ .

Keterangan:

$n_b$  : banyak data yang variansnya lebih besar

$n_k$  : banyak data yang variansnya lebih kecil

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , berarti homogen

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , berarti tidak homogen

### c. Uji hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan uji-t pada taraf signifikansi 1 % dan 5%. Uji t digunakan untuk menguji dua hipotesis yang diajukan. Menurut Sugiyono bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah treatment atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan rumus sebagai berikut:<sup>59</sup>

$$t = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$X_1$  : nilai rata-rata kelas eksperimen

$X_2$  : nilai rata-rata kelas kontrol

$S$  : standar deviasi data

$S_1$  : varians kelas eksperimen

$S_2$  : varians kelas kontrol

$n_1$  : jumlah siswa dikelas eksperimen

$n_2$  : jumlah siswa dikelas kontrol

---

<sup>59</sup>Sugiyono, *Op Cit*, hlm. 197

Kriteria pengujian terima  $H_0$  Jika  $t_{hitung} < t_{tabel (1-1/2\alpha)}$ , di tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel (1-1/2\alpha)}$  di mana  $t_{(1-1/2\alpha)}$  adalah  $t$  yang di dapat dari tabel distribusi  $t$  dengan  $dk = n_1+n_2-2$ .

## J. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan dalam pembahasan penelitian, maka sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab dan terdiri atas sub-sub bab. Sistematika yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisilatar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, berisikan teori tentang pengertian media pembelajaran, Fungsi dan manfaat media pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, criteria pemilihan media pembelajaran, *Autoplay Media Studio*, pengertian motivasi belajar siswa, macam-macam motivasi, prinsip-prinsip motivasi, fungsi dan manfaat motivasi belajar siswa, indikator motivasi belajar siswa, dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Bab III Keadaan Umum Lokasi Penelitian, berisi penelitian tentang gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi sejarah berdirinya SMP Negeri 46 Palembang, Identitas SMP Negeri 46 Palembang, Visi dan Misi sekolah, keadaan guru dan tenaga kependidikan, keadaan siswa dan kegiatan siswa, sarana

dan prasarana, proses belajar mengajar, kurikulum pembelajaran, struktur organisasi, dan rincian tugas dan pengelolaan sekolah di SMP Negeri 6 Palembang.

Bab IV Hasil Penelitian, berisi tentang analisis data yang memaparkan tentang pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Zakat Fitra dan Zakat Mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan, saran dari penulis, dan daftar pustaka, serta lampiran-lampiran yang diperlukan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio*

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>60</sup> Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.<sup>61</sup> Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan.

Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran adalah media pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arief S. Sardiman bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjalinlah proses belajar.<sup>62</sup> Oemar Hamalik berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru

---

<sup>60</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Satu Nusa, 2010), hlm. 4

<sup>61</sup>Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006), hlm. 121

<sup>62</sup> Arief S. Sardiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 20

profesional.<sup>63</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam membantu proses pembelajaran. Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit, misalnya media audio, media proyeksi, film dan video, komputer, dan multimedia.<sup>64</sup>

Saat ini dalam dunia pendidikan pembelajaran multimedia sangat diminati karena pada media ini menggabungkan banyak media, seperti audio, video, teks, suara, dan grafis.<sup>65</sup> Ada dua kategori multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif (*branching*). Multimedia linear ini adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*/pengguna, berjalan secara sekuensi (berurutan), misalnya TV dan film, sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, sehingga kita dapat memilih sesuatu yang dikehendaki.<sup>66</sup> Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai sarana belajar, multimedia ini disebut multimedia pembelajaran, yaitu aplikasi multimedia yang

---

<sup>63</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm 25

<sup>64</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 57-68

<sup>65</sup>*Ibid.*, hlm. 68

<sup>66</sup>*Ibid.*, hlm. 68-69

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.<sup>67</sup> Aplikasi multimedia ini misalnya *Macromedia Flash*, *Autorun*, dan *Autoplay Media Studio*.

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* dalam presentasi yang dibuat.<sup>68</sup>

Aplikasi ini diproduksi oleh Indigorse, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembang sistem *web* dan multimedia. *Autoplay Media Studio* dikembangkan sejak tahun 1991. Sampai saat ini, aplikasi ini telah dikembangkan dalam beberapa versi, yaitu versi 5.0, versi 6.0, versi 7.5, dan versi 8.0.<sup>69</sup>

*Autoplay Media Studio* membantu untuk membuat *software* multimedia professional. Program *Autoplay* juga dapat digunakan untuk pembuatan awal dan akhir suatu *browsers* untuk CD-ROM (misalnya *Autorun*/menu *Autoplay*), hal seperti itu baru permulaan. Pengintegrasian tipe media berbeda seperti gambar, suara, video, *text*, dan *flash* ke dalam persentasi kompak tunggal sebagaimana pada *Autoplay Media Studio* dapat diajarkan dengan baik. Sesungguhnya, itu dipercayakan kepada multimedia *rock-solid* yang dialami oleh berjuta orang diseluruh dunia.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup>*Ibid.*

<sup>68</sup>Sutarman dan Endro, *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*, (Yogyakarta: Gava Media, 2005), hlm.1

<sup>69</sup>Henderson Hwy, *Indigo Rose Software*, (Canada, 2016), (online) <http://www.indigorse.com>, diakses senin, 6 juni 2016

<sup>70</sup>Sutarman dan Endro, *Op.Cit.*, hlm. 3

Perangkat lunak *Autoplay MediaStudio* dapat digunakan untuk banyak hal, misalnya:<sup>71</sup>

- a. Pengembangan aplikasi multimedia
- b. Aplikasi *computer based training (CBT)*
- c. Sistem *Autoplay/AutoRun* Menu CD-ROM
- d. *Presentasi Marketing interaktif*
- e. *CD Business Cards*

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah. Sesuai dengan fungsi dari aplikasi *Autoplay Media Studio* yang salah satunya adalah pengembangan aplikasi multimedia, maka aplikasi *Autoplay Media Studio* ini sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran.

## 2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi berasal dari kata Latin *Movere* yang berarti dorongan atau menggerakkan.<sup>72</sup> Motivasi adalah daya batin atau dorongan mental berupa keinginan, perhatian, kemauan, cita-cita (*ambition*) yang menjadi motor penggerak bagi psikis/mental seseorang.<sup>73</sup>

American Ency berpendapat bahwa motivasi adalah kecenderungan (suatu sifat yang merupakan pokok pertentangan) dalam diri seseorang yang membangkitkan topangan dan mengarahkan tindak-tanduknya. Motivasi

---

<sup>71</sup>Sutarman dan Endro, *Op.Cit.*, hlm. 4

<sup>72</sup>Malayu S.P, Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), hlm. 140

<sup>73</sup>M. Sajirun, *Teacher's Integriries Mengajar dari Kedatangan Cinta*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2006), hlm. 69

meliputi faktor kebutuhan biologis dan emosional yang hanya dapat diduga dari pengamatan tingkah laku manusia.<sup>74</sup>

G.R. Terry mengemukakan bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan.<sup>75</sup> Menurut Mc. Donald motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>76</sup> Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya dorong yang merangsang seseorang untuk melakukan sesuatu.

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arahan, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.<sup>77</sup> Abdorrahman Gintings mengemukakan bahwa motivasi belajar sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikuti.<sup>78</sup> Dimiyanti dan Mudjiono berpendapat bahwa motivasi belajar adalah kekuatan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia (perilaku belajar).<sup>79</sup>

---

<sup>74</sup>Malayu S.P Hasibuan, *Op.Cit.*, hlm. 142

<sup>75</sup>*Ibid.*, hlm. 144

<sup>76</sup>Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.73

<sup>77</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 163

<sup>78</sup>Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hlm.86

<sup>79</sup>Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta Rineka Cipta, 2009), hlm. 80

Motivasi terdiri dari dua bagian yaitu: 1) Motivasi intrinsik, dan 2) Motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan murid.<sup>80</sup> Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk bacaannya.<sup>81</sup>

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor yang bersumber dari luar diri.<sup>82</sup> Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok akan diadakan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya.<sup>83</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa adalah suatu rangsangan atau pemberian semangat belajar siswa, baik dorongan dari dalam diri individu maupun dari luar individu tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan

---

<sup>80</sup> Agus Suprijono, *Op.Cit.*, hlm. 163

<sup>81</sup> Sardiman A.M, *Op.Cit.*, hlm 86

<sup>82</sup> M. Sajirun, *Op.Cit.*, hlm. 71

<sup>83</sup> Sardiman A.M, *Op.Cit.*, hlm 86

pencapai prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.<sup>84</sup>

Setiap perubahan senantiasa berkat adanya dorongan motivasi. Timbulnya motivasi oleh karena seseorang merasakan sesuatu kebutuhan tertentu dan karenanya perbuatan tadi terarah kepada pencapaian tujuan tertentu pula. Apabila tujuan telah tercapai maka ia akan merasa puas. Perlakuan yang telah memberikan kepuasan terhadap sesuatu kebutuhan akan cenderung untuk diulangi kembali, sehingga ia akan menjadi lebih kuat dan lebih mantap.

## **B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

### **1. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi, Levie & Lentz mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran itu adalah:<sup>85</sup>

#### **a. Fungsi Atensi**

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang

---

<sup>84</sup>Ibid., hlm, 86-87

<sup>85</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hml. 17-18

berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

c. Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Arief S. Sadirman, dkk. mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut.<sup>86</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran itu untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tertarik/termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat sebagai berikut.<sup>87</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti:
  - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.

---

<sup>86</sup>Arief S. Sardiman, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 25

<sup>87</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.*, hlm. 301-303

- 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
  - 2) Mempersamakan pengalaman.
  - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Kemp & Dayton juga mengemukakan bahwa ada 8 manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:<sup>88</sup>

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh peserta didik.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

---

<sup>88</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hml 21-23

Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan yang akan disampaikan, mengatasi keterbatasan dalam penyampaian pesan, pembelajaran menjadi menarik, dan lebih interaktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### **C. Prinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Pembelajaran**

#### **1. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:<sup>89</sup>

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Prinsip-prinsip pemilihan media ini sangat penting dipahami sebelum melakukan proses pembelajaran, yaitu pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas yang ada, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

---

<sup>89</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 224

## 2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membantu proses pembelajaran, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:<sup>90</sup>

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikannya.

Media Pembelajaran yang telah dipilih atau direncanakan tentulah tidak akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran jika tidak digunakan dengan baik sesuai dengan prinsip penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan, kondisi siswa, tujuan pembelajaran, harus memerhatikan efektivitas, dan efisiensi dari media yang digunakan, serta tidak lupa juga harus disesuaikan dengan kemampuan gurunya sendiri.

### **D. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit, misalnya media audio, media proyeksi, film dan video, komputer, dan multimedia.<sup>91</sup>

---

<sup>90</sup>*Ibid.*, hlm. 226-227

<sup>91</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Op.Cit.*, hlm. 57-68

Saat ini yang menjadi tren dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran multimedia karena pada media ini menggabungkan banyak media seperti audio, video, teks, suara, dan grafis.<sup>92</sup> Ada dua kategori multimedia, yaitu multi media linear dan multimedia interaktif (*branching*). Multimedia linear ini adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh *user/pengguna*, berjalan secara sekuensi (berurutan), misalnya TV dan film, sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, sehingga kita dapat memilih sesuatu yang dikehendaki.<sup>93</sup> Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai sarana belajar, multimedia ini disebut multimedia pembelajaran, yaitu aplikasi multimedia yang dimanfaatkan dalam proses belajar dan pembelajaran.<sup>94</sup>

Multimedia pembelajaran sangat penting karena dengan kemampuan dari media ini dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk disajikan kepada siswa. Aplikasi multimedia ini misalnya *Macromedia Flash*, *Autorun*, dan *Autoplay Media Studio*.

### **E. Sejarah Autoplay Media Studio**

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* dalam presentasi yang dibuat.<sup>95</sup>

---

<sup>92</sup>*Ibid.*, hlm. 68

<sup>93</sup>*Ibid.*, hlm. 68-69

<sup>94</sup>*Ibid.*

<sup>95</sup>Kuswari Hernawati, *Modul Pelatihan AutoPlay Media Studio*. Diakses pada Minggu 3 April

Aplikasi ini diproduksi oleh Indigorse, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembang sistem *web* dan multimedia. *Autoplay Media Studio* dikembangkan sejak tahun 1991. Sampai saat ini, aplikasi ini telah dikembangkan dalam beberapa versi, yaitu versi 5.0, versi 6.0, versi 7.5, dan versi 8.0.<sup>96</sup>

Setiap perkembangan dari berbagai versi memiliki karakteristiknya masing-masing, akan tetapi dalam tingkatan versinya selalu dilakukan perbaikan dan penambahan fitur baru yang semakin memudahkan penggunaannya. Misalnya versi 6.0 adalah pemenang penghargaan perangkat lunak. Hal ini karena kelebihanannya dalam penampilan dan interaktif untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Salah satu keunggulan dari versi ini yaitu mudah digunakan, super kuat, ringan dalam penggunaan, dan dilengkapi dengan *borland delphi*, *C++* dan *Microsoft Visual Basic*.<sup>97</sup>

Perkembangan selanjutnya yaitu versi 7.5 lebih unggul lagi, yaitu pengguna tidak perlu menjadi profesional untuk mengoperasikannya. Hal ini karena dalam aplikasi ini dimuat juga pelatihan pembuatan produk/media dan forum pengguna online yang sangat membantu dalam proses pembuatan media. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, *flash*, teks, video dan musik dengan hanya menggunakan mouse untuk *drag dan drop*. Wizard dapat digunakan

<sup>96</sup>Henderson Hwy, *Op.Cit.*

<sup>97</sup> Misbahul Munir, *Tentang Autoplay Media Studio*, (Indonesia, 2012), (online) <http://munirarber.blogspot.co.id>, diakses Jum'at, 9 September 2016

untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah. Aplikasi kustom dapat dibangun dalam kurun waktu singkat. Sedangkan untuk versi terbaru yaitu versi 8.0 lebih cepat & Lebih Powerfull, dukungan *Blu-ray Disc*, Aplikasi *Styles / Skinning*, *Autoplay Media Studio 8.0* memberikan kebebasan kepada pengguna untuk membuat aplikasi yang terlihat persis seperti yang diinginkan.<sup>98</sup>

Perkembangan versi *Autoplay Media Studio* cukup pesat, disetiap tingkat versinya memiliki karakteristiknya masing-masing dan disetiap kemajuan tingkatannya selalu ada penambahan fitur yang dapat membantu mempermudah penggunaannya.

#### **F. Kelebihan dan Kekurangan *Autoplay Media Studio***

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan *Autoplay Media Studio*:<sup>99</sup>

1. Kelebihan *Autoplay Media Studio*
  - a. Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet.
  - b. Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat *Autoplay Media Studio* secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengeklik tombol *publish* (*icon* berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
  - c. Fitur yang lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami).
2. Kekurangan *Autoplay Media Studio*
  - a. Minimnya template yang disediakan.
  - b. Tampilan Slide yang membosankan dan kurang menarik.
  - c. Terkadang *crash* atau *error*.

*Autoplay Media Studio* memiliki kelebihan dan kekurangan, akan tetapi sebagai pengguna yang baik, harus bisa mengembangkan pengetahuan dan

---

<sup>98</sup>*Ibid.*

<sup>99</sup>Misbahul Munir, *Op.Cit.*

kreatifitas dalam menggunakan aplikasi ini agar materi yang disajikan lebih menarik sehingga siswa bisa termotivasi dalam belajar. Aplikasi ini sangat bagus dan mudah digunakan karena dalam aplikasi ini dilengkapi dengan tutorial penggunaannya yang sangat membantu bagi pemula.

## G. Macam-macam Motivasi Belajar siswa

Motivasi memiliki banyak macamnya, berikut ini adalah macam-macam motivasi belajar:<sup>100</sup>

### 1. Motivasi Dilihat dari Dasar Pembentukannya

#### a. Motif-motif bawaan

Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, untuk seksual. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini, maka Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif *physiological drives*.

#### b. Motif-motif yang dipelajari

Motif-motif yang dipelajari disini maksudnya adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di masyarakat. Motif-motif ini sering kali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk. Fransen mengistilahkan dengan *affiliative needs*. Sebab, dengan kemampuan berhubungan, kerja sama di dalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat-sifat ramah, kooperatif, membina hubungan baik dengan sesama, apalagi orang tua dan guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat membantu dalam usaha mencapai prestasi.

### 2. Jenis Motivasi Menurut Pembagian dari Woodworth dan Marquis

#### a. Motif atau kebutuhan organis, meliputi: kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbat, dan kebutuhan untuk istirahat. Ini sesuai dengan jenis *physiological drives* dari Frandsen seperti telah disinggung di depan.

#### b. Motif-motif darurat, yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk

---

<sup>100</sup>Sardiman, A.M, *Op.Cit.*, hlm 86-89

- berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
- c. Motif-motif objektif, dalam hal ini menyangkut kebutuhan tuahn untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.
3. Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah
 

Ada beberpa ahli yang menggolongkan jeni motivasi itu menjadi dua yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah seperti refleksi, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.
  4. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik
 

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang mendorongnya sudah rajin mencari buku-buku untuk bacaannya. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok akan diadakan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh guru atau temannya.

## H. Fungsi Motivasi Belajar Siswa

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Berikut ini adalah fungsi dari motivasi belajar siswa:<sup>101</sup>

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan pembuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapai prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain,

---

<sup>101</sup>Omar Hamalik, *Op.Cit.* hlm. 161

dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula.

### **I. Indikator Motivasi Belajar Siswa**

Proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan, hal inilah yang akan menjadi bahan analisis seorang guru terhadap kondisi siswanya, apakah siswa termotivasi dalam pembelajaran atau gejala-gejala yang lain. Berikut ini adalah indikator motivasi belajar, yaitu:<sup>102</sup>

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Maka dari itu seorang guru harus mengetahui betul indikator anak termotivasi dalam belajar. Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan, dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar.

---

<sup>102</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 23

## J. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:<sup>103</sup>

1. **Kematangan**  
Dalam pemberian motivasi, faktor kematangan fisik, sosial, dan psikis haruslah diperhatikan, karena hal itu dapat mempengaruhi motivasi.
2. **Usaha yang Bertujuan**  
Setiap usaha yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, akan semakin kuat dorongan untuk belajar.
3. **Pengetahuan Mengenai Hasil dalam Motivasi**  
Dengan mengetahui hasil belajar, siswa terdorong untuk lebih giat belajar. apabila hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa akan berusaha mempertahankan atau meningkatkan intensitas belajarnya untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik dikemudian hari. Prestasi yang rendah menjadikan siswa giat guna memperbaiki prestasinya tersebut.
4. **Penghargaan dengan Hukuman**  
Pemberian penghargaan itu dapat membangkitkan siswa mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Tujuan pemberian penghargaan berperan untuk membuat pendahuluan saja. Penghargaan adalah alat, bukan tujuan. Hendaknya diperhatikan agar penghargaan ini menjadi tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seseorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan melanjutkan kegiatan belajarnya sendiri diluar kelas. Sedangkan hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

Dimiyanti dan Mudjiono berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:<sup>104</sup>

1. **Cita-cita atau Aspirasi Siswa**  
Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk “menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar.

---

<sup>103</sup>Faisal Abdulah, *Motivasi anak dalm Belajar*; (Palembang: Neor Fikri, 2013), hlm. 41-42

<sup>104</sup>Dimiyanti dan Mdjiono, *Op.Cit.*, hlm.97-100

## 2. Kemampuan Belajar

Kemampuan belajar meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Didalam kemampuan belajar ini, perkembangan berpikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berpikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi, siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

## 3. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, akan tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis.

## 4. Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

## 5. Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

## 6. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran dimulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

Slameto berpendapat bahwa berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:<sup>105</sup>

### 1. Faktor Intrinsik

#### a. Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan

---

<sup>105</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hlm. 54-71

tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

b. Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari itu diperoleh kepuasan.

d. Bakat

Bakat menurut Higard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena senang belajar.

2. Faktor Ekstrinsik

a. Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Akibatnya siswa menjadi malas untuk belajar. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien dan efektif.

b. Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

c. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa, sebagaimana juga lingkungan individu pada

umumnya, ada tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik, dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar. Lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana, perlu ditata dan dikelola, supaya menyenangkan dan membuat siswa betah belajar. Kecuali kebutuhan siswa terhadap sarana dan prasarana, kebutuhan emosional psikologis juga perlu mendapat perhatian. Kebutuhan rasa aman misalnya, sangat mempengaruhi belajar siswa. Kebutuhan berprestasi, dihargai, diakui, merupakan contoh-contoh kebutuhan psikologis yang harus terpenuhi, agar motivasi belajar timbul.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Yang termasuk dalam faktor intrinsik adalah hal-hal yang berasal dari diri individu seperti kesehatan, perhatian, minat, dan bakat. Sedangkan yang termasuk dalam faktor ekstrinsik adalah segala sesuatu yang berasal dari luar misalnya media pembelajaran, alat pelajaran, dan kondisi lingkungan. Oleh karena itu bagi para pendidik hendaknya memperhatikan faktor-faktor ini sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **BAB III**

#### **DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN**

##### **A. Melihat Lebih Dekat SMP Negeri 46 Palembang**

###### **1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 46 Palembang**

SMP Negeri 46 Palembang merupakan salah satu sekolah negeri di kota Palembang, sekolah ini terletak di jalan Sukabangun II KM. 6 Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami Palembang, yaitu berdekatan dengan SMA Negeri 17 Plus Palembang dan SMA Xaverius 2 Palembang.

SMP Negeri 46 Palembang didirikan pada tahun 1988 dengan anggaran Pelita Nasional. SMP Negeri 46 Palembang berdiri diatas tanah seluas 6.800m<sup>2</sup> dengan luas bangunan 2068 m<sup>2</sup> dalam bentuk permanen dan mempunyai lapangan olahraga seluas 147 m<sup>2</sup>. Sekolah ini baru digunakan pada tanggal 08 Februari 1988.<sup>106</sup>

###### **2. Periodesasi Kepemimpinan SMP Negeri 46 Palembang**

SMP Negeri 46 Palembang mengalami beberapa pergantian kepala sekolah, Kepala sekolah pertama kali yaitu Bapak Ardiman. NA dan kepala sekolah sekarang Ibu Hj. Sri Rumi Yudiarti, S.Pd. Berikut ini nama-nama kepala sekolah SMP Negeri 46 Palembang:<sup>107</sup>

- a. Kepala Sekolah I : Ardiman. NA
- b. Kepala Sekolah II : Maryana, BA
- c. Kepala Sekolah III : Drs. Baharuddin Noer

---

<sup>106</sup>Dokumentasi SMP Negeri 46 Palembang, 23 Agustus 2016

<sup>107</sup>Ibid.

- d. Kepala Sekolah IV : Drs. Sunarto
- e. Kepala Sekolah V : Dra. Emani, MM
- f. Kepala Sekolah VI : Rusli Aridi, BA
- g. Kepala Sekolah VII : Dra. Isnani, MM
- h. Kepala Sekolah VII : Zaitun, S.Pd
- i. Kepala Sekolah IX : Dra. Tetra Yanti, MM
- j. Kepala Sekolah X : Dra. Mariani, M.Pd
- k. Kepala Sekolah XI : Drs. Arjo Mulyo, M.Pd
- l. Kepala Sekolah XII : Hj. Sri Rumi Yudiarti, S.Pd

SMP Negeri 46 Palembang sudah 12 kali pergantian pemimpin, tentunya sudah banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi di SMP Negeri 46 Palembang ini, misalnya penambahan bangunan dan mutu sekolah semakin baik. Saat ini SMP Negeri 46 Palembang dipimpin oleh ibu Hj. Sri Rumi Yudiarti, S.Pd., M.Si.

### 3. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 46 Palembang

Dalam menyelenggarakan proses pendidikan yang berkualitas dan berkesinambungan serta mampu memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bidang ilmu pengetahuan yang dituangkan dalam visi, misi, dan tujuan sebagai berikut:<sup>108</sup>

#### 1. Visi Sekolah

Unggul Dalam Prestasi, Berakhlak Mulia Berbudaya Dan Berwawasan Lingkungan

#### 2. Misi Sekolah

- a. Mewujudkan pendidikan yang menghasilkan kelulusan yang cerdas dan kompetatif.
- b. Mewujudkan lulusan yang berakhlak dan bertaqwa kepada Tuhan YME.
- c. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.

---

<sup>108</sup>*Ibid.*

- d. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa sehingga timbul kearifan dalam bertindak.
- e. Melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler secara terprogram dan berkesinambungan.
- f. Mewujudkan lingkungan sekolah yang asri dan nyaman.
- g. Mewujudkan lingkungan yang bersih dan kondusif.

### 3. Tujuan Sekolah

- a. Meningkatkan rata-rata nilai UN.
- b. Meningkatkan jumlah lulusan sekolah yang diterima di SMA/SMK Negeri Rayon maupun SMA/SMK favorit.
- c. Mampu bersaing dalam mengikuti berbagai kompetensi akademik dan non akademik.
- d. Mempertahankan gelar juara Nasional untuk seni bela diri pencak silat.
- e. Memiliki regu pramuka yang berprestasi di tingkat Kota, Provinsi, maupun Nasional.
- f. Meciptakan profesionalisme tenaga pendidik dan pegawai.
- g. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman dan kondusif
- h. Meraih sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional.

SMP Negeri 46 Palembang memiliki visi, misi, dan tujuan yang menyeimbangkan antara prestasi dan kemampuan secara akademik maupun non akademik, akhlak yang baik dan cinta terhadap lingkungan. Dengan terpenuhinya visi, misi dan tujuan dari SMP Negeri 46 Palembang, proses pendidikan menjadi terarah sehingga menghasilkan generasi yang berkualitas serta mampu memenuhi keinginan masyarakat.

## **B. Kondisi Objektif SMP Negeri 46 Palembang**

### 1. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 46 Palembang

Sarana dan prasarana yang ada di sekolah sangat mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Berikut ini bisa kita lihat sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 46 Palembang:

**Tabel 06**  
**Sarana Dan Prasarana SMP Negeri 46 Palembang**

<b>A. RUANG</b>		<b>Jumlah</b>	<b>Ukuran</b>
a.	Ruang Belajar Teori	25 buah	1,505 m <sup>2</sup>
b.	Ruang Kepala Sekolah	1 buah	32 m <sup>2</sup>
c.	Ruang Wks	1 buah	16 m <sup>2</sup>
d.	Ruang Tata Usaha	1 buah	32 m <sup>2</sup>
e.	Ruang Tamu	1 buah	28 m <sup>2</sup>
f.	Ruang Guru	1 buah	126 m <sup>2</sup>
g.	Ruang Perpustakaan	1 buah	84 m <sup>2</sup>
h.	Ruang Laboratorium IPA	1 buah	120 m <sup>2</sup>
i.	Ruang WC Guru dan KS	4 buah	16 m <sup>2</sup>
j.	Ruang BP/BK	1 buah	36 m <sup>2</sup>
k.	Ruang Koperasi	1 buah	18 m <sup>2</sup>
l.	Rumah Penjaga Sekolah	1 buah	18 m <sup>2</sup>
m.	Mushollah	1 buah	64 m <sup>2</sup>
n.	Ruang OSIS	1 buah	16 m <sup>2</sup>
o.	Ruang UKS	1 buah	46 m <sup>2</sup>
p.	Ruang Gudang	3 buah	54 m <sup>2</sup>
q.	Ruang 3R	1 buah	9 m <sup>2</sup>
r.	WC Siswa Pa/i	17 buah	40 m <sup>2</sup>
s.	Sanggar Pramuka	1 buah	20 m <sup>2</sup>
<b>B. BANGUNAN</b>			
a.	Luas bangunan		2.314 m <sup>2</sup>
b.	Luas selasar/K5		676,5 m <sup>2</sup>
c.	Luas pekarangan		4.310 m <sup>2</sup>
J u m l a h			6.800 m <sup>2</sup>

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 46 Palembang 2016

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki SMP Negeri 46 Palembang sudah cukup baik dan memadai untuk menunjang proses pembelajaran.

## 2. Keadaan Siswa SMP Negeri 46 Palembang

Berdasarkan data tahun 2016, jumlah siswa SMP Negeri 46 Palembang sebanyak 941 orang. Berikut adalah tabel keadaan siswa di SMP Negeri 46 Palembang:

**Tabel 07**  
**Keadaan Siswa SMP Negeri 46 Palembang**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VII	157 orang	159 orang	316 orang
VIII	144 orang	171 orang	315 orang
IX	165 orang	145 orang	310 orang
Total	466 orang	474 orang	941 orang

*Sumber:* Tata Usaha SMP Negeri 46 Palembang 2016

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas VII adalah 316 dengan rincian laki-laki berjumlah 157 orang dan perempuan berjumlah 159 orang. Jumlah siswa kelas VIII adalah 315 orang dengan rincian laki-laki berjumlah 144 orang dan perempuan berjumlah 171 orang dan jumlah siswa kelas IX adalah 310 dengan rincian laki-laki berjumlah 165 orang dan perempuan berjumlah 145 orang, dengan jumlah keseluruhan siswa SMP Negeri 46 Palembang adalah 940 orang. Berdasarkan jenis kelaminnya siswa SMP Negeri 46 Palembang yang putri lebih banyak dibandingkan yang putra, yaitu siswa putri berjumlah 474 dan siswa putra berjumlah 466.

## 3. Kegiatan Siswa SMP Negeri 46 Palembang

Kegiatan siswa SMP Negeri 46 Palembang terbagi menjadi 2 yaitu kegiatan Intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan ini bertujuan untuk melahirkan siswa yang cerdas akan ilmu pengetahuan dan memiliki

keterampilan dalam pengembangan potensi diri. Berikut ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di SMP Negeri 46 Palembang:<sup>109</sup>

a. Kegiatan Intrakurikuler

Kegiatan intrakurikuler berhubungan dengan proses belajar mengajar yang telah terjadwal dan diprogramkan sesuai materi pembelajaran berdasarkan kurikulum.

b. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensinya dibidang non akademik. Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 46 Palembang, antara lain:<sup>110</sup>

- 1) Pramuka, kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka melatih siswa untuk menjadi pribadi yang bermoral, berwatak yang baik, dan memiliki kecerdasan emosional serta keterampilan yang baik. Siswa yang aktif mengikuti kegiatan Pramuka diikutsertakan dalam kegiatan-kegiatan tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi, Nasional, bahkan Internasional. Seperti pada tahun ini ada 2 orang siswa SMP Negeri 46 Palembang mengikuti kegiatan tingkat Nasional di Cibubur. Selain itu, Pramuka SMP Negeri 46 Palembang ini telah mengikuti kegiatan ditingkat kabupaten dan Provinsi yaitu Jambore Cabang dan Daerah.
- 2) Rohis, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dibidang pengetahuan Agama Islam. Melalui kegiatan ini siswa telah dikirim mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan di tingkat kabupaten misalnya pada lomba Tilawah kota Palembang.

---

<sup>109</sup>*Ibid.*

<sup>110</sup>*Ibid.*

- 3) PMR, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa agar terampil dibidang pertolongan pada kecelakaan.
- 4) Kesenian dan olah raga, kegiatan ini dilaksanakan untuk mengasah kreativitas siswa dalam menjaga kebugaran dan kesehatan tubuh serta untuk melestarikan kebudayaan daerah seperti seni musik vocal, volly, basket, taewondo, dan pencak silat. Pada bidang kesenian dan olahraga ini banyak prestasi yang telah diraih yaitu juara 2 lomba mewarnai tingkat kecamatan, Juaraan 3 futsal tingkat kabupaten kota, juara 3 pidato bahasa Arabtingkat kota, dan juara 2 pada kompetisi karate Romi Herton Cub tingkat kota.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa SMP Negeri 46 Palembang mempunyai banyak kegiatan siswa diantaranya kegiatan intrakurikuler yaitu proses belajar mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler yang di dalamnya terdapat beberapa kegiatan seperti Pramuka, Rohis, PMR, Kesenian dan olahraga yang semua kegiatan tersebut dikoordinir oleh pembina yang berkompeten dibidangnya.

#### 4. Keadaan Guru dan Pegawai SMP Negeri 46 Palembang

Salah satu unsur penting dalam proses pendidikan adalah guru dan pegawai. Guru bertindak sebagai pengemudi dan menentukan arah kemana anak didik itu akan dibawa. Walaupun demikian keserasian dan keakraban antara guru dan siswa harus terjalin dengan baik, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan tersebut dapat berjalan dengan baik. Sementara pegawai yang dimaksud disini adalah staf atau pegawai yang

tenaganya merupakan salah satu faktor yang dapat mewujudkan visi SMP Negeri 46 Palembang.

Adapun jumlah guru dan pegawai di SMP Negeri 46 Palembang berdasarkan data yang terhimpun sebanyak 64 orang, yang terdiri dari 47 orang guru perempuan dan 7 orang guru laki-laki, 6 orang pegawai Tata Usaha, 1 orang pustakawan, 2 orang penjaga sekolah, 1 orang penjaga kebun, dan 3 orang penjaga kebersihan. Mayoritas pendidikan guru dan pegawai di SMP Negeri 46 Palembang adalah lulusan S1 bahkan sudah ada yang menempuh jenjang pendidikan S2.

Setelah mencermati latar belakang pendidikan guru-guru SMP Negeri 46 Palembang dan mata pelajaran yang mereka asuh, maka dapat dikategorikan bahwa guru SMP Negeri 46 Palembang berkompeten dibidangnya. Hal ini terlihat dari kesesuaian dari bidang studi yang diambil dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah ini, walaupun masih ada beberapa guru yang belum sesuai antara latar belakang pendidikan dan mata pelajaran yang diasuhnya. Untuk mengetahui gambaran umum tentang guru dan pegawai di SMP Negeri 46 Palembang, dapat dilihat pada lampiran penelitian ini.

**Tabel 08****Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 46 Palembang**

No	Nama	Jabatan	L/P	Umur	Pend.	Pangkat
1.	Hj. Sri rumi yudiarti, S.Pd., M.Si.	Kepala Sekolah	P	52	S.2	IV/b
2.	Siti Hawa, S.Pd	WKS Ur.Kurikulum	P	48	S.1	IV/a
3.	Fitrinayeni, S.Pd	WKS Ur.Sarpra.	P	49	S.1	IV/b
4.	Nely Elfita, M.Pd	WKS Ur.Kesiswaan	P	46	S.2	IV/a
5.	Ratna, S.Pd	WKS Ur.Humas	P	49	S.1	IV/b

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 46 Palembang 2016

**Tabel 09****Keadaan guru PAI di SMP Negeri 46 Palembang**

Nama / NIP	L/P	Gol	Prg. studi	Lulus thn	Tingkat	Mengajar	Tugas di sekolah ini
Dra. Misdar 196903151993032004	P	IV/a	P A I	1992	S1	PAI/ BTA	01-03-2005
Eliza Fatma,S .Pd.I 195912311987032032	P	IV/a	P A I	2010	S1	PAI/ BTA	01-11-1996
Muhimah,S.Pd.I 195901201987012001	P	IV/a	P A I	2010	S1	PAI/ BTA	01-02-1994
Hj. Robiah, S.Pd.I 195908151983032008	P	IV/a	P A I	2006	S1	PAI/ BTA	01-07-2004

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 46 Palembang 2016

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa guru PAI di SMP Negeri 46 Palembang berjumlah 4 orang.

Guru PAI di SMP Negeri 46 Palembang dilihat dari jenjang pendidikannya sudah memenuhi syarat sebagai tenaga pendidik yaitu semua pendidikan terakhir guru PAI adalah S1. Selain mengajar mata pelajaran PAI,

guru-guru tersebut juga mengajar mata pelajaran muatan lokal BTA. Hampir seluruh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah ini sudah sangat berpengalaman menagajar di sekolah ini dimulai sejak tahun 1994 dan tahun yang termuda tahun 2005. Dengan waktu terbiang cukup lama ini tentunya semua guru sudah memahami betul bagaimana menyapaikan ilmu pengetahuan dengan baik.

#### **D. Peran Komite SMP Negeri 46 Palembang**

##### **1. Tugas Komite**

Tugas komite sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun AD dan ART Komite Sekolah.
- b. Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- c. Melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- d. Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan masyarakat.
- e. Memberi masukan, pertimbangan, dan rekomendasi kepada sekolah mengenai: kebijakan dan program sekolah, RAPBS, kriteria kinerja sekolah, kriteria tenaga kependidikan, kriteria fasilitas pendidikan, dan hal-hal lain yang terkait dengan pendidikan.
- f. Mendorong orang tua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.
- g. Menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
- h. Melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap kebijakan program, penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di sekolah.

## 2. Fungsi Komite

Komite sekolah memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- b. Melakukan kerjasama dengan masyarakat (perorangan/organisasi/dunia usaha/dunia industri) dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- c. Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan oleh masyarakat.
- d. Memberikan masukan, pertimbangan, dan rekomendasi kepada satuan pendidikan mengenai:
  - 1) Kebijakan dan program pendidikan
  - 2) Rencana anggaran pendidikan dan belanja sekolah (RAPBS/RKAS)
  - 3) Kriteria kinerja satuan pendidikan
  - 4) Kriteria tenaga kependidikan
  - 5) Kriteria fasilitas pendidikan,
  - 6) Hal-hal lain yang terkait dengan pendidikan
- e. Mendorong orangtua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.
- f. Menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan.
- g. Melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap kebijakan, program, penyelenggaraan, dan keluaran pendidikan di satuan pendidikan.

## 3. Peran Komite Dalam Mengembangkan SMP Negeri 46 Palembang

Komite memiliki fungsi yang sangat penting dalam mengembangkan, dan meningkatkan kualitas pelayanan dan hasil pendidikan di SMP Negeri 46 Palembang. Adapun peran yang dijalankan komite sekolah adalah sebagai berikut:

- a) Pemberi pertimbangan (*advisory agency*) dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di satuan pendidikan.
- b) Pendukung (*supporting agency*), baik yang berwujud finansial, pemikiran, maupun tenaga dalam menyelenggarakan pendidikan di satuan pendidikan.

- c) Pengontrol (*controlling agency*) dalam rangka transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di satuan pendidikan.
- d) Mediator antara pemerintah (eksekutif) dengan masyarakat di satuan pendidikan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 2 s.d 26 November 2016 di SMP Negeri 46 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *true eksperimental design*. Peneliti menyebarkan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Data penyebaran angket diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok kelas yang pada proses pembelajaran diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelompok kelas yang dalam proses pembelajaran tidak diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan persiapan yaitu pada hari selasa tanggal 2 November 2016. Pada tahap ini, peneliti memohon izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 46 Palembang. Siswa yang dijadikan sampel penelitian adalah siswa kelas VIII 3 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 4 sebagai kelas eksperimen. Jumlah siswa kelas kontrol 40 orang siswa dan jumlah siswa kelas eksperimen 40 orang siswa, jadi jumlah keseluruhan sampel 80 orang siswa.

Setelah mendapatkan izin dari sekolah, peneliti menemui guru mata pelajaran yang bersangkutan dan berkonsultasi mengenai jadwal penelitian,

rencana pelaksanaan penelitian (RPP), materi pembelajaran, dan angket yang akan disebarakan.

Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran, yaitu 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol.

a. Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 23 November 2016. Pada tahap awal, peneliti mengkondisikan siswa dan melakukan apersepsi. Selanjutnya, siswa diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Materi pembelajaran yang diberikan adalah zakat fitrah dan zakat mal dengan alokasi waktu selama 2 x 40 menit.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis 24 November 2016. Pada tahap awal, peneliti mengkondisikan siswa dan melakukan apersepsi. Selanjutnya, peneliti mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya kemudian siswa diberikan angket. Penyebaran angket ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, yaitu dengan menggolongkan motivasi menjadi tinggi, sedang, dan rendah.

b. Kelas Kontrol

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 17 November 2016. Pada tahap awal, peneliti mengkondisikan siswa dan melakukan apersepsi. Selanjutnya, siswa diberikan materi pembelajaran dengan tidak menggunakan bantuan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, peneliti menggunakan bantuan media karton dan papan tulis. Materi pembelajaran yang diberikan adalah zakat fitrah dan zakat mal dengan alokasi waktu selama 2 x 40 menit.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis tanggal 24 November 2016. Pada tahap awal, peneliti mengkondisikan siswa dan melakukan apersepsi. Selanjutnya, peneliti mengulas materi pembelajaran yang sama dengan media pembelajaran yang sama juga.

Setelah guru melakukan pendalaman materi, peneliti melakukan penyebaran angket kepada siswa. Penyebaran angket ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

## 2. Analisis Motivasi Belajar Siswa

### a. Deskripsi Data Hasil Penyebaran Angket

#### 1) Kelas Eksperimen

Penyebaran angket pada kelas eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, yaitu dengan menggolongkan motivasi menjadi tinggi, sedang, dan rendah. Maka dari itu, untuk mengetahui skor responden tersebut dapat dikelompokkan terlebih dahulu dengan mencari Mean, Standar Deviasi, dan TSR. Adapun skor tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 10**  
**Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

No	Nama	Ket	Total skor
1	ACS	P	70
2	AN	P	77
3	AP	P	76
4	APD	P	77
5	AAZ	P	73
6	AR	L	76
7	BS	L	69
8	DM	L	70
9	DAP	P	72
10	DPR	P	71
11	DRP	P	77
12	FDT	L	75
13	F	P	73
14	FPD	P	77
15	IP	L	69
16	LFP	P	71

17	MS	L	76
18	MPR	L	70
19	MRR	L	75
20	MS	P	71
21	MSR	P	66
22	MFS	L	72
23	MFU	L	73
24	MMA	L	75
25	MPW	L	74
26	NO	P	66
27	KTA	P	70
28	KG	L	73
29	PMM	P	67
30	RTM	L	70
31	SNU	P	69
32	SAZ	P	65
33	SRRP	P	75
34	SA	L	70
35	SS	P	65
36	SAPF	P	73
37	SL	P	65
38	TA	L	72
39	TO	L	73
40	VK	L	70

Adapun sebaran data sebagai berikut:

70	76	77	71	66	66	69	73
77	69	75	76	72	70	65	65
76	70	73	70	73	73	75	72
77	72	77	75	75	67	70	73
73	71	69	71	74	70	65	70

Dari data penyebaran angket motivasi belajar siswa kelas VIII 4 diatas selanjutnya menentukan *range*:

a) Menentukan range ( R ) = H – L

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

R= H – L

= 77 – 65

= 12

b) Banyak kelas Interval

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 40

= 1 + 5,2

= 6,2 ≈ 6

c) Menentukan interval kelas

$\frac{R}{i}$  = kelas interval, maka  $\frac{12}{6} = 2$

Jadi, interval kelasnya adalah 2, dari data penyebaran angket, selanjutnya dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 11**  
**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

Interval	F	Y	y'	fy'	fy' <sup>2</sup>
77 – 78	4	77,5	3	12	36
75 – 76	7	75,5	2	14	28
73 – 74	7	73,5	1	7	7
71 – 72	6	71,5	0	0	0
69 – 70	10	69,5	-1	-10	10
67 – 68	1	67,5	-2	-2	4
65 – 66	5	65,5	-3	-15	45
	N <sub>y</sub> = 40			$\sum fy' = 6$	$\sum fy'^2 = 130$

d) Langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata (Mean) dengan menggunakan

rumus sebagai berikut:

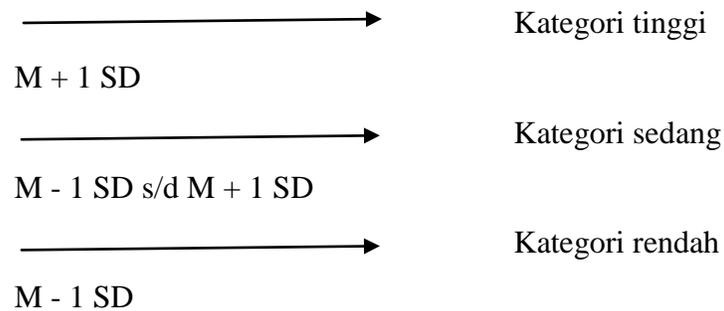
$$\begin{aligned}
 M_y &= M' + i \left( \frac{\sum f y'}{N_y} \right) \\
 &= 71,5 + 2 \left( \frac{6}{40} \right) \\
 &= 71,5 + 2 (0,15) \\
 &= 71,5 + 0,3 \\
 &= 71,8 \approx 72
 \end{aligned}$$

e) Setelah mengetahui nilai rata-rata, maka langkah selanjutnya adalah mencari

standar Deviasi (SD) dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 SD_y &= i \sqrt{\frac{\sum f y'^2}{N_y} - \left( \frac{\sum f y'}{N_y} \right)^2} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{130}{40} - \left( \frac{6}{40} \right)^2} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{130}{40} - \left( \frac{36}{1600} \right)} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{5200 - 36}{1600}} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{5164}{1600}} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{32275} \\
 SD_y &= 3,58 \approx 3,6
 \end{aligned}$$

f) Setelah menentukan Mean dan standar Deviasi, maka selanjutnya menentukan batasan untuk nilai tinggi, sedang, dan rendah, dengan menggunakan TSR, sebagai berikut:



Dengan rumus tersebut, dapat ditentukan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. Tinggi ( T )} &= My + 1 (SD_y) \\
 &= 72 + 1 (3, 58) \\
 &= 72 + 3,58 \\
 &= 75,58 \approx 76
 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapat skor 76 ke atas terkategori tinggi.

$$\begin{aligned}
 \text{b. Sedang ( S )} &= My - 1 (SD_y) \text{ s/d } My + 1 (SD_y) \\
 &= 72 - 1 (3, 58) \text{ s/d } 72 + 1 (3, 58) \\
 &= 72 - 3,58 \text{ s/d } 72 + 3, 58 \\
 &= 68,42 \approx 68 \text{ s/d } 75,58 \approx 76
 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapat skor antara 68 s/d 76 terkategori sedang.

$$\begin{aligned}
 \text{c. Rendah ( R )} &= My - 1 (SD_y) \\
 &= 72 - 1 (3, 58) \\
 &= 72 - 3, 58 \\
 &= 68,42 \approx 68
 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapat skor 68 kebawah dikategorikan rendah.

Berdasarkan kategori skor tinggi, sedang, dan rendah (TSR) yang telah dijelaskan diatas untuk langkah selanjutnya memasukkan ke dalam rumus persentase, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 12**  
**Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	7	17,5 %
2	Sedang	27	67,5 %
3	Rendah	6	15 %
	Jumlah	$N_x = 40$	100 %

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa ketika diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, yaitu banyak siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 27 orang (67,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 6 orang (15%). Dapat juga dilihat melalui grafik di bawah ini:



Berdasarkan grafik di atas, dapat kita ketahui bahwa motivasi belajar siswa ketika diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dominan terkategori sedang.

## 2) Kelas Kontrol

Penyebaran angket pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, yaitu dengan menggolongkan motivasi menjadi tiga kategori, tinggi, sedang, dan rendah. Maka dari itu, untuk mengetahui skor responden tersebut dapat dikelompokkan terlebih dahulu dengan mencari Mean, Standar Deviasi, dan menggunakan TSR. Adapun skor tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 13**  
**Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No	Nama	Ket	Total skor
1	AB	L	74
2	AAZ	L	61
3	AN	P	67
4	AL	P	62
5	AS	P	72
6	ARA	L	57
7	B	L	67
8	BB	L	53
9	CP	P	63
10	D	L	64
11	DS	P	64
12	F	P	57
13	FAF	P	73

14	FAR	L	66
15	FS	L	61
16	FT	P	69
17	M	L	66
18	MA	L	58
19	MDM	L	62
20	MS	P	68
21	MW	P	63
22	NO	L	53
23	NNR	L	73
24	KK	P	61
25	KS	L	61
26	KTO	P	65
27	KRA	L	63
28	RA	L	55
29	RAM	P	66
30	RAP	L	65
31	RP	P	55
32	S	L	57
33	SS	P	70
34	UP	L	65
35	US	L	61
36	YD	P	70
37	YM	L	56
38	YS	P	65
39	YO	P	60
40	W	L	58

Adapun sebaran data sebagai berikut:

74	57	64	69	63	65	55	70
61	67	57	66	53	63	57	56
67	53	73	58	73	55	70	65
62	63	66	62	61	66	65	60
72	64	61	68	61	65	61	58

Dari data penyebaran angket motivasi belajar siswa kelas VIII 3 di atas selanjutnya menentukan *Range*

a) Menentukan range ( R ) = H – L

H= Nilai tertinggi

L= Nilai terendah

$$R = H - L$$

$$= 74 - 53$$

$$= 21$$

b) Banyak kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 40$$

$$= 1 + 5,2$$

$$= 6,2 \approx 6$$

c) Menentukan interval kelas

$$\frac{R}{i} = \text{kelas interval, maka } \frac{21}{6} = 3,5 \approx 4$$

Jadi, interval kelasnya adalah 4 dan deretan interval yang terdapat dalam tabel distribusi frekuensi adalah sebanyak 6. Dari data penyebaran angket selanjutnya dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 13**  
**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol**

Interval	F	X	$x'$	$fx'$	$fx^2$
73 – 76	3	74,5	3	9	27
69 – 72	4	70,5	2	8	16
65 – 68	10	66,5	1	10	10
61 -64	12	62,5	0	0	0
57 – 60	6	58,5	-1	-6	6
53 – 56	5	54,5	-2	-10	20
	$N_x = 40$			$\sum fx' = 11$	$\sum fx'^2 = 79$

- d) Langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata (Mean) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M_x &= M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N_x} \right) \\
 &= 62,5 + 4 \left( \frac{11}{40} \right) \\
 &= 62,5 + 4 (0,275) \\
 &= 62,5 + 1,1 \\
 &= 63,6 \approx 64
 \end{aligned}$$

- e) Setelah mengetahui nilai rata-rata, maka langkah selanjutnya adalah mencari standar Deviasi (SD) dengan rumus sebagai berikut:

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

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{79}{40} - \left(\frac{11}{40}\right)^2}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{79}{40} - \left(\frac{121}{1600}\right)}$$

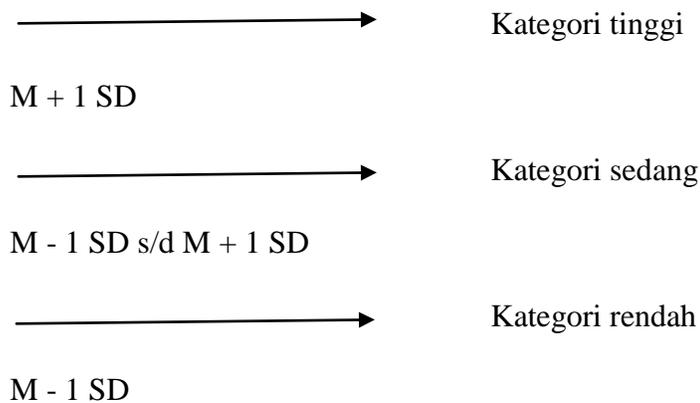
$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{3160 - 121}{1600}}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{3039}{1600}}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{1,89}$$

$$SD_x = 5,48$$

- f) Setelah menentukan Mean dan standar Deviasi, maka selanjutnya menentukan batasan untuk nilai tinggi, sedang, dan rendah, dengan menggunakan TSR, sebagai berikut:



Dengan rumus tersebut, dapat ditentukan sebagai berikut:

a. Tinggi ( T ) =  $Mx + 1 (SD_x)$

$$= 64 + 1 (5,48)$$

$$= 64 + 5,48$$

$$= 69,48 \approx 69$$

Jadi, yang mendapat skor 69 keatas terkategori tinggi.

$$\begin{aligned}
 \text{b. Sedang (S)} &= Mx - 1 (SD_x) \text{ s/d } Mx + 1 (SD_x) \\
 &= 64 - 1 (5,48) \text{ s/d } 64 + 1 (5,48) \\
 &= 64 - 5,48 \text{ s/d } 64 + 5,48 \\
 &= 58,5 \approx 59 \text{ s/d } 69,48 \approx 69
 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapat skor antara 59 s/d 69 terkategori sedang.

$$\begin{aligned}
 \text{c. Rendah (R)} &= Mx - 1 (SD_x) \\
 &= 64 - 1 (5,48) \\
 &= 64 - 5,48 \\
 &= 58,5 \approx 59
 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapat skor 59 ke bawah terkategori rendah.

Berdasarkan kategori skor tinggi, sedang, dan rendah (TSR) yang telah dijelaskan diatas untuk langkah selanjutnya memasukkan kedalam rumus persentase, maka lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 14**  
**Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	7	17,5 %
2	Sedang	23	57,5%
3	Rendah	10	25%
	Jumlah	$N_x = 40$	100 %

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa ketika diterapkan media pembelajaran bukan *Autoplay Media Studio*, yaitu banyak siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 23 orang

(57,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 10 orang (25%). Dapat juga *dilihat* melalui grafik dibawah ini:



Setelah melihat grafik di atas, dapat kita ketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol dominan terkategori sedang.

### 3. Pengaruh Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang

#### a. Pengujian Persyaratan Analisis Data

##### 1) Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang dibuat di dalam tabel distribusi frekuensi diuji kenormalannya dengan menggunakan uji kemiringan. Data berdistribusi normal apabila  $K_m$  terletak antara -1 dan +1 dalam selang  $(-1 > K_m < +1)$ .

Dari hasil skor angket yang telah terkumpul dari sampel berjumlah 40 orang siswa, maka diperoleh data mentah sebagai berikut:

70	76	77	71	66	66	69	73
77	69	75	76	72	70	65	65
76	70	73	70	73	73	75	72
77	72	77	75	75	67	70	73
73	71	69	71	74	70	65	70

Dari data diatas hasil penyebaran angket kelas VIII 4 di atas selanjutnya menentukan *Range*.

1) Menentukan range ( R ) = H – L

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

R= H – L

= 77 – 65

= 12

2) Banyak kelas Interval

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 40

= 1 + 5,2

= 6,2 ≈ 6

3) Menentukan interval kelas

$\frac{R}{i}$  = kelas interval, maka  $\frac{12}{6} = 2$

Jadi, interval kelasnya adalah 2.

## 4) Tabel Frekuensi

**Tabel 15**  
**Distribusi Frekuensi Untuk Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

Interval	F	Yi	f yi	(Yi-y)	(Yi-y) <sup>2</sup>	f(Yi-y) <sup>2</sup>
77 – 78	4	77,5	310	5,7	32,49	129,96
75 – 76	7	75,5	528,5	3,7	13,69	95,83
73 – 74	7	73,5	514,5	1,7	2,89	20,23
71 – 72	6	71,5	429	-0,3	0,09	0,54
69 – 70	10	69,5	695	-2,3	5,29	52,9
67 – 68	1	67,5	67,5	-4,3	18,49	18,49
65 – 66	5	65,5	327,5	-6,3	39,69	198,45
	40		2.872			516,4

5) Langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata (Mean) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a) Rata-rata

$$\begin{aligned}
 y &= \frac{\sum f y_i}{\sum f} \\
 &= \frac{2872}{40} \\
 &= 71,8
 \end{aligned}$$

b) Modus

$$b = 69 - 0,5 = 68,5$$

$$p = 2$$

$$b_1 = 10 - 6 = 4$$

$$b_2 = 10 - 1 = 9$$

$$\begin{aligned}
 M_o &= b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\
 &= 68,5 + 2 \left( \frac{4}{4 + 9} \right) \\
 &= 68,5 + 2(0,3) \\
 &= 68,5 + 0,6 \\
 &= 69,1
 \end{aligned}$$

c) Simpangan Baku

$$\begin{aligned}
 S_i^2 &= \frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{n - 1} \\
 &= \frac{516,40}{39} \\
 &= 13,24 \\
 S_i &= 3,63 \approx 3,6
 \end{aligned}$$

d) Kemiringan

$$\begin{aligned} K_m &= \frac{x - M_o}{S} \\ &= \frac{71,8 - 69,1}{3,6} \\ &= \frac{2,7}{3,6} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Karena nilai  $K_m$  sebesar 0,75 terletak antara -1 dan +1 dalam selang  $(-1 > 0,75 < +1)$  maka data berdistribusi normal.

## 2) Uji Normalitas Kelas Kontrol

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang dibuat di dalam tabel distribusi frekuensi diuji kenormalannya dengan menggunakan uji kemiringan. Data berdistribusi normal apabila  $K_m$  terletak antara -1 dan +1 dalam selang  $(-1 > K_m < +1)$ .

Dari hasil skor angket yang telah terkumpul dari sampel berjumlah 40 orang siswa, maka diperoleh data mentah sebagai berikut:

74	57	64	69	63	65	55	70
61	67	57	66	53	63	57	56
67	53	73	58	73	55	70	65
62	63	66	62	61	66	65	60
72	64	61	68	61	65	61	58

Dari data yang didapat setelah penyebaran angket di kelas VIII 3 diatas selanjutnya menentukan *Range*

1) Menentukan range ( R ) = H – L

H= Nilai tertinggi

L= Nilai terendah

R = H – L

= 74 – 53

= 21

2) Banyak kelas Interval

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 40

= 1 + 5,2

= 6,2 ≈ 6

3) Menentukan interval kelas

$\frac{R}{i}$  = kelas interval, maka  $\frac{21}{6} = 3,5 \approx 4$

Jadi, interval kelasnya adalah 4 dan deretan interval yang terdapat dalam table distribusi frekuensi adalah sebanyak 6. Selanjutnya dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 16**  
**Distribusi Frekuensi Untuk Uji Normalitas Kelas Kontrol**

Interval	F	Xi	Fxi	(xi-x)	(xi-x) <sup>2</sup>	f(xi-x) <sup>2</sup>
73 – 76	3	74,5	223,5	10,9	118,81	356,43
69 – 72	4	70,5	282	6,9	47,61	190,44
65 – 68	10	66,5	665	2,9	8,41	84,1
61 -64	12	62,5	750	-1,1	1,21	14,52
57 – 60	6	58,5	351	-5,1	26,01	156,06
53 – 56	5	54,5	272,5	-9,1	82,81	414,05
	40		2.544,00			1215,6

4) Rata-rata

$$\begin{aligned}x &= \frac{\sum fxi}{\sum f} \\ &= \frac{2544}{40} \\ &= 63,6\end{aligned}$$

5) Modus

$$\begin{aligned}b &= 61 - 0,5 = 60,5 \\ p &= 4 \\ b_1 &= 12 - 10 = 2 \\ b_2 &= 12 - 6 = 6 \\ M_o &= b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 60,5 + 4 \left( \frac{2}{2 + 6} \right) \\ &= 60,5 + 4(0,25) \\ &= 60,5 + 1 \\ &= 61,5\end{aligned}$$

6) Simpangan Baku

$$\begin{aligned}S_i^2 &= \frac{\sum f(xi - X)^2}{n - 1} \\ &= \frac{1215,6}{39} \\ &= 31,1 \\ S_i &= 5,57\end{aligned}$$

7) Kemiringan

$$\begin{aligned}K_m &= \frac{x - M_o}{S} \\ &= \frac{63,6 - 61,5}{5,57} \\ &= \frac{2,1}{5,57} \\ &= 0,37\end{aligned}$$

Karena nilai  $K_m$  sebesar 0,37 terletak antara -1 dan +1 dalam selang  $(-1 > 0,051 < +1)$  maka data berdistribusi normal.

### 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesetaraan atau kehomogenan data. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kehomogenan data angket motivasi belajar siswa. Uji homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan uji F:

$$\begin{aligned} F_{\text{hitung}} &= \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}} \\ &= \frac{5,57}{3,6} \\ &= 1.54 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan yang dilakukan pada analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan  $F_{\text{hitung}} = 1.54$ . Dan dari daftar  $F_{\text{tabel}}$  dengan dk pembilang  $40-1 = 39$  dan dk penyebut  $40-1 = 39$  dengan taraf signifikansi 5% = 1.71. maka dapat disimpulkan bahwa  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  ( $1.54 \leq 1.71$ ). Hal ini berarti  $H_a$  diterima, dengan demikian sampel yang digunakan dalam penelitian merupakan sampel yang homogen.

#### b. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji kebenaran hipotesis dengan menggunakan tes "t", ada beberapa hal yang perlu dilakukan, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu mencari mean, standar deviasi, dan standar error.

Kriteria pengujian yang berlaku adalah  $H_a$  diterima jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau  $H_0$  diterima jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

Hipotesis yang dikemukakan padapenelitian ini yaitu:

$H_a$  : Ada pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

$H_o$  :Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

Untuk mencari  $t_{hitung}$ , ada beberapa hal yang perlu dilakukan, langkah yang harus dilakukan yaitu mencari mean, standar deviasi, dan standar error.

Berikut tabel untuk menentukan rata-rata atau mean data motivasi belajar yang telah diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 17**  
**Distribusi Frekuensi Untuk Uji Hipotesis Data Kelas Kontrol**

Interval	F	X	$x'$	$fx'$	$fx^2$
73 – 76	3	74,5	3	9	27
69 – 72	4	70,5	2	8	16
65 – 68	10	66,5	1	10	10
61 -64	12	62,5	0	0	0
57 – 60	6	58,5	-1	-6	6
53 – 56	5	54,5	-2	-10	20
	$N_x = 40$			$\sum fx' = 11$	$\sum fx'^2 = 79$

a. Mencari mean ( $M_x$ )

$$\begin{aligned}
 M_x &= M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N_x} \right) \\
 &= 62,5 + 4 \left( \frac{11}{40} \right) \\
 &= 62,5 + 4 (0,275) \\
 &= 62,5 + 1,1 \\
 &= 63,6 \approx 64
 \end{aligned}$$

## b. Mencari Standar Deviasi

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

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{79}{40} - \left(\frac{11}{40}\right)^2}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{79}{40} - \left(\frac{121}{1600}\right)}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{3160 - 121}{1600}}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{\frac{3039}{1600}}$$

$$SD_x = 4 \sqrt{1,89}$$

$$SD_x = 5,48$$

## c. Mencari Standar Error (SE)

$$SE_{Mi} = \frac{SD_x}{\sqrt{N_x - 1}}$$

$$= \frac{5,48}{\sqrt{40 - 1}}$$

$$= \frac{5,48}{\sqrt{39}}$$

$$= \frac{5,48}{6,24}$$

$$= 0,87$$

Dari rata-rata motivasi belajar siswa yang didapatkan sebesar  $M_x = 64$  dan hasil dari standar deviasi  $SD_x = 5,48$ , serta hasil dari standar error  $SE_{Mi} = 0,87$ . Selanjutnya menentukan rata-rata atau mean dan standar deviasi serta standar error dari data motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Berikut tabel untuk menentukan rata-rata

motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media*

*Studio:*

**Tabel 18**  
**Distribusi Frekuensi Untuk Uji Hipotesis Data Kelas Eksperimen**

Interval	F	Y	$y'$	$fy'$	$fy'^2$
77 – 78	4	77,5	3	12	36
75 – 76	7	75,5	2	14	28
73 – 74	7	73,5	1	7	7
71 – 72	6	71,5	0	0	0
69 – 70	10	69,5	-1	-10	10
67 – 68	1	67,5	-2	-2	4
65 – 66	5	65,5	-3	-15	45
	$N_y = 40$			$\sum fy' = 6$	$\sum fy'^2 = 130$

a. Mencari rata-rata (Mean)

$$\begin{aligned}
 M_y &= M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N_y} \right) \\
 &= 71,5 + 2 \left( \frac{6}{40} \right) \\
 &= 71,5 + 2 (0,15) \\
 &= 71,5 + 0,3 \\
 &= 71,8 \approx 72
 \end{aligned}$$

b. Mencari standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned}
 SD_y &= i \sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N_y} - \left( \frac{\sum fy'}{N_y} \right)^2} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{130}{40} - \left( \frac{6}{40} \right)^2} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{130}{40} - \left( \frac{36}{1600} \right)} \\
 SD_y &= 2 \sqrt{\frac{5200 - 36}{1600}}
 \end{aligned}$$

$$SD_y = 2 \sqrt{\frac{5164}{1600}}$$

$$SD_y = 2 \sqrt{3,2275}$$

$$SD_y = 3,58$$

c. Mencari Standar Error (SE)

$$SE_{Mi} = \frac{SD_y}{\sqrt{N_y - 1}}$$

$$= \frac{3,58}{\sqrt{40 - 1}}$$

$$= \frac{3,58}{\sqrt{39}}$$

$$= \frac{3,58}{6,24}$$

$$= 0,57$$

Dari rata-rata motivasi belajar siswa yang didapatkan sebesar  $M_y = 72$  dan hasil dari standar deviasi  $SD_y = 3,58$ , serta hasil dari standar error  $SE_{Mi} = 0,57$ . Langkah selanjutnya mencari standar error perbedaan mean variabel  $x$  dan variabel  $y$ , dengan rumus:

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

$$= \sqrt{(0,87)^2 + (0,57)^2}$$

$$= \sqrt{0,75 + 0,32}$$

$$= \sqrt{1,07}$$

$$= 1,03$$

Setelah diketahui rata-rata motivasi belajar siswa pada saat tidak diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* sebesar  $M_x = 64$  dan rata-rata motivasi belajar siswa saat diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* sebesar  $M_y = 72$ . Dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Dari data diatas menunjukkan bahwasannya motivasi belajar siswa lebih tinggi jika menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

Selanjutnya mencari “t” atau  $t_0 =$

$$\begin{aligned}
 t_0 &= \frac{M_y - M_x}{SE_{M_1 - M_2}} \\
 &= \frac{72 - 64}{1,03} \\
 &= \frac{8}{1,03} \\
 &= 7,76 \approx 7,8
 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil “t” atau  $t_0$  maka selanjutnya memberikan interpretasi terhadap  $t_0$  sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{df atau db} &= (N_1 + N_2 - 2) \\
 &= 40 + 40 - 2 \\
 &= 78
 \end{aligned}$$

Dalam tabel tidak ditemukan df sebesar 78, maka dipergunakan df yang paling dekat dengan 78, yaitu df sebesar 80, diperoleh besar “t” pada tabel  $t_t$  sebagai berikut:

Taraf signifikan 5% :  $t_t = 1,99$

Taraf signifikan 1% :  $t_t = 2,64$

$$t_0 = 7,8 \text{ dan } t_t = 5 \% = 1,99 \text{ dan } 1 \% = 2,64$$

Dengan membandingkan besarnya “t” yang telah diperoleh dalam perhitungan ( $t_{hitung} = 7,8$ ) dan besarnya “t” yang tercantum pada tabel nilai “t” ( $5 \% = 1,99$  dan  $1 \% = 2,64$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  adalah lebih besar daripada  $t_t$ , yaitu  $1,99 < 7,8 > 2,64$ . Hal ini berarti  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_t$  maka hipotesis nihil ditolak, ini berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang, diterima.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dikategorikan sedang. Hal ini dapat kita lihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 27 orang (67,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 6 orang (15%).

Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dikategorikan sedang. Hal ini dapat dilihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 23 orang (57,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 10 orang (25%).

Setelah dilakukan analisa data, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa kelas kontrol. Hasil analisis data penyebaran angket dengan menggunakan rumus Uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(1,99 < 7,8 > 2, 64)$ . Oleh karena itu,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.

## **B. Saran-Saran**

Hasil penelitian ini akan diperoleh manfaat yang baik dan berhasil guna kelangsungan proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 46 Palembang. Maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dengan lebih kreatif agar motivasi siswa semakin meningkat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi siswa, agar lebih giat dan termotivasi lagi dalam belajar pada mata pelajaran PAI dan mata pelajaran lain agar ilmu yang diberikan guru dapat diterima dengan baik.
3. Bagi pembaca, agar dapat menjadi referensi dalam memanfaatkan *software* sebagai media pembelajaran, sehingga nantinya dapat memanfaatkan *software-software* yang lain sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Departemen Agama Republik Indonesia. 2006. Surabaya: Mahkota Surabaya.
- Abdullah, Faisal. 2013. *Motivasi Anak Dalam Belajar*. Palembang : Noer Fikri Offset.
- Annur, Saipul. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Palembang : Neor Fikri Offset.
- A.M., Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas. 2012. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Elsa Novyarti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Dan Autoplay Media Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis Dan Sudut*. Jambi: Universitas Jambi.
- Emzir. 2012. *Metodologi dan Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gintings, Abdorrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moch. Alfian dan Edy Sulitiyo. 2015. *Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) sebagai alat bantu pembelajaran memperbaiki CD Player siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Ibrahim. 2015. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesi.
- Mudjiono, Dimiyanti. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yusuf, Kadar M. 2013. *Tafsir Tarbawi Pesan-pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan*. Jakarta: Amzah.
- Roi'atunisa, 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Damput-Malang*. Malang:UIN Malang.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sajirun, M. 2006. *Teacher's Integrities: Mengajar Dari Kedalaman Cinta*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Sofyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sujana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suprijono, Agus . 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sutarman dan Endro. 2005. *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Nana. 2006. *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah untuk Pendidikan Non Formal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung:PT. Remaja Rosda Karya.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi Program Sarjana*. Palembang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Hernawati, Kuswari. *Modul Pelatihan AutoPlay Media Studio*. Indonesia : 2014. (online) <http://www.ModulPelatihanAutoplayMediaStudio.com>. diakses pada Minggu 3 April 2016.
- Hwy, Henderson. *Indigo Rose Software*. Canada : 2016. (Online) <http://www.indigorose.com>, diakses senin, 6 juni 2016.
- Munir, Misbahul. *Tentang Autoplay Media Studio*. Indonesia : 2012. (online) <http://munirarber.blogspot.co.id>, diakses Jum'at, 9 September 2016.