

HUBUNGAN MULTIMEDIA LEARNING METHOD TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI

Studi Kasus di SMKN 7 Jakarta



ZULFIKAR HABIBI

4715102524

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Agama (S.Ag)

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN ISLAM
JURUSAN ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

ABSTRAK

ZULFIKAR HABIBI. Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMKN 7 Jakarta). Konsentrasi Ilmu Pendidikan Islam, Jurusan Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah atau bagaimanakah *Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI*. Apakah terdapat hubungan yang positif atau justru malah terdapat hubungan yang negatif.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data yang diperoleh didapatkan dari hasil observasi, wawancara, studi dokumen dan angket. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, waka kesiswaan, pembina siswa, guru dan angket yang disebarakan kepada 15 siswa sebagai responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori SQ (ESQ), Minat Belajar dan *Multimedia SQ Learning Method*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Multimedia SQ Learning Method dengan Minat Belajar Siswa, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tinggi rendahnya Multimedia SQ Learning Method akan mempengaruhi Minat Belajar siswa. Koefisien Determinasi antara kedua variabel adalah 0,58. Hal ini mengandung pengertian bahwa variabel X yaitu Multimedia SQ Learning Method memberikan kontribusi terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58% dan sisanya 42% ditentukan variabel lain.

Hal itu dapat dibuktikan dengan $r_{xy} = 0,76$, bila diinterpretasikan ke dalam tabel nilai r maka menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara Multimedia SQ Learning Method (variabel X) dengan Minat Belajar Siswa (variabel Y). Dengan nilai Koefisien Determinasi (KD) = 58% menunjukkan bahwa variabel X yaitu Multimedia SQ Learning Method memberikan kontribusi terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58% dan sisanya 42% ditentukan faktor lain. Nilai $r_{xy} = 0,76$; $t_{hitung} = 4,281 > t_{tabel} = 2,160$; *taraf signifikansi = 0,05* , *dk = 13*.

Kata Kunci: Indikator Minat Belajar Siswa, *Multimedia SQ Learning Method*.

ABSTRACT

ZULFIKAR HABIBI. Multimedia SQ Learning Method Contextual Of Student Interest In PAI Learning (Case Study in SMKN 7 Jakarta). Islamic Studies of Education Concentration, Department of Islamic Studies, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, in January 2016.

This research aims to determine to what extent or how about Multimedia SQ Learning Method Contextual Of Student Interest In PAI Learning. Is there a positive relationship or actually even a negative correlation.

This research uses descriptive method with qualitative approach. Source of data obtained from observation, interviews, research documents and questionnaires. Interviews were conducted with principals, waka student, mentor students, teachers and questionnaires were distributed to 15 students as respondents. The theory used in this research is the theory SQ (ESQ), SQ Interest in Learning and Multimedia Learning Method.

These results indicate that there is a significant positive relationship between the SQ Multimedia Learning Method with Student interest, so it can be interpreted that the level of SQ Multimedia Learning Method will affect students' interest in learning. The coefficient of determination between the two variables is 0.58. This implies that the variable X namely SQ Multimedia Learning Method contributes to variable Y is Interests Student by 58% and the remaining 42% is determined by other variables.

It can be proved by $r_{xy} = 0.76$, when interpreted in the r value table shows a strong correlation between SQ Multimedia Learning Method (variable X) with interest Student (Y). With a coefficient of determination (KD) = 58% indicates that the variable X namely SQ Multimedia Learning Method contributes to variable Y is Interests Student by 58% and the remaining 42% is determined by the other factors. The value of $r_{xy} = 0.76$; $t = 4.281 > t_{table} = 2,160$; significance level = 0.05, $df = 13$.

Keywords: *Indicators of Student Learning Interests, SQ Multimedia Learning Method.*

ملخص البحث

ذو الفقار حبيبي الوسائط المتعددة العلاقة SQتعلم طريقة الطلاب مصلحة في التعلم (A PAIدراسة حالة في جاكرتا . (7 SMKN تركيز التربية الإسلامية، قسم الدراسات الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة ولاية جاكرتا، في يناير كانون الثاني عام 2016

وتهدف هذه الدراسة إلى تحديد إلى أي مدى وكيف العلاقات SQالوسائط المتعددة طريقة تعلم الطلاب مصلحة في التعلم PAI. هل هناك علاقة إيجابية أو فعلا حتى وجود علاقة سلبية. يستخدم هذا البحث المنهج الوصفي مع نهج نوعي. مصدر البيانات المستمدة من الملاحظة الحصول على المقابلات والوثائق البحوث والاستبيانات. وأجريت مقابلات مع مديري المدارس والطلاب واکا، معلمه تم توزيع الطلاب والمعلمين والاستبيانات إلى 15 طالبا كما المستجيبين. نظرية المستخدمة في هذا البحث هي نظرية (ESQ) SQ، SQ الفائدة في التعلم والوسائط المتعددة طريقة التعلم. هذه النتائج تشير إلى أن هناك علاقة إيجابية ذات دلالة إحصائية بين SQالوسائط المتعددة أسلوب التعلم باهتمام الطلاب، لذلك يمكن أن يفسر أن مستوى SQالوسائط المتعددة أسلوب التعلم سيؤثر على اهتمام الطلاب في التعلم. معامل التحديد بين المتغيرين هو 0.58 وهذا يعني أن Xمتغير وهي SQالوسائط المتعددة أسلوب التعلم تساهم في متغير Y هو الاهتمام طالب بنسبة 58%. ويتم تحديد المتبقية 42%. وفقا لمتغيرات أخرى. ويمكن ان يثبت ص س ص 0.76 =، عند تفسيره في الجدول قيمة ص يدل على وجود علاقة قوية بين SQالوسائط المتعددة أسلوب التعلم (X) متغير (باهتمام الطالب (Y). مع معامل التحديد = 58 (KD)%. يشير إلى أن Xمتغير وهي SQالوسائط المتعددة أسلوب التعلم تساهم في متغير Y هو الاهتمام طالب بنسبة 58%. ويتم تحديد المتبقية 42% عوامل أخرى. قيمة ص س ص 0.76 =؛ ر > 4.281 = ر الجدول 2160 =؛ مستوى الدلالة 0.05 =، Dk = 13

كلمات البحث: مؤشرات الهوايات تعلم الطلاب، SQالوسائط المتعددة طريقة التعلم.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta

Dr. Muhammad Zid, M.Si
NIP. 19630412.199403.1.002

Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	<u>M.Chudlori Umar, Drs, M.Ag</u> NIP. 19500215.198003.1.001
2.	Sekretaris	<u>Dr.Izzatul Mardhiah, S.Ag, MA</u> NIP. 19780306.200912.2.002
3.	Pembimbing I	<u>Ahmad Hakam, MA</u> NIP. 19820810.201504.1.001
4.	Pembimbing II	<u>Khairil Ikhsan Siregar, Lc. MA</u> NIP. 19680315.200501.1.003
5.	Penguji Ahli	<u>Amaliyah, M.Pd</u>

Tanggal Lulus : 29 Januari 2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ZULFIKAR HABIBI

No. Registrasi : 4715102524

Judul Skripsi : HUBUNGAN MULTIMEDIA LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI (Studi Kasus di SMKN 7 Jakarta)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi/karya ilmiah yang saya tulis adalah murni karya orisinil saya. Semua teori dan konsep yang saya ambil dari penulis lain baik langsung ataupun tidak langsung ditulis sebagai kutipan.

Saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini adalah jiplakan/terjemahan/saduran karya orang lain.

Jakarta, 27 Januari 2016
Pembuat pernyataan

Zulfikar Habibi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

I do it because I can, I can because I want to, I want to because you said "I couldn't.

Aku melakukannya karena aku bisa, aku bisa karena aku mau, aku mau (ingin) karena kamu telah mengatakan " Aku tidak bisa".

You will never know what happens for tomorrow, Just believe in yourself and make your dream come true now or never.

Kamu tidak akan tahu apa yang terjadi besok, percayalah hanya pada dirimu sendiri dan wujudkan impianmu menjadi nyata sekarang atau tidak sama sekali.

(by Zulfikar Habibi)

Kupersembahkan skripsi ini untuk Ayah dan Ibu tersayang dan tercinta

Yang selalu mendoakan dan sabar membimbingku hingga dewasa

Atas segala do'a, motivasi dan pengorbanan

Yang selalu menguatkan dan memotivasi

Dian SS, Ivan, Fajar, dan teruntuk Zulbish

Motivasi dari kalian membuatku selalu kuat, sabar, dan tersenyum

Let's get started to make history in your life

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah-Nya serta segala nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Shalawat serta salam tak lupa senantiasa penulis haturkan kepada Rasulullah SAW, kepada keluarganya serta para sahabat dan kepada para pengikut-pengikut dan seluruh umatnya.

Penulisan skripsi ini merupakan penelitian tentang “*Hubungan Multimedia SQ Learning terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMKN 7 Jakarta*”. Tujuan penyusunan skripsi ini guna untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 dan mendapat Gelar Sarjana Agama. Penulis menyadari skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang kepada:

1. Rihlah Nur Aulia, S.Ag, MA selaku Ketua Prodi Jurusan Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan dan waktunya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Ahmad Hakam, MA.selaku Dosen Pembimbing 1 dan juga kepada Khairil Ikhsan Siregar, Lc.MA, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, masukan-masukan (saran) dan nasihat-nasihat dan juga waktunya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
3. Dr. Izzatul Mardhiah, MA, selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan banyak waktunya dalam hal-hal yang berkenaan dengan akademik kepada penulis.

4. Amaliyah, M.Pd selaku Dosen statistik Jurusan Ilmu Agama Islam sekaligus sebagai penguji ahli sidang skripsi yang telah memberikan pengetahuan, semangat, motivasi untuk materi statistik dan penelitian kuantitatif, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Jurusan Ilmu Agama Islam yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama belajar dan semoga ilmu yang diberikan dapat bermanfaat bagi penulis.
6. Drs.Asep Supriatna (periode Mei 2012-Maret 2014) dan Drs.Purwosusilo,M.Pd. selaku kepala sekolah SMKN 7 Jakarta, yang telah menerima saya dengan baik dalam penelitian dan membantu demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Ahmad Fauzi selaku Waka Kesiswaan, Drs. Sukarno Zulkarnain selaku guru Agama Islam, Pak Martono, Pak Sutriyono, pembina siswa, guru-guru dan staff yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam melakukan penelitian di SMKN 7 Jakarta.
8. Seluruh Siswa SMKN 7 Jakarta khususnya siswa kelas XII TR1 terutama Hanifah, Silvia, Risda, Erlangga, Doddy, Aldy, Kevin, Lutfi, Hafidz, Riza, Izza, Fatma, Diaz, Yusdinar, Dini yang telah membantu penulis dalam penelitian dan wawancara sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
9. Kepada Kedua Orang tua tercinta Bapak Puji Slamet dan Ibu Harini yang berada di Kediri, Jawa Timur, Indonesia. yang telah memberikan support dan doa kepada penulis serta kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
10. Adik-adikku yang sangat penulis sayangi dan rindukan, Ivan Kusuma Aulia yang saat ini sedang berjuang menyelesaikan studinya di UNS Solo dan Juga Fajar Prasetya yang akan menghadapi UN pada bulan April 2016 nanti yang telah banyak memberikan motivasi kepada penulis.

11. Kemudian teruntuk My future wife Dian Shintia Sari, SE. yang selalu mengirimkan doa, membantu dan menemani penulis serta memberikan support setiap saat.
12. Sahabat-sahabatku tercinta yang sekarang masing-masing berada di Kota yg berbeda, Yunita Rahma, S.Pd, Yehezkiel Yoganata, Putri Tsania, S.Pd, Risky, dan Tri Rofiana, S.Pd yang telah memberikan support dan doa'nya kepada penulis.
13. Teman-teman Jurusan Ilmu Agama Islam M.Bandi, Habilqi, Sri Aeni, Meili, Yahdi, Mulyana, Ihya', Ryan, Shafira, Ita, dan seluruh teman-teman Jurusan Ilmu Agama Islam angkatan 2010.
14. Terima kasih kepada seluruh pihak yang terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa sayang dan hormat yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dengan terselesaikannya skripsi ini baik secara materil maupun nonmateril.

Semoga Allah swt. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa ini skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis semoga karya sederhana ini bermanfaat bagi semua pihak terkait.
Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, 3 Januari 2016

PENULIS

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ANGKET.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Metodologi Penelitian.....	8
H. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. SQ Secara umum.....	15
B. Metode SQ Education.....	16
C. Metode Multimedia Learning secara umum.....	24
D. Deskripsi Minat Belajar.....	27
E. Islamic Religion and Education Learning.....	35
1. Pengertian Pembelajaran PAI.....	35
2. Penelitian Yang Relevan.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	38
A. MULTIMEDIA SQ LEARNING METHOD RESEARCH.....	46
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel.....	38
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
D. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV DESKRIPSI SEKOLAH DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN SERTA PEMBAHASAN	
A. Proses Terbentuknya Multimedia SQ Learning Method di SMKN 7 Jakarta	43
A. Sejarah Singkat SMK Negeri 7 Jakarta.....	43
B. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	45
C. Struktur Organisasi Sekolah.....	47
D. Program Kerja Kepesertadidikan Sekolah.....	48
E. Sarana dan Prasarana Sekolah	48
F. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa.....	49
B. Multimedia Learning Method dalam pembelajaran PAI	51
1. Pengertian Multimedia.....	51
2. Pemanfaatan Multimedia Learning Method.....	51
3. Peran Multimedia dalam berbagai bidang.....	52
4. Elemen-elemen dalam Proses Multimedia Learning Method.....	53
C. Proses Terbentuknya Multimedia Learning Method dalam Pembelajaran di Sekolah	55
1. Tahap Perkembangan	56
2. Tahap Pengintegrasian dan Karakteristik Multimedia.....	57
3. Tahap Pemrosesan.....	59
4. Tahap Pengaplikasian.....	59

D. Multimedia Technology Meningkatkan Proses Pembelajaran.....	60
1. Teknologi Multimedia Meningkatkan Proses Pembelajaran.....	60
2. Manfaat dan Implementasi.....	62
E. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan dari Multimedia SQ Learning Method.....	63
1. Manfaat (Keunggulan).....	63
2. Kelemahan.....	63
F. Hasil Penelitian di SMKN 7 Jakarta.....	64
a. Analisis Data (Hasil data kuantitatif).....	64
b. Instrumen Penelitian	67
c. Deskripsi Data	70
d. Pengujian Persyaratan Analisis.....	71
G. Hasil Data Kualitatif (Hasil Wawancara).....	72
H. Interpretasi Hasil Penelitian.....	78
I. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Transformasi pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat menentukan keberhasilan siswa atau murid dalam meraih prestasi serta perkembangan kecerdasannya di masa kini dan masa yang akan datang. Perkembangan dunia secara global pada akhirnya menuntut manusia untuk berkembang dalam berbagai aspek kecerdasan dalam menghadapi persaingan industri secara global. Tidak cukup dengan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional saja, namun masih ada satu lagi kecerdasan yang pengaruhnya lebih besar dari kecerdasan-kecerdasan sebelumnya yang telah dikaji oleh para ilmuwan barat. Kecerdasan generasi ketiga ini dikenal dengan nama Spiritual Quotient (SQ). Spiritual Quotient (SQ) pertama kali diperkenalkan oleh *Danah Zohar dan Ian Marshall* pada tahun 90-an akhir. Spiritual Quotient (SQ) disamping sebagai kritik terhadap Emotional Quotient (EQ) dengan tokohnya Daniel Goleman, merupakan penelitian yang dilandaskan pada temuan-temuan neurologis, diramu dengan fisika quantum dan kearifan oriental dan psikologi transpersonal.¹ Spiritual Quotient (SQ) bertumpu pada satu titik yang oleh Zohar diberi nama God spot. Sebagai pusat mekanisme aktivitas Spiritual Quotient (SQ).²

Dalam perkembangan selanjutnya, *Ary Ginanjar Agustian* mengkritik Emotional Quotient (EQ) dan Spiritual Quotient. Teori kecerdasan emosional menurut Ary ginanjar, hanya menyuguhkan sebuah keadaan yang hebat dan positif serta cenderung mengantarkan kepada kebendaan dan hubungan antar sesama manusia. Kemudian untuk aliran SQ yang fanatik, terkesan bahwa SQ ini hanya berporos pada muatan spiritual saja dan tidak dibarengi dengan potensi kecerdasan berpikir yaitu IQ dan EQ dalam kehidupan nyata. Celah-celah inilah yang kemudian membuat Ary ginanjar memperkenalkan sebuah konsep baru sebagai

¹ Ir. Agus Nggermanto, *Quantum Quetien- Kecerdasan Quantum*, Bandung, Nuansa, 2001 hal.14

² Danah Zohar dan Ian Marshall, *SQ Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual Dalam Berpikir Integralistik dan Holistik untuk Memaknai Kehidupan*, Terjemahan, Bandung, Mizan, 2000, hal 79

bentuk sinergi antara EQ dan SQ ke dalam Emotional and Spiritual Quotient (ESQ).³ Sebuah penggabungan gagasan kedua energi tersebut untuk menyusun metode yang lebih dapat diandalkan dalam menemukan pengetahuan yang benar dan hakiki.

Pembelajaran Kurikulum 2013 yang telah disebarluaskan dan diprogramkan oleh pemerintah menekankan pada pendidikan karakter atau kurikulumnya dikenal dengan istilah tematik integratif. Pendidikan karakter yang dimaksudkan oleh pemerintah disini adalah pendidikan Spiritual melalui Multimedia Learning. Namun Faktanya pengaplikasian kurikulum tersebut masih belum terlihat secara nyata dan belum menyeluruh.

Pada awal dekade 1960 komputer telah menghasilkan teks, suara, dan grafik, walaupun masih sangat sederhana sehingga masih bisa digunakan dalam media pendidikan. Donald Bitzer yang kita kenal sebagai Bapak PLATO (Programmed Logic For Automated Teaching Operations) mengembangkan pembelajaran berbasis komputer (CAI: Computer Assisted Instruction) pada tahun 1966 di University of Illinois at Urbana-Champaign.⁴ Uji coba pembelajaran berbasis komputer, pertama kali dilakukan pada tahun 1976 di sekolah Waterford Elementary School. Sejak saat itu, pembelajaran berbasis komputer mulai dipublikasikan dan digunakan disekolah-sekolah umum sebagai media pembelajaran berbasis komputer.

Lahirnya multimedia yang digunakan dalam pendidikan adalah salah satu bagian dari perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer tersebut. Pada dekade tahun 1990, komputer berbasis multimedia interaktif mulai berkembang, para pendidik mulai mempertimbangkan implikasi apa yang akan timbul dari media yang baru ini jika diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar.⁵ Dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama,

³ Danah Zohar dan Ian Marshall, *SQ Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual Dalam Berpikir Integralistik dan Holistik untuk Memaknai Kehidupan*, Terjemahan, Bandung, Mizan, 2000, hlm 83

⁴ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374hlm.

⁵ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 23

keberadaan multimedia dan teknologi yang muncul secara berkala telah menerobos hampir ke setiap aspek dalam kehidupan masyarakat.

Secara sosial, literasi komputer merupakan keterampilan penting agar dapat berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Penggunaan teknologi multimedia di lembaga pendidikan dipandang perlu agar pendidikan tetap relevan dengan abad ke-21 (Selwyn & Gordard, 2003).⁶ Untuk bisa efektif menggunakan komputer dalam pendidikan, seorang pendidik maupun peserta didik perlu memiliki literasi komputer.

Istilah multimedia yang digunakan dalam pendidikan saat ini memberi gambaran terhadap suatu sistem komputer dimana semua media seperti: teks, grafik, audio/suara, animasi dan video berada dalam satu model perangkat lunak yang menjelaskan atau menggambarkan satu program pendidikan.⁷ Program multimedia memang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan yang perlu mendapat perhatian serius agar program tersebut dapat memenuhi keperluan pendidikan. Perkembangan program multimedia untuk keperluan pendidikan akhir-akhir ini sangat menggembirakan, baik dalam segi kuantitas maupun kualitas. Hal ini karena banyaknya pengembang yang ikut serta berkontribusi dalam pengembangan program multimedia untuk dunia pendidikan.

Perkembangan ini sepiantas sangat menggembirakan, namun ternyata fakta dilapangan para peserta didik khususnya di usia anak-anak dan remaja justru belum mampu menggunakan fasilitas tersebut sebagaimana mestinya. Menurut kajian Morgan & Shade (1994)⁸ dari sekian banyak program yang ada di pasaran hanya 20-25% yang dikategorikan memenuhi syarat serta layak digunakan untuk keperluan pendidikan, sementara sisanya kurang lebih sekitar 75-80% program dapat menjadi bumerang dan masih susah untuk digunakan bahkan lebih cenderung hanya menampilkan permainan dan hiburan.

⁶ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm 23

⁷ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Hlm 21.

⁸ Morgan,G & Shade, D. 1994. *Moving early childhood education into the 21 st century*. Washington,D.C.:National Association for the Education of Young Children.

Usaha untuk terus memperbaiki program multimedia agar sesuai dengan prinsip pedagogik terus dilakukan secara berkala dan sistematis dengan melibatkan berbagai pihak dalam dunia pendidikan agar program multimedia sesuai dengan standar pendidikan yang diperlukan. Apabila program multimedia terjun dalam dunia pendidikan khususnya usia anak-anak dan remaja, maka pengembangannya seharusnya memasukkan unsur cerita, lukisan, mendesain sesuatu, menulis cerita yang berisi gambar untuk menunjang pengembangan pola pikir mereka yang kreatif dan inovatif.

Landasan pedagogis sangat erat kaitannya dengan landasan ekonomi sebab penggunaan multimedia dalam pendidikan menjadi kekuatan pendorong yang terbesar ditunjang dengan penanaman modal secara besar-besaran yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan.⁹ Integrasi multimedia ke dalam kurikulum akan menyebabkan terjadinya transformasi pedagogis dari pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada pendidik menuju pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Dari perspektif peserta didik sendiri, peranan pendidik beralih dari yang semula berperan sebagai instruktur tradisional dan pemasok pengetahuan, menjadi peran yang lebih erat terkait dengan dukungan dan fasilitas dari konstruksi pengetahuan secara aktif oleh peserta didik. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik menyiratkan pemberdayaan bagi peserta didik individu dan kecakapan pengarahan diri bagi peserta didik, sehingga lebih bermakna, pengalaman belajar otentik yang mengarah pada pembelajaran seumur hidup.¹⁰

Meskipun harus diakui bahwa multimedia memiliki potensi untuk menawarkan kesempatan belajar yang baru dan disempurnakan, banyak pendidik yang gagal menyadari potensi ini. Sejumlah pendidik yang menggunakan program multimedia di lingkungan pembelajaran media mereka, sebagian besar hanya menggunakannya sebatas untuk alat akses data, komunikasi, dan administrasi.

⁹ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Hlm 23.

¹⁰ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Hlm 24.

Kegagalan dan kurang efektifnya penerapan multimedia dalam dunia pendidikan saat ini, selain tidak terintegrasinya multimedia ke dalam kurikulum, juga dilatarbelakangi suatu kenyataan bahwa kebanyakan pendidik tidak siap untuk perubahan yang dituntut dan dihasilkan oleh hadirnya multimedia.¹¹

Oleh karenanya tulisan ini dimaksudkan untuk menganalisa data-data dengan populasi dan sampel dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif sehingga akan didapatkan kesimpulan tentang *Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam mengenai masalah tersebut. Oleh karena itu, Identifikasi masalah dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Multimedia SQ Learning method* mempunyai peranan yang sangat vital dalam peningkatan kualitas pendidikan
2. Keefektifan penerapan *Multimedia SQ Learning Method* dalam pembelajaran untuk siswa di sekolah
3. *Multimedia SQ Learning method* merupakan bagian integral dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, maka peneliti akan membatasi masalah tentang bagaimanakah *Hubungan Penerapan Multimedia SQ Learning method dalam pembelajaran dengan Minat Belajar siswa dalam pembelajaran PAI* di SMK Negeri 7 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah *Hubungan Multimedia SQ Learning Method terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI*. Berdasarkan pembatasan masalah

¹¹ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Hlm 24.

tersebut diatas, maka penelitian yang dapat menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *Hubungan Multimedia SQ Learning Method terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI* di SMKN 7 JAKARTA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang:

1. *Multimedia SQ Learning Method dalam Pembelajaran PAI* di SMKN 7 Jakarta
2. Pengaplikasian *Multimedia SQ Learning Method* di SMKN 7 Jakarta
3. Proses terbentuknya *Multimedia SQ Learning Method* ke dalam pembelajaran di SMKN 7 Jakarta
4. Manfaat penggunaan *Multimedia SQ Learning Method terhadap Minat Belajar Siswa pada pembelajaran PAI* di SMKN 7 Jakarta

F. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan tersebut diatas tercapai, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini nantinya diharapkan mampu menghasilkan manfaat serta proposi-proposisi yang terkait dengan *Hubungan Multimedia SQ Learning Method terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI* sehingga khasanah keilmuan Islam mengalami pengembangan dan memberikan motivasi bagi para peneliti untuk melakukan dan mengembangkan penelitian yang serupa.
2. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi para pendidik maupun peserta didik agar program multimedia yang diterapkan ke dalam dunia pendidikan dapat berjalan sesuai dengan standar pendidikan yang diperlukan.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (*research field*).¹² Penelitian lapangan adalah penelitian yang datanya dilakukan dilapangan seperti lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan dan lembaga pendidikan baik formal maupun non formal. Dalam penelitian ini, penulis menjadikan SMK Negeri 7 Jakarta sebagai studi kasus penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan, menganalisa peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi pemikiran secara individu maupun kelompok dengan menggunakan angka-angka.¹³ Metode deskriptif kualitatif menjelaskan berbagai kondisi dan situasi yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi. Dalam hal ini adalah *Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMKN 7 Jakarta*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid (sebenarnya) mengenai *Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa* di SMKN 7 Jakarta, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang akan dilakukan.¹⁴ Observasi yang penulis gunakan adalah observasi partisipatif (*participatory observation*), yaitu penulis ikut serta dalam kegiatan, penulis terjun langsung mengamati kegiatan di sekitar lingkungan sekolah dan proses

¹² Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 3

¹³ Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999), hlm. 63

¹⁴ Nazar Bakry, *Tuntunan Praktis Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1995), Cetakan Kesatu, hlm. 44

pembelajaran. Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana penerapan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa yang telah dilakukan oleh para pendidik di SMKN 7 Jakarta.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka dan merupakan suatu proses pengumpulan data untuk suatu penelitian.¹⁵ Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa saja yang terkait dengan penerapan *Multimedia SQ Learning Method* di SMK Negeri 7 Jakarta. Dalam hal ini peneliti mengajukan pertanyaan langsung kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru-guru dan siswa.

c. Studi Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan data yang berkaitan dengan penelitian.¹⁶ Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain catatan lapangan, dokumentasi tata tertib letak geografis sekolah, struktur organisasi, peraturan sekolah, dokumentasi foto-foto kegiatan penerapan Multimedia SQ Learning Method di SMKN 7 Jakarta serta hal-hal lain yang dapat digunakan sebagai kelengkapan dalam penelitian ini.

d. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh narasumber.¹⁷ Angket dalam penelitian ini sifatnya hanya sebagai pendukung dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti. Dalam penelitian ini angket hanya digunakan untuk mengetahui seberapa besar

¹⁵ Nazar Bakry, *Tuntunan Praktis Metodologi Penelitian*, hlm. 44

¹⁶ Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru- Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2007). Hlm. 77

¹⁷ S.Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 168

minat siswa dalam penggunaan Multimedia SQ Learning Method di SMKN 7 Jakarta. Peneliti menggunakan pernyataan tertutup kepada para responden.

3. Sumber Data

Data merupakan sumber yang paling penting untuk mengungkap suatu permasalahan yang ada dan menjawab masalah penelitian atau mengisi hipotesis yang sudah dirumuskan. Dalam melakukan penelitian ini data-data yang diperlukan diperoleh dari dua sumber yaitu:¹⁸

1. Data Primer

Data primer adalah data yang bersumber dari informan yang mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah yang diteliti. Sedangkan informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi yang dijadikan obyek penelitian.

Dalam penelitian ini, data primer yang akan diperoleh oleh peneliti adalah Analisis *Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI*, dan hasil observasi serta hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Wakil Kurikulum dan Ketua Waka Kurikulum guru kelas X SMK Negeri 7 Jakarta.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Sumber data sekunder meliputi data-data yang diberikan kepada peneliti berupa peraturan-peraturan tata tertib siswa yang berkaitan dengan penelitian.

¹⁸Direktorat Tenaga Kependidikan, *Pengolahan Dan Analisis Data Penelitian*, (Jakarta: 2008), hlm. 4

4. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk pemeriksaan keabsahan data, dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data.¹⁹

Dalam penelitian ini, teknik triangulasi yang dilakukan peneliti membandingkan data hasil analisis penulis dengan data hasil pengamatan yang diperoleh dari lapangan yaitu wawancara terhadap responden (Kepala Sekolah, Wakil Kurikulum, Pembina Siswa, Guru, dan Siswa kelas XII SMK Negeri 7 Jakarta).

5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif model Miles dan Huberman,²⁰ yaitu analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru. Aktivitas dalam analisis meliputi:²¹

a. Reduksi data (*data reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang hal-hal yang tidak penting. Reduksi data dilakukan dengan lebih memfokuskan permasalahan yang diteliti.

b. Penyajian data (*data display*)

Yaitu penyajian data dengan teks yang bersifat naratif agar memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami.

¹⁹ Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif, cet XIV*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 178

²⁰ Milles and Huberman dalam Direktorat Tenaga Kependidikan, *Pengolahan Dan Analisis Data Penelitian*, (Jakarta: 2008), hlm. 11

²¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 34

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*)

Yaitu dengan menyimpulkan atas semua yang telah dicari dan atas rujukan dari buku-buku penunjang serta melakukan penelitian lapangan langsung keada objek penelitian.

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisa data yang berbentuk angka, dan data kuantitatif juga digunakan untuk analisa data deskriptif kualitatif dengan metode induktif. Metode induktif adalah berangkat dari fakta dan peristiwa yang khusus atau kongkrit itu ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum.²²

6. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan dan peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian yang menjadi populasi sekaligus sampel adalah siswa kelas XII SMK Negeri 7 Jakarta.

7. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 7 Jakarta yang beralamat di Jalan Tenggiri No 1, Rawamangun, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia, 13220 telp. 021-4711564. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Juni tahun 2014.

²² Sutrisno Hadi, *Metodologi Reseach*, Jilid I (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm. 42

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan dalam penyusunan skripsi, penulis membagi dalam lima bab dengan beberapa pokok dan sub pokok bahasan. Adapun bab-bab yang menggambarkan secara garis besar penelitian dalam skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI, dalam bab ini dijelaskan tentang SQ secara umum, Metode SQ Education, Multimedia Learning Method secara umum, Multimedia Learning dalam Islam, Islamic Religion and Education Learning di sekolah.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, menjelaskan tentang metodologi penelitian dari skripsi penulis.

BAB IV : HASIL PENELITIAN, menjelaskan tentang gambaran umum tentang SMKN 7 Jakarta, Visi dan Misi, Tujuan Sekolah, Struktur Sekolah, Program Sekolah, Sarana dan Prasarana serta latar belakang guru dan karyawan. *Multimedia SQ Learning Method* dalam pembelajaran PAI di sekolah, proses terbentuknya *Multimedia SQ Learning Method* ke dalam pembelajaran, Multimedia Technology meningkatkan proses pembelajaran, dan Manfaat Penggunaan Multimedia SQ Learning Method pada pembelajaran di sekolah, Hasil Penelitian di SMKN 7 Jakarta.

BAB V PENUTUP, menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian, saran dan kata penutup.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. SQ Secara Umum

SQ adalah God Spot yang mampu menjadi tuntunan atau pedoman hidup manusia untuk berperilaku, mengaktifkan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional. Menurut Danah Zohar, Ian Marshall, SQ adalah kecerdasan tertinggi manusia yang berperan paling vital dalam kehidupan.²³

Berbeda dengan Danah Zohar dan Ian Marshall, Ary Ginanjar yang mengusung konsep ESQ mengatakan bahwa kecerdasan spiritual (SQ) adalah kemampuan untuk memberi makna ibadah terhadap setiap perilaku dan kegiatan, melalui langkah-langkah dan pemikiran yang bersifat fitrah, menuju manusia yang seutuhnya (hanif), dan memiliki pola pemikiran tauhidi (integralistik), serta berprinsip “hanya karena Allah”.²⁴

Kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ) cenderung berkaitan dengan status manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial (dimensi horisontal) serta kurang menyentuh persoalan inti kehidupan yang menyangkut fitrah manusia sebagai makhluk Tuhan (dimensi vertikal). Oleh karena itu, sebagai makhluk yang memiliki sifat kemanusiaan (nasut) dan juga sifat ketuhanan (lahut), manusia juga memerlukan jenis kecerdasan lain yang berdimensi vertikal, yang kemudian dikenal dengan sebutan kecerdasan spiritual (SQ).

Kecerdasan intelektual (IQ) memang penting kehadirannya dalam kehidupan manusia, yaitu agar manusia mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara efisien dan efektif. Peran kecerdasan emosional (EQ) juga penting dalam membangun hubungan antar manusia yang efektif sekaligus perannya dalam meningkatkan kinerja, namun

²³ Zohar, Danah dan Ian Marshall. 2007. *SQ (Kecerdasan Spiritual)*, Terj. Rahmani Astuti dan Ahmad Nadjib Burhani, Bandung: PT Mizan Pustaka.

²⁴ Agustian, Ary Ginanjar. 2001. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ) Berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga Wijaya Persada. 305 hlm.

tanpa kecerdasan spiritual (SQ) yang mengajarkan nilai-nilai kebenaran, maka keberhasilan yang dicapai hanyalah keberhasilan yang bernuansa duniawi atau kebendaan saja tetapi hampa dan tanpa makna.²⁵ SQ adalah landasan yang diperlukan untuk memfungsikan IQ dan EQ secara efektif. SQ diperlukan untuk memberikan makna spiritual terhadap pemikiran, perilaku dan kegiatan secara komprehensif.²⁶ Hal ini selaras dengan pandangan bahwa jika rasio dan emosi memberikan kepada manusia keunggulan-keunggulan yang bersifat teknis dan diperlukan untuk mengarungi kehidupan dunia, maka spiritualitas memberikan makna bagi tindakan-tindakan manusia.

B. Metode SQ Education

1. SQ Learning di Sekolah

Keberadaan IQ, EQ, dan SQ sebenarnya telah termuat dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan ditemukannya IQ pada pelajaran sains, IPA, matematika dan mata pembelajaran lainnya. EQ juga dapat ditemukan pada pendidikan moral baik melalui pendidikan Pancasila maupun pendidikan Kewarganegaraan. Sementara SQ juga dapat ditemukan pada Pendidikan Agama. Tetapi semuanya terpetak-terpetak dan tidak terintegrasikan dalam satu kesatuan yang saling berhubungan. Hasil yang didapat oleh siswa adalah bagaimana bisa mengerjakan dengan baik soal-soal dari pelajaran-pelajaran tersebut. Keberhasilan siswa dalam belajar diukur dengan nilai yang didapat pada tes ataupun ujian saja, walaupun mereka tidak memahami kandungan yang sesungguhnya dari mata pelajaran yang bersangkutan. Peranan guru lebih cenderung hanya memberikan materi dan menjawab kesulitan siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Makna-makna di balik materi kurang begitu diangkat, padahal disinilah peluang agar guru bisa menjalankan tugasnya,

²⁵ Agustian, Ary Ginanjar. 2001. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ) Berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga Wijaya Persada. 305 hlm.

²⁶ Agustian, Ary Ginanjar. 2005. *ESQ: The ESQ Way 165 (Berdasarkan 1 Ihsan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam)*, Jakarta: Arga

'mengajar sekaligus mendidik siswa'. Sehingga hal-hal seperti ini telah menyebabkan ketidakseimbangan kecerdasan, baik IQ, EQ, maupun SQ pada diri siswa.

Formula SQ merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam pendidikan dan pembelajaran di sekolah-sekolah, terutama sekolah-sekolah berbasis agama Islam seperti MI, MTs, MA maupun Sekolah Islam Terpadu. Di sekolah-sekolah seperti ini dibutuhkan pembelajaran berwawasan SQ, yaitu pendekatan pembelajaran SQ disamping itu juga memperhatikan unsur IQ dan EQ dalam satu kesatuan yang terintegrasikan dalam satu mata pelajaran. Sebagai contoh untuk mata pelajaran sains, misalnya fisika dapat mengandung unsur IQ, EQ, dan SQ sekaligus. Begitu juga untuk mata pelajaran yang lain.

Secara kultural, pendidikan pada umumnya berada dalam lingkup peran, fungsi, dan tujuan yang tidak berbeda. Semuanya hidup dalam upaya yang bermaksud mengangkat dan menegakkan martabat manusia melalui transmisi yang dimilikinya, terutama dalam bentuk transfer knowledge dan transfer value. Pendidikan moral spiritual adalah pondasi untuk membentuk pribadi intelektual yang diharapkan serta mampu memberikan pencerahan dan katarsis spiritual kepada peserta didik, sehingga mereka mampu bersikap responsif terhadap segala persoalan yang tengah dihadapi masyarakat dan bangsanya. Pendidikan spiritual mewujudkan dalam perikehidupan yang diliputi dengan kesadaran penuh, perilaku yang berpedomankan hati nurani, penampilan yang genuine tanpa kepalsuan, kepedulian besar akan tegaknya etika sosial.

Dalam pendekatan pembelajaran SQ yang akan diterapkan ke dalam pembelajaran siswa, peran guru sangatlah central dikarenakan dalam suatu pembelajaran, guru adalah poros utama atau bisa dikatakan guru adalah tiangnya pembelajaran dan pendidikan kepada siswa. Guru dituntut lebih kreatif dan peka dalam merespon Spiritual siswa. Keberhasilan pendekatan pembelajaran SQ yang efektif dan berefek yang positif bagi pembelajaran siswa, salah satunya ditentukan oleh pahlawan tanpa tanda jasa yang disebut guru.

Menempatkan SQ di samping IQ dan EQ sebagai tujuan pembelajaran didasarkan pada kenyataan dewasa ini, bahwa orang yang memiliki kecerdasan intelektual semata, belum tentu berhasil dengan baik di dunia kerja. Banyak orang berpendidikan dan memiliki intelektual tinggi, namun gagal mengembangkan karirnya akibat rendahnya kecerdasan emosionalnya.²⁷

a. SQ Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran

Aplikasi dari pembelajaran berwawasan SQ salah satunya adalah dengan pembelajaran yang dilengkapi dengan pesan-pesan *ilaahiyah* dalam ayat-ayat Al-Qur'an. Untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan alam, misalnya fisika mudah dikemas dalam pembelajaran berwawasan SQ. Hal ini dikarenakan antara ayat-ayat Al-Qur'an dengan teori-teori yang terdapat dalam ilmu fisika terdapat keselarasan. Selain itu Al-Qur'an juga banyak membicarakan pelbagai subyek yang jelas-jelas ilmiah.

Menurut Djazuni (2003), pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan ayat-ayat Al-Qur'an, akan memberikan wawasan keagamaan yang dihayati dalam kehidupan sehari-hari. Disebutkan juga oleh Lubis dan Widayana (2003)²⁸ bahwa pembelajaran yang mengaitkan antara materi fisika dengan ayat-ayat Al Qur'an akan membuat generasi muda kita (dalam hal ini siswa sekolah) akan memahami betapa besar keagungan Allah, yang sekaligus meningkatkan keimanan dan ketaqwaan.

Lebih lanjut mereka menyebutkan walaupun pembelajaran mengaitkan materi dengan ayat-ayat Al-Qur'an, namun pencapaian pokok bahasan dan sub pokok bahasan tetap tidak berubah. Dalam hal ini pembelajaran berwawasan SQ akan tetap membuat siswa memahami isi materi yang disampaikan guru sesuai dengan kurikulum yang ada. Sebagai bagian untuk meningkatkan pemahaman siswa akan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Pencapaian-

²⁷ Ary Ginanjar. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan spiritual:ESQ*.Jakarta:Arga, 2005.

²⁸ Lubis dan Widayana .2003. *Suplemen Fisika Untuk Peningkatan Imtaq Siswa SMA*. Jakarta: Bagian Proyek Peningkatan Wawasan Keagamaan Guru, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

pencapaian pembelajaran tetap berdasarkan pada rencana dalam kurikulum yang telah digariskan.

Dengan kata lain, pembelajaran berwawasan SQ bertujuan untuk meningkatkan dan menyelaraskan antara iptek maupun imtaq dalam satu mata pelajaran apapun tanpa terkecuali. Untuk meningkatkan dan menyelaraskan iptek dan imtaq ini, lebih rinci disebutkan dalam Program Kurikulum 2013 oleh Kemendikbud, bahwa guru mata pelajaran apa pun dituntut untuk mempunyai andil dan peranan yang besar melalui beberapa cara, antara lain sebagai berikut.

- a. Penciptaan suasana kegiatan belajar-mengajar yang betul-betul diarahkan untuk penanaman keimanan dan ketakwaan para siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Pengaitan pokok bahasan, sub pokok bahasan, masing-masing mata pelajaran dengan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.
- c. Penyelarasan konsep iptek dan seni dengan nilai-nilai imtaq.
- d. Penanaman kesadaran dan keyakinan kepada siswa bahwa Allah swt telah menerapkan prinsip-prinsip keterkaitan alam semesta yang disebut dengan *sunnatullah*.
- e. Pemberian kesadaran kepada para siswa bahwa mereka belajar semata-mata melaksanakan perintah Tuhan dalam hal menuntut ilmu.

Penerapan program SQ Learning sebaiknya dimulai sejak usia dini, yaitu usia sekitar 6-7 tahun (sejak duduk di bangku Sekolah Dasar).²⁹ Hal ini dimaksudkan agar tertanam benih – benih positif dalam jiwa generasi muda sehingga akan lebih kuat dan mendasar. Pada perkembangan anak didik yang masih berusia dini, pribadi mulai terbentuk. Setiap kebiasaan serta materi yang diberikan akan lebih mudah diserap dan lebih kuat tertanam pada anak usia dini. Dari sinilah, anak yang berpotensi atau tidak dapat diberi bimbingan dan arahan agar kelak dapat menjadi pribadi yang berintelektual tinggi dan bermoral serta beradab yang

²⁹Jalaludin Rahmat, *SQ for Kids “ Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini”* E-book melalui <https://books.google.co.id/books?id>, diakses tanggal 10 desember 2015.

dapat mengisi pembangunan di masa yang akan datang.

Pemberian wawasan tentang SQ hanya terbatas pada para remaja yang mulai memasuki dunia perkuliahan atau pada pelajar SMA. Meskipun begitu, SQ learning yang diberikan belumlah maksimal. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu membuat keseluruhan materi SQ hanya diberikan sekilas dan berkesan masih belum selesai. Tentunya mekanisme SQ learning seperti ini dirasa kurang efektif dan kurang bisa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pribadi generasi muda. Maka dari itu, penerapan SQ learning sebagai alternatif pembelajaran yang dimulai sejak jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan suatu langkah kreatif yang efektif guna membentuk pendidikan berkarakter pada anak didik.³⁰

Untuk pengembangan kecerdasan spiritual (SQ) sendiri juga butuh aplikasi langsung dan aktif dari beberapa element pendidikan:

1. Kurikulum

Kurikulum pendidikan nasional harus menambahkan jam mata pelajaran pendidikan agama. Sistem pembelajarannya juga perlu di perbaiki dengan memperbanyak praktik langsung dan bukan hanya sekedar berbasis hapalan semata.

2. Kepala sekolah

Peran kepala sekolah sangat sentral dalam menciptakan suasana sekolah yang kondusif dan religious. Dengan mengulurkan kebijakan-kebijakan yang mengacu pada aspek religious, seperti:

- a. Mengadakan morning briefing setiap paginya selama 10-15 menit untuk mendengarkan siraman rohani, nasihat-nasihat dan kata-motivasi yang bisa membangkitkan mental spiritual para guru dan siswa.
- b. Mengadakan jadwal piket setiap harinya untuk setiap kelas sebagai marbot, muazzin, dan imam shalat di mushalla sekolah dengan dibimbing oleh wali kelas.

³⁰ Jalaludin Rahmat, *SQ for Kids " Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini"* E-book melalui <https://books.google.co.id/books?id>, diakses tanggal 10 desember 2015.

c. Mewajibkan semua guru dan siswa untuk shalat berjamaah di mushalla sekolah.

3. Guru

Guru sebagai pendidikan, harus membimbing, mengenalkan dan memdekatkan siswa kepada ritual-ritual keagamaan, dari hal yang paling sederhana. Seperti:

a. Berdoa sebelum dan sesudah PBM

b. Membacakan sebuah hadist atau ayat sebelum memulai PBM

c. Mengingatkan dan memotivasi siswa untuk beribadah dan berbuat kebaikan.

Dalam penerapan SQ learning, peran aktif dari semua pihak sangat dibutuhkan utamanya dari pihak pemerintah. Hal ini dikarenakan pemerintah merupakan pemegang kuasa sekaligus penentu kebijakan yang akan diterapkan. Tidak hanya dari pihak pemerintah, namun dari pelaku pendidikan (siswa dan guru) juga dituntut peran aktif di dalamnya. Sehingga dengan ini, kerja sama antara pemerintah dan pelaku pendidikan akan terwujud dan pendidikan berkarakter pun akan terbentuk.

b. Implikasi Pembelajaran SQ Learning Terhadap Minat Belajar

Pembelajaran berwawasan SQ akan membuat siswa sekolah berbasis Islam menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini karena pengelolaan pembelajaran memberikan rangsangan(*stimulus*) untuk membangkitkan minat mereka sebagai siswa sekolah yang terbiasa berinteraksi dengan ayat-ayat Al-Qur'an. Seperti yang telah diungkapkan Anni (2004)³¹ dalam psikologi belajar, bahwa untuk membangkitkan minat belajar, pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting.

Kecerdasan Spiritual (SQ) penting dalam kehidupan.³² Ia menjelaskan bahwa seseorang yang SQ nya tinggi cenderung menjadi pemimpin yang penuh pengabdian, yaitu seorang yang bertanggung jawab untuk membawakan visi dan nilai yang lebih tinggi terhadap orang lain. Ia dapat memberikan inspirasi terhadap orang lain. penjelasan ini juga

³¹ Anni, Chatarina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.

³² Danah Zohar dan Ian Marshall, *SQ Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual Dalam Berpikir Integralistik dan Holistik untuk Memaknai Kehidupan*, Terjemahan, Bandung, Mizan, 2000, hal 79

berlaku terhadap keluarga dimana kecerdasan ini sangat penting dalam membangun karakter manusia yaitu anggota keluarga yang mengilhami orang disekitarnya, dan menciptakan pribadi utuh yang mampu bertindak bijaksana sehingga dalam keluarga tadi tercipta suatu kesinambungan. Mengenai karakter manusia yang mengilhami dan memberikan pengaruh positif berdasarkan visi dan prinsip yang lebih tinggi ini Covey menerangkan bahwa kemenangan publik di mulai dengan kemenangan pribadi. Tempat untuk membangun hubungan apapun adalah di dalam diri sendiri, dalam lingkungan pengaruh dan karakter.

Dengan kecerdasan spiritual, siswa akan memiliki pribadi utuh dan berpusat pada prinsip yang benar. Apabila tindakan didasari dibimbing oleh yang benar maka tindakan ucapan, dan sikapnya menjadi bijaksana dan penuh kebaikan. Individu yang mampu mengembangkan kecerdasan spiritual akan memiliki prinsip dan cara pandang yang realistis, mampu menyatukan keragaman, mampu memaknai, dan menstranformasikan kesulitan menjadi medan penyempurnaan dan pendidikan spiritual yang lebih tajam dan matang.

C. Metode Multimedia Learning secara umum

1. Pengertian Multimedia Secara umum

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak(animasi)), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Singkatnya, multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukkan film 3D (3 Dimensi) yang digabungkan pada gerakan.³³ Sejak saat itu barulah mulai Multimedia menjadi bagian dalam pembelajaran sejak ditemukannya teknologi reproduksi baru melalui telekomunikasi.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan,

³³ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374hlm.

menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991)³⁴ diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia adalah perpaduan Electrical Art dari berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain. Yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi).

Gayeski (1993)³⁵ mendefinisikan sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya.

Menurut Elsom-Cook (2001)³⁶ multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa integrasi tidak ada.

Reddi (2003) mengartikan multimedia sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti cenderung sependapat dengan Reddi (2003)³⁷, memang multimedia adalah pengintegrasian elemen-elemen dari berbagai media yang menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menguntungkan pengguna (user). Namun peneliti ingin sedikit menambahkan bahwa multimedia dalam perkembangannya juga bisa menjadi bumerang bagi masyarakat pada umumnya jika tidak digunakan pada tempatnya. Lebih lanjut mengenai hal tersebut akan dibahas di BAB

³⁴ American Heritage Dictionary (1991), *houghton mifflin company*, copyright 1992. World art International Inc. US Pat No.4

³⁵ Gayeski (1993). *Multimedia For Learning*, copyright 1993, Educational Technology Publications, Inc., Engliwood Cliffs, New Jersey 07632.

³⁶ Elsom-Cook, M. 2001. *Principles of Interactive multimedia*, London: McGraw Hill.

³⁷ Reddi, U.V. 2003. *Multimedia as an educational tool*. In *Educational Multimedia: A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: CEMCA.

selanjutnya.

2. Kategori Multimedia

Multimedia bisa dibagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara berurutan (sekuensial). Contoh media linier yg konkret seperti TV dan Film. Kemudian selanjutnya Multimedia yang kedua adalah multimedia interaktif, dapat diartikan sebagai multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang akan dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti; multimedia interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Multimedia pembelajaran menurut Prof.Dr.Munir, dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, terarah, dan terkendali.³⁸

Peneliti secara keseluruhan sependapat dengan pendapat Prof.Dr.Munir, namun perlu diketahui bahwa multimedia akan berdampak atau berpengaruh sangat besar terhadap perkembangan dunia pendidikan jika digunakan sebagaimana mestinya. Namun demikian, pada kenyataannya saat ini justru teknologi berdampak negatif pada perkembangan Kecerdasan Spiritual anak. Anak-anak dan remaja di era saat ini lebih sering menggunakan Handphone, laptop, tab, dll, dari pada membaca buku-buku pelajaran, buku-buku inspiratif, beribadah, shalat.

³⁸ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374hlm.

D. Deksripsi Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat secara bahasa diartikan sebagai keinginan yang kuat, gairah, kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu.³⁹ Sedangkan secara istilah minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁴⁰

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.⁴¹

Hilgard sebagaimana dikutip Tohirin, menyatakan bahwa *interest is persiting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*. Dengan demikian, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan termasuk belajar yang diminati siswa, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Oleh sebab itu, minat juga diartikan sebagai perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu objek. Misalnya minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam akan berpengaruh terhadap usaha belajarnya, dan pada gilirannya akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.⁴²

Berpijak dari minat inilah seseorang akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai sesuatu yang diminatinya. Sedangkan bagi seseorang yang kurang berminat terhadap sesuatu maka ia kurang berusaha bahkan lebih cenderung mengabaikannya. Besar kecilnya minat seseorang akan menentukan besar kecilnya hasil yang akan diperoleh.

Kemudian pengertian belajar, para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan

³⁹ Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gita Media Press, 2004), hlm. 532.

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 151

⁴¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.180.

⁴² Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), hlm. 130-131.

rumusan yang berlainan, tetapi pada prinsipnya adalah sama. Untuk lebih jelasnya akan penulis kemukakan definisi belajar, antara lain sebagai berikut:

a) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴³

b) Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.⁴⁴

c) Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang membentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.⁴⁵

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian belajar di atas, dikutip dari buku "*Psikologi Pendidikan*" karangan M. Mustaqim dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

a) Suatu aktivitas atau usaha yang disengaja.

b) Aktivitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru baik yang segera nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari.

c) Perubahan-perubahan itu meliputi perubahan keterampilan jasmani, kecepatan perseptual, isi ingatan, abilitas berfikir, sikap terhadap nilai-nilai dan inhibisi serta lain-lain fungsi jiwa (perubahan yang berkenaan dengan aspek psikis dan fisik).

d) Perubahan tersebut relatif bersifat konstan.⁴⁶

⁴³ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), hlm. 2.

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 89.

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 155.

Dari kesemuanya itu dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah suatu proses atau keinginan anak didik dalam menerima, merespon, serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang telah disajikan guru yang berakhir pada kemampuan anak menguasai bahan pelajaran dan meningkatkan perubahan sikap dan tingkah laku baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek.

2. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha manusia dan hasil yang dicapai dalam suatu aktivitas. Minat berkaitan erat dengan motivasi, oleh karena itu motivasi muncul sebab ada kebutuhan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat adalah alat motivasi yang pokok untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Berpijak pada pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa fungsi minat tidak jauh berbeda dengan fungsi motivasi yaitu: “sebagai pendorong usaha usaha dan pencapaian prestasi. Adanya minat yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Intensitas minat seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.”⁴⁷

Di dalam belajar minat juga berfungsi sebagai pendorong, penentu arah dan penentu perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga besar kecilnya minat siswa dalam belajar akan mempengaruhi prestasi yang akan mereka capai. Sardiman A.M mengemukakan fungsi motivasi atau minat sebagai berikut :

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b) Penentu arah perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang hendak dicapai.
- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang

⁴⁶ H. Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar bekerjasama dengan Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2008), hlm. 34.

⁴⁷ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1990), hlm. 85.

ditulis oleh Abdul Wahid sebagai berikut:

a) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita.

Sebagai contoh anak yang berminat pada olahraga, maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi seorang dokter.

b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

c) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran tapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas minat mereka.

d) Minat yang terbentuk sejak kecil/ masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Minat menjadi guru yang telah membentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.⁴⁸

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dalam belajar secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang bersumber dari diri siswa (internal) dan yang bersumber dari lingkungan (eksternal).

Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa, meliputi kondisi fisik

⁴⁸ Abdul Wahid, "Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak" dalam Chabib Toha (eds), *PBMPAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 109-110.

dan psikisnya. Kondisi fisik yang dimaksud adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit. Faktor internal lain yang minat belajar adalah faktor psikis, yaitu kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, intelegensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari.

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya minat belajar siswa yang berada di luar diri siswa. Faktor eksternal terbagi atas lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.⁴⁹ Adapun lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa.

Faktor-faktor internal dan eksternal sama-sama mempengaruhi minat belajar siswa seperti yang dikemukakan oleh hukum konvergensi. Perbandingan kontribusi masing-masing faktor terhadap minat belajar siswa berbanding lurus dengan kuat-lemahnya pengaruh dari keduanya. Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar yang optimal maka diperlukan peran dari keduanya.

4. Indikator-indikator Minat Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, indikator adalah alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk dan keterangan.⁵⁰ Kaitannya dengan minat siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kualitas minat.

Setiap siswa memiliki perbedaan dalam berbagai hal, misalnya pada minatnya. Perbedaan itu dapat diketahui melalui gejala-gejala yang ditampakkan oleh siswa itu sendiri. Dalam hal ini

⁴⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 130-139.

⁵⁰ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 551.

peneliti merujuk pada pendapat Safari⁵¹, maka ada beberapa indikator minat belajar dalam penelitian ini, diantaranya:

a) Perasaan Senang

Perasaan senang akan menimbulkan sebuah sikap. Ketika seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam, maka ia akan menerima pelajaran tersebut dengan senang dan tidak merasa terpaksa dalam belajar pendidikan agama islam itu sendiri. Dalam penelitian ini instrument yang menunjukkan indikator perasaan senang adalah proses awal sebelum pembelajaran, yang diantaranya menunjukkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran pendidikan agama islam dengan senang, kehadiran siswa mengikuti pembelajaran, selalu membawa peralatan (buku) yang berkaitan dengan pembelajaran.

b) Perhatian Dalam Belajar

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Menurut Sumadi, perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan.⁵² Menurut Dakir, perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang sesuatu baik yang ada di dalam maupun yang ada di luar individu⁵³, sedangkan pendapat senada dikemukakan oleh Slameto, perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya.⁵⁴

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek yang datang dari dalam dan dari luar individu.

⁵¹ Safari, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 60.

⁵² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali, 1986), hlm. 14.

⁵³ Dakir, *Dasar-Dasar Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1993), hlm. 114.

⁵⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm.

Perhatian yang intensif akan memberikan respon yang besar. Siswa tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi perhatian tersebut.

Oleh karena itu seorang yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha memiliki konsentrasi dalam belajar (fokus) mengikuti penjelasan guru, cekatan dan semangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

c) Ketertarikan Pada Materi Pelajaran

Menurut WS.Winkel, ketertarikan itu muncul mungkin karena sifat objek yang membuat menarik atau karena ada perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut.⁵⁵ Siswa yang memiliki ketertarikan pada materi pelajaran pendidikan agama islam, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam, berpartisipasi secara aktif dan mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran pendidikan agama islam. Siswa juga secara otomatis akan giat belajar, mengerjakan tugas yang bertujuan dapat memperdalam kemampuan siswa, ketekunan dan rasa ketertarikan dalam mengerjakan soal-soal latihan.

d) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan siswa akan sesuatu obyek pelajaran mengakibatkan siswa ikut terlibat untuk melakukan kegiatan dari obyek tersebut. Siswa yang terlibat diharapkan mampu mengetahui manfaat dari setiap materi yang disuguhkan dalam setiap pertemuan. Maka siswa secara otomatis akan menerapkan di lingkungannya apa yang telah mereka pelajari disetiap pembelajaran PAI. Keterlibatan siswa memberikan dampak menyadarkan siswa untuk mengisi waktu luang dengan baik, memunculkan gairah dan keingintahuan tentang agama Islam hingga akhirnya membentuk karakter manusia yang beriman dan bertakwa.

⁵⁵ Kurjono, *Proses belajar Mengajar dengan Aspek-aspeknya Panduan bagi Para Pendidik, Mahasiswa dan Para Praktisi Pendidikan*. (Bandung: Program Studi Pendidikan Akuntansi, 2010, tidak diterbitkan), hlm. 130.

E. Islamic Religion and Education Learning

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan keagamaan yang banyak diajarkan di Indonesia. Pendidikan ini diajarkan baik formal maupun non formal. Jenjang pendidikan yang mengajarkan pendidikan agama Islam bisa dilihat mulai dari tingkat SD/MI sampai Doktoral. Untuk non formal pendidikan ini diajarkan di pondok pesantren dan sekolah diniyah. Untuk mendefinisikan pendidikan agama Islam, kita ambil satu pengertian dulu untuk memberikan gambaran umum tentang pendidikan ini. Berikut kami sertakan pula pandangan para tokoh pada pendidikan agama Islam.

Definisi Pendidikan agama Islam menurut *E. Mulyasa*⁵⁶ adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kasatuan dan persatuan bangsa.⁵⁷

Sedangkan PAI menurut *Tayar Yusuf* adalah usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertaqwa kepada Allah SWT. Definisi yang lain mengatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.

Dari kedua pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran PAI adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam pembangunan karakter Islami siswa yang mempunyai prinsip dan kepribadian tangguh serta memiliki pengendalian diri untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan

⁵⁶ Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

⁵⁷ E. Mulyasa, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2005).

2. Penelitian Yang Relevan

Pertama Penelitian yang dilakukan oleh **Rofii'atul Fithriyyah** tentang *Hubungan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMA 27 Jakarta*. Skripsi, Jakarta: Jurusan Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2011.

Hasil penelitian dari Rofii'atul Fithriyyah didapatkan hasil bahwa dari uji regresi linier menunjukkan adanya hubungan yang cukup positif antara variabel X yaitu Disiplin Belajar Siswa dengan variabel Y yaitu Hasil Belajar Siswa.

Yang kedua penelitian yang dilakukan oleh **Rahmania Agustina** tentang *Hubungan antara Motivasi Belajar PAI dan Kepribadian Islam Siswa di SMPN 44 Jakarta Timur*. Skripsi, Jakarta: Jurusan Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2007.

Hasil Penelitian dari Rahmania Agustina menunjukkan bahwa adanya hubungan signifikan antara Motivasi Belajar PAI (variabel X) Dan Kepribadian Islam Siswa (variabel Y) dengan nilai $r_{xy} = 0,985$; $t_{hitung} = 43,363 > t_{table} = 1,675$; taraf signifikansi 0,05 ; dk =58.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 7 Jakarta, Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulogadung, Jakarta Timur. Adapun waktu penelitian dilakukan selama 5 (lima) bulan, terhitung sejak bulan Februari sampai dengan bulan Juni 2014.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel digunakan untuk merancang penelitian yang dimaksudkan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian terhadap populasi. Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian.

Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah siswa kelas XII SMKN 7 Jakarta yang berjumlah 210 siswa. Karena populasi yang diteliti terkait PAI, maka peneliti hanya mengambil sampel yang muslim, jadi populasi = 197 siswa.

Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang akan diteliti, sehingga benar-benar mewakili populasi. Oleh karena itu peneliti mengambil random sampling, sampel yang diambil adalah perwakilan dari kelas XII TR1 SMKN 7 Jakarta sebanyak 15 yaitu 50% dari 30 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini, teknik pengumpulan data diperoleh dari data primer (studi lapangan) yang meliputi angket, wawancara, dan observasi.

1. Angket

Adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang diteliti. Pertanyaan yang akan diajukan kepada responden berjumlah 5 butir dan yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah guru dan murid SMKN 7 Jakarta.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan dibandingkan dengan tujuan penelitian. Wawancara dilakukan kepada perwakilan guru PAI dan beberapa siswa kelas XII TR 1 SMKN 7 Jakarta yang berjumlah 20 responden untuk memperoleh kevalidan data.

3. Observasi

Metode observasi dalam pengumpulan data dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang ada dalam objek yang akan diteliti (diselidiki). Dengan metode ini kevalidan dan keefektifan data akan semakin baik dan mampu menopang informasi yang valid maupun yang tidak valid.

D. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Setelah data diperoleh dan diolah dengan menggunakan teknik yang telah ditentukan, kemudian data tersebut dianalisis. Berdasarkan sifat masalah dan jenis penelitian ini, penulis mengolah dengan analisis deskriptif kualitatif.

Untuk menentukan scoring, penulis menggunakan skala likert, yaitu semua pernyataan angket ditabulasikan dengan skor nilai di setiap itemnya, dengan cara jawaban berupa huruf akan dirubah menjadi angka.

a. Pernyataan Positif (+)

1. Untuk jawaban Sangat Setuju , diberi nilai 5
2. Untuk jawaban Setuju , diberi nilai 4
3. Untuk jawaban Kurang Setuju , diberi nilai 3
4. Untuk jawaban Tidak Setuju , diberi nilai 2
5. Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju , diberi nilai 1

b. Pernyataan Negatif (-)

1. Untuk jawaban Sangat Setuju , diberi nilai 1
2. Untuk jawaban Setuju , diberi nilai 2
3. Untuk jawaban Kurang Setuju , diberi nilai 3
4. Untuk jawaban Tidak Setuju , diberi nilai 4
5. Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju , diberi nilai 5

Analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan diantara dua variabel atau lebih dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat).

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam menganalisis hubungan antara beberapa variabel, antara lain:

1. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi adalah bilangan yang menyatakan kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih atau juga dapat menentukan arah dari kedua variabel. Nilai korelasi (r) = ($-1 \leq 0 \leq 1$).

TABEL 1.1 Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan

No	Nilai Korelasi	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (KD) adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).

Rumus:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

3. Statistik Parametris

Statistik Parametris digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (hubungan antar variabel) yang meliputi Korelasi Product Moment, Korelasi Ganda dan Korelasi Parsial.

Peneliti pada pengujian data ini dibatasi hanya menggunakan Analisis Korelasional (Korelasi Product Moment) yang berarti bahwa untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y) dan data terbentuk interval dan rasio.

Dalam Penelitian ada dua Hipotesis yaitu :

- a. Hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada hubungan antara *Multimedia SQ Learning Method* dengan *Minat Belajar Siswa*.
- b. Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan ada hubungan antara *Multimedia SQ Learning Method* dengan *Minat Belajar Siswa*.

Berdasarkan lampiran 8, diperoleh $t_{hitung} (4,281) > t_{tabel} (2,160)$, keputusannya adalah H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan yang signifikan antara *Multimedia SQ Learning Method* (variabel X) dengan *Minat Belajar Siswa* (variabel Y). Dengan demikian hipotesis kerja (H_a yang diajukan diterima).

BAB IV

DESKRIPSI SEKOLAH DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

SERTA PEMBAHASAN

A. PROSES TERBENTUKNYA MULTIMEDIA SQ LEARNING METHOD

A. Sejarah Singkat Sekolah⁵⁸

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Jakarta didirikan pada tahun 1962 beralamat di jalan Tenggiri No. 1 Pulogadung Jakarta Timur DKI Jakarta dengan nama Sekolah Teknik Grafika (ST Grafika). Pada Tahun 1974 mengalami perubahan nama sekolah menjadi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 7 Jakarta yang memiliki empat Kompetensi keahlian dengan masing-masing memiliki Akreditasi untuk Persiapan Grafika Amat Baik (A), Produksi Grafika Amat Baik (A), Multimedia Amat Baik (A) dan Teknik Komputer Jaringan Baik.

Adapun perkembangan sekolah ini adalah pertama didirikan dengan nama Sekolah Teknik Percetakan di Balai Pustaka sejak tahun 1949 hingga 1950 dengan kepala sekolah Tuan Van Debring. Kemudian tahun 1951 di pindahkan ke gedung yang baru terletak di Jalan Garuda No. 63 Kemayoran Jakarta dengan nama STP Negeri Percetakan dengan lama pendidikan 2 tahun sampai dengan tahun 1953 dengan kepala sekolah Tuan J FW. Samson. Selanjutnya tahun 1954 sampai 1972 STP Negeri Percetakan dengan lama pendidikan menjadi 3 tahun yaitu pada tahun 1954 sampai 1959 dengan kepala sekolah JFW. Samson, tahun 1960 sampai 1964 dengan kepala sekolah M. Noerdin, tahun 1965 sampai 1967 dengan kepala sekolah Sopandi, tahun 1968 sampai 1970 dengan kepala sekolah R. Soetrisno. BSc, tahun 1971 sampai 1972 dengan kepala sekolah Wahidi, tahun 1972 sampai 1982 dengan kepala sekolah Nurdin, BSc, dan tahun 1982 sampai 1983 dengan kepala sekolah Suatmaji. Kemudian pada tahun 1983 STP Negeri Percetakan dirubah menjadi SMT Negeri Grafika

⁵⁸ Dokumentasi dan observasi, dikutip tanggal 6 Maret 2014

dengan kepala sekolah pada tahun 1983 sampai 1990 oleh Suatmaji dan tahun 1990 sampai 1996 oleh Drs. HR. Soegyanto, M.

Pada tahun 1996 dirubah kembali menjadi SMK Negeri 7 Jakarta dengan kepala sekolah pada tahun 1996 sampai 1998 dipimpin oleh Drs. HR. Soegyanto, M., tahun 1998 sampai 2004 dipimpin oleh Ir. PM. Aritonang, MM., tahun 2004 sampai 2008 dipimpin oleh Drs. Sugeng Priyana, MM., tahun 2008 sampai 3 November 2011 dipimpin oleh Drs. Anas Rosich, M.Pd., tanggal 4 November 2011 sampai 20 Mei 2012 dipimpin oleh Drs. Hasoloan Pakpahan, MPE., tanggal 20 Mei 2012 sampai 24 Maret 2014 dipimpin oleh Drs. Asep Supriatna Hadiri dan tanggal 24 Maret 2014 sampai sekarang dipimpin oleh Drs. Purwosusilo, M. Pd.

SMK Negeri 7 Jakarta terletak pada posisi yang strategis karena dekat dengan terminal kota sehingga siapa saja mudah mengakses sekolah ini. SMK Negeri 7 Jakarta semakin mendapat perhatian dari masyarakat karena sekolah ini dinilai mampu menciptakan lulusan-lulusan yang mempunyai ketrampilan sehingga bisa terjun langsung ke dunia kerja khususnya dalam bidang percetakan.

SMK Negeri 7 Jakarta juga memiliki peraturan-peraturan khusus yang berlaku untuk semua warga sekolah. sehingga bukan hanya menciptakan lulusan yang memiliki ketrampilan dan siap terjun ke dunia kerja tapi juga memiliki akhlak yang baik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah⁵⁹

1. Visi dan Misi SMK Negeri 7 Jakarta

a. Visi Sekolah

Visi dari SMK Negeri 7 Jakarta adalah terciptanya sumber daya tingkat menengah Grafika dan Multimedia yang profesional, memiliki etos kerja, mandiri, berbudaya dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dari visi sekolah tersebut terlihat jelas bahwa sekolah ini ingin menciptakan lulusan yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Meskipun sekolah ini bukan sekolah Islam tetapi terdapat nilai-nilai Islam dalam visi sekolah tersebut. SMK Negeri 7 mengharapkan siswa-siswanya memiliki budi pekerti dan karakter kebangsaan serta akhlak yang baik sehingga ilmu-ilmu dan ketrampilan-ketrampilan yang dimiliki siswa tidak disalahgunakan dikemudian hari serta mampu mempertanggung jawabkan apa yang ia lakukan dihadapan Allah swt.

b. Misi Sekolah

Untuk mewujudkan visi sekolah, ada misi atau langkah-langkah yang dilakukan pihak sekolah. Adapun Misi dari SMK Negeri 7 Jakarta, yaitu penciptaan pribadi yang beriman, berbudi pekerti luhur, terampil dan tanggung jawab, penciptaan kualitas sumber daya pendidikan secara optimal, enciptaan suasana lingkungan yang sejuk dan kondusif serta didukung oleh semua warga sekolah, peningkatan hubungan kerja sama sekolah dengan dunia usaha/industri untuk tercapainya kualitas kompetensi tamatan yang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja, dan peningkatan daya saing yang kompetitif dalam menghasilkan produk grafika dan multimedia.

Misi tersebut sangat erat hubungannya dengan internalisasi nilai-nilai akhlak kepada siswa. Hal ini dilakukan sekolah guna menciptakan siswa-siswa yang beriman, berbudi luhur

⁵⁹ Dokumentasi, dikutip tanggal 6 Maret 2014

atau berakhlak baik, terampil serta memiliki tanggung jawab tanpa mengesampingkan pemberian ketrampilan untuk bekal hidup siswa dikemudian hari. Nilai-nilai akhlak tersebut diberikan kepada siswa mengingatkan bangsa Indonesia sedang mengalami krisis moral. Dengan adanya pendidikan nilai akhlak di sekolah ini diharapkan mampu menjadikan siswa yang amoral menjadi siswa bermoral.

Dikutip dari hasil wawancara dengan Drs. Ahmad Fauzi pada 20 Mei 2014, "Salah satu bentuk pembinaan untuk mewujudkan misi tersebut adalah mengawali pembentukan karakter bangsa dan budi pekerti serta keagamaan dengan melakukan kerjasama dengan rohis, mentoring yaitu pembinaan siswa termasuk didalamnya adalah kegiatan keputrian dan bimbingan khusus bagi siswa yang pemahaman agamanya kurang. Dengan pembinaan tersebut, siswa akan memiliki akhlak yang baik dan berbudi pekerti luhur".⁶⁰

Dalam visi dan misi SMK Negeri 7 Jakarta sangat mengedepankan nilai-nilai religius terkait dengan akhlak siswa. Oleh karenanya nuansa religius akan terlihat dalam semua kegiatan sekolah.

2. Tujuan Pendidikan di SMK Negeri 7 Jakarta⁶¹

Adapun tujuan pendidikan di SMK Negeri 7 Jakarta adalah sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 2 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selanjutnya tujuan pendidikan SMK Negeri 7 Jakarta adalah menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif, mampu bekerja, mandiri, untuk mengisi lowongan pekerjaan sesuai program keahliannya, mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam

⁶⁰ Wawancara dengan Waka Kesiswaan Drs. Ahmad Fauzi, pada tanggal 20 Mei 2014.

⁶¹ Dokumentasi, dikutip tanggal 6 Maret 2014

berkompetensi mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian, serta membekali Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan seni untuk mengembangkan diri secara mandiri maupun melalui jenjang yang lebih tinggi.

C. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi dalam hal ini merupakan susunan yang menunjukkan hubungan hirarki antara seorang kelompok atau dengan lainnya dan mempunyai hubungan kerjasama atas kewajiban dan tanggung jawab guna mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Adapun struktur organisasi SMK Negeri 7 Jakarta dapat dilihat pada lampiran-lampiran.

D. Program Kerja Kepesertadidikan Sekolah⁶²

Rencana program kerja waka kepesertadidikan dari bulan Januari sampai Juni 2014 Tahun Pelajaran 2013 – 2014 dirancang dengan tujuan menanamkan nilai-nilai akhlak pada seluruh warga sekolah khususnya kepada siswa SMK Negeri 7 Jakarta dalam setiap kegiatannya.

Nilai-nilai akhlak yang ditanamkan kepada siswa antara lain meningkatkan rasa nasionalisme dalam berbangsa dan bernegara, meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah serta berakhlak mulia, sikap tanggung jawab, disiplin, menciptakan keindahan dan kebersihan lingkungan sekolah, dan meningkatkan prestasi baik akademik maupun non akademik. Rencana program kerja tersebut akan terlaksana atas kerjasama seluruh warga sekolah sehingga nilai-nilai tersebut tertanam dalam diri siswa. Untuk lebih mengetahui secara rinci tentang program-program kesiswaan terdapat dalam lampiran-lampiran.

⁶² Dokumentasi, dikutip tanggal 27 Maret 2014

E. Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana sekolah adalah semua perangkat, fasilitas atau kelengkapan dasar yang secara langsung maupun tidak langsung digunakan untuk menunjang proses pendidikan dan demi tercapainya tujuan pendidikan. Untuk mengetahui keadaan sarana dan prasarana di SMK Negeri 7 Jakarta dapat dilihat pada lampiran-lampiran.

F. Keadaan Guru, Karyawan Dan Siswa

1. Guru⁶³

SMK Negeri 7 Jakarta memiliki lima puluh enam guru atau tenaga pendidik. Tenaga pendidik tersebut diantaranya adalah satu orang kepala sekolah dengan golongan Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan dibantu oleh tiga puluh satu guru mata pelajaran yang membantu siswa dalam pelajaran umum maupun kejuruan dengan golongan PNS dan dua puluh empat guru bantu atau guru tidak tetap. Biasanya guru tidak tetap ini tidak hanya mengajar di sekolah ini, tetapi mengajar juga di sekolah lain. Rata-rata latar belakang pendidikan akhir dari guru di SMK Negeri 7 Jakarta adalah lulusan sarjana (S1).

2. Karyawan

Di SMK Negeri 7 Jakarta terdapat karyawan yang berguna untuk membantu semua urusan administrasi sekolah dan semua yang berhubungan dengan sekolah. SMK Negeri 7 Jakarta terdapat enam belas (16) karyawan yaitu sembilan orang staff TU dengan empat orang dengan golongan PNS dan lima orang dengan status pegawai tidak tetap. Kemudian tiga orang sebagai petugas kebersihan yang bertugas membersihkan lingkungan sekolah, satu orang tukang tami sehingga sekolah akan tampak indah serta dua orang keamanan yang bertugas mengamankan sekolah serta mengamankan siswa yang keluar sekolah tanpa izin dari guru piket⁶⁴

⁶³ Dokumentasi, dikutip tanggal 24 April 2014

⁶⁴ Dokumentasi, dikutip tanggal 24 April 2014

3. Siswa

Animo masyarakat yang mempercayakan pendidikan putra-putrinya di SMK Negeri 7 Jakarta dari tahun ke tahun mengalami peningkatan karena orang tua menganggap SMK sebagai suatu lembaga pendidikan yang memberikan ketrampilan kepada anak didiknya sehingga menciptakan lulusan yang siap untuk kerja.

Pada tahun 2013/2014 di SMK Negeri 7 Jakarta dengan siswa yang di terima sebanyak 251 orang yaitu 180 siswa dan 71 siswi. Jumlah keseluruhan siswa dan rombелnya adalah 700 siswa.⁶⁵

Jumlah tersebut yaitu 700 siswa, diantaranya 481 siswa dan 219 siswi. Jurusan kelas X terdiri dari 2 kelas Multimedia, 2 kelas Persiapan, 2 kelas Produksi dan 2 kelas Teknik Kendaraan Ringan. Kemudian untuk jurusan kelas XI terdiri dari 2 kelas Multimedia, 2 kelas Persiapan, 2 kelas Produksi dan 2 kelas Teknik Kendaraan Ringan. Sedangkan untuk jurusan kelas XII terdiri dari 1 kelas Multimedia, 4 kelas Persiapan, dan 2 kelas Produksi.

Sekolah ini merupakan sekolah pemerintah yang tidak dipungut biaya. Sehingga siswa yang bersekolah di SMK Negeri 7 Jakarta kebanyakan mereka yang ingin bersekolah namun tidak mempunyai biaya. Namun, karena sekolah ini mayoritas siswanya laki-laki, seringkali mereka melakukan perilaku anarkisme. Oleh sebab itu sekolah memiliki tata tertib khusus siswa untuk mengantisipasi perilaku tercela tersebut karena sekolah mempunyai sanksi tegas terhadap siswa yang melanggar tata tertib tersebut.

⁶⁵ Dokumentasi, dikutip tanggal 24 April 2014

B. Multimedia Learning Method Dalam Pembelajaran PAI

1. Pengertian Multimedia

Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya video dan musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/ suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/ suara sehingga disebut monomedia.⁶⁶

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia adalah perpaduan Electrical Art dari berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain. Yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi).

Multimedia yang dilebur ke dalam pembelajaran disebut dengan Multimedia Learning yakni, Pembelajaran Multimedia dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran tersebut. Secara khusus dalam arti sempitnya, Multimedia SQ Learning Method adalah Suatu metode pembelajaran yang menggunakan Multimedia dalam pembelajaran PAI untuk peserta didik di sekolah.

2. Pemanfaatan Multimedia Learning Method

Multimedia memberi nuansa baru dalam dunia pendidikan di seluruh dunia khususnya di Indonesia itu sendiri. Pemerolehan informasi, berita, kabar terupdate tidak harus melalui koran, majalah, dan surat kabar yang lainnya, namun dapat diakses melalui situs-situs tertentu yang memudahkan kita untuk memperoleh informasi melalui aktivitas membaca lewat

⁶⁶ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Hlm 2.

digital.

Membaca berbantuan multimedia menghasilkan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi-dimensi baru pada kata-kata. Kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara luas. Multimedia dalam pembelajaran tidak hanya menyediakan lebih banyak teks, melainkan juga mengkombinasikan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.⁶⁷

Proses belajar mengajar yang dahulunya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, whiteboard, buku-buku, diktat, dan lain-lain, dinilai belum cukup optimal, untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan suatu perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer tentunya yang berbasis multimedia yang akan menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif. Sehingga nantinya diharapkan pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyimpan basis data (database) hasil belajar peserta didik dan dapat diakses setiap saat bila diperlukan.

3. Peran Multimedia dalam berbagai bidang

Peran multimedia sangatlah luas cakupannya. Mengapa Demikian? Karena multimedia bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik. Selain itu yang menariknya lagi adalah gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Peran multimedia dalam dunia kerja misalnya, dengan adanya teleworking, para pekerja dapat melakukan pekerjaannya dari rumah, sehingga tidak harus pergi ke kantor. Dalam jual beli pun juga bisa menggunakan multimedia yakni dengan menggunakan sistem jual beli online, atau kalau di Bank biasanya menggunakan cara online-banking.⁶⁸ Kemudian

⁶⁷ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Hlm 7.

⁶⁸ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Hlm 8.

dalam memperoleh informasi seperti yang telah penulis sebutkan di poin sebelumnya, seseorang tidak harus membeli koran atau majalah di toko, namun hanya dengan duduk atau sambil bersantai pun bisa memperoleh informasi menggunakan internet dan berbagai software lain (Wifi, hotspot, Modem) untuk mencari informasi.

Peran multimedia dalam dunia pendidikan sangat vital saat ini. Cara belajar dan proses pembelajaran menggunakan komputer multimedia yang menyediakan sistem belajar online, ataupun menggunakan e-book akan memudahkan peserta didik dalam mengakses knowledge (pengetahuan). Tugas para pendidik baik itu guru ataupun dosen adalah bagaimana menyampaikan bahan ajar secara komunikatif dan interaktif yang dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik.

4. Elemen-elemen dalam proses Multimedia Learning Method

1. Teks

Teks adalah kombinasi beberapa huruf yang akan membentuk satu kata atau satu kalimat atau lebih, yang menjelaskan suatu maksud atau suatu materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh seseorang yang membacanya. Teks tidak dapat dipisahkan dalam penggunaan komputer dan dalam proses pembelajaran itu sendiri mengingat perannya yang sangat vital. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis *Multimedia Learning*.

2. Grafik

Grafik merupakan komponen kedua yang juga punya peranan penting dalam multimedia. Grafik juga berarti gambar. (Image, picture, atau drawing). Gambar adalah sarana yang tepat bagi pengguna yang sangat berorientasi dengan gambar karena bentuknya yang visual.

3. Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar bisa digunakan dalam presentasi

atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Kombinasi gambar dan teks bisa disajikan dalam bentuk PPT (Power point) dalam komputer.

Nah untuk penyimpanan filenya jika kapasitasnya sangat besar maka aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang kapasitasnya besar juga seperti DVD ROM.

4. Video (Visual gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan stimulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi.

5. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media, teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

6. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi yang dilebur ke dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Audio juga dapat membantu meningkatkan daya ingat serta bagi penggun yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan.

7. Interaktivitas

Elemen ini sangat berperan besar dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD Player, lain halnya dengan media interaktif ini yang hanya dapat ditampilkan melalui komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia berupa, stimulasi, permainan.

C. Proses Terbentuknya Multimedia Learning Method ke Dalam Pembelajaran

1. Tahap Perkembangan

Pada awal dekade 1960 komputer telah menghasilkan teks, suara, dan grafik, walaupun masih sangat sederhana sehingga masih bisa digunakan dalam media pendidikan. *Donald Bitzer* yang kita kenal sebagai Bapak PLATO (Programmed Logic For Automated Teaching Operations) mengembangkan pembelajaran berbasis komputer (CAI: Computer Assisted Instruction) pada tahun 1966 di University of Illinois at Urbana-Champaign.⁶⁹ Uji coba pembelajaran berbasis komputer, pertama kali dilakukan pada tahun 1976 di sekolah Waterford Elementary School. Sejak saat itu, pembelajaran berbasis komputer mulai dipublikasikan dan digunakan disekolah-sekolah umum sebagai media pembelajaran berbasis komputer.

Lahirnya multimedia yang digunakan dalam pendidikan adalah salah satu bagian dari perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer tersebut. Pada dekade tahun 1990, komputer berbasis multimedia interaktif mulai berkembang, para pendidik mulai mempertimbangkan implikasi apa yang akan timbul dari media yang baru ini jika diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar. Dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama, keberadaan multimedia dan teknologi yang muncul secara berkala telah menerobos hampir ke setiap aspek dalam kehidupan masyarakat.

Secara sosial, literasi komputer merupakan keterampilan penting agar dapat berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Penggunaan teknologi multimedia di lembaga pendidikan dipandang perlu agar pendidikan tetap relevan dengan abad ke-21 (Selwyn & Gordard, 2003). Untuk bisa efektif menggunakan komputer dalam pendidikan, seorang pendidik maupun peserta didik perlu memiliki literasi komputer. Menurut Munir (2009) diantara literasi yang harus dimiliki adalah kesadaran dan kemampuan menggunakan

⁶⁹ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374hlm.

perangkat lunak, kemampuan menggunakan internet, e-mail, mengenal secara umum perangkat keras, mempunyai keyakinan dalam penggunaan komputer dan mempunyai kemampuan mempelajari komputer sendiri.

2. Tahap Pengintegrasian dan Karakteristik Multimedia

A. Karakteristik Multimedia

a. Multimedia berbasis komputer

b. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video, animasi) dalam satu program secara digital

c. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik

d. Multimedia memberikan kebebasan kepada seluruh peserta didik dalam menentukan materi pelajaran

e. Multimedia memberikan kontrol yang sistematis dalam pembelajaran

B. Tahap Pengintegrasian⁷⁰

Integrasi Multimedia ke dalam kurikulum harus mengacu pada berbagai standar yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang meliputi :

a. Standar isi

b. Standar Proses

c. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

d. Standar Sarana dan Prasarana

e. Standar Pengelolaan

f. Standar Pembiayaan Pendidikan

g. Standar Penilaian Pendidikan dan,

h. Standar Kompetensi Lulusan

⁷⁰ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm 49.

Persoalan yang ada saat ini adalah bagaimana multimedia dapat diintegrasikan ke dalam berbagai standar tersebut. Hamalik (2007) menjelaskan bahwa kurikulum memiliki beberapa pengertian yakni:

- a. Kurikulum sebagai suatu program kegiatan yang terencana,
- b. Kurikulum sebagai hasil belajar yang diharapkan,
- c. Kurikulum sebagai reproduksi kultural,
- d. Kurikulum sebagai kumpulan tugas dan konsep diskrit
- e. Kurikulum sebagai agenda rekonstruksi sosial, dan
- f. Kurikulum sebagai currere

Integrasi penggabungan multimedia dalam kurikulum memerlukan kemauan dan komitmen pendidik. Peranan pendidik dalam mengintegrasikan multimedia sangatlah vital. Para pendidik harus terlibat dalam semua tingkat proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

3. Tahap Pemrosesan

Munculnya multimedia dan teknologi telah mengubah cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik. Dengan adanya multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Para pembuat desain presentasi multimedia, merancang aplikasi multimedia yang interaktif dan multi-indra dapat menjadi tantangan yang menarik bagi seluruh stake holder pendidikan.

Menggunakan multimedia dalam sistem belajar dan mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia secara perlahan telah menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh dikelas untuk membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang

diperoleh atau mereka dapatkan.⁷¹

4. Tahap Pengaplikasian

Metode pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer (PBK) telah mulai diperkenalkan dan kini dengan era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, multimedia semakin banyak mendapat perhatian atau bisa dikatakan menjadi primadona di dunia. Perkembangan teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang belajar, cara memperoleh informasi, cara menyesuaikan setiap informasi dan sebagainya.

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks, suara, gambar, animasi dan video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa company profile, video untuk tutorial, e-learning, maupun Computer Based Training. Ada banyak istilah dalam multimedia pembelajaran. Ada yang menyebutnya dengan CALL (Computer-Assisted language Learning), CAI (Computer-Assisted Instruction), CELL (Computer-Enhanced Language Learning), atau CBI (Computer Based Instruction).⁷²

D. Multimedia SQ Learning Method Technology Meningkatkan Proses Pembelajaran

1. Teknologi Multimedia Meningkatkan Proses Pembelajaran

Teknologi di era saat ini dampaknya sangat besar dalam kehidupan, bukan hanya pada life style seseorang pada umumnya, teknologi pun juga masuk ke dalam dunia pendidikan yang disebut dengan teknologi multimedia.

Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor yang cukup berpengaruh terhadap pembaruan yang begitu pesat dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang

⁷¹ Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374hlm.

⁷² Prof.Dr.Munir,M.IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374hlm.

kemajuan teknologi modern, karena sangat disadari bahwa peranan dan fungsi teknologi dalam memajukan dunia pendidikan. Teknologi dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna. Yelland, N. Et all (1997)⁷³ mengatakan bahwa teknologi dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan proses belajar.

Kelengkapan media yang dimiliki oleh Multimedia Learning Method meliputi seluruh indra, yang memang sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Pada pelaksanaan proses pembelajaran sebaiknya pendidik menggunakan media yang lengkap sesuai keperluan dan melibatkan media yang menggunakan berbagai indra.

Desain Multimedia Learning Method berpusat pada dua hal yaitu, technology centered (berpusat pada teknologi multimedia) dan learned centered (berpusat pada subjek belajar/peserta didik).⁷⁴ Technology centered bertujuan untuk memberi akses pada informasi dengan menggunakan teknologi canggih dalam mendesain presentasi multimedia. Learned centered bertujuan membantu kognisi manusia, yaitu bagaimana mengadaptasi teknologi multimedia untuk membantu kognisi manusia.

2. Manfaat dan Implementasi

Ada beberapa manfaat Multimedia Learning Method dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Multimedia dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan tanpa bantuan multimedia. Pemanfaatannya juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena peserta didik akan dimanjakan dengan slide presentasi, atau video-video yang mana hal tersebut akan merangsang saraf motorik audio visual peserta didik.

⁷³ Yelland, N., Griesshaber, S., Stokes, J., & Masters, J. 1997. *Integrating technology, teaching and learning with early childhood professionals*. Proceeding of Site 97.

⁷⁴ Prof. Dr. Munir, M. IT. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 374 hlm.

2. Dengan adanya *Multimedia SQ Learning Method* para pendidik akan lebih efisien dalam menyiapkan suatu materi untuk mengajar karena tanpa harus menyuruh peserta didik mencatat materi, pendidik tinggal menampilkan materi dan peserta didik bisa mengcopy file-file yang dibutuhkan lewat flashdisk. Vernom A. Magnesen (1983)⁷⁵ menyatakan bahwa kita belajar”, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang didengar dan dilihat, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan.”

Berlandaskan pada pendapat Venom A. Magnesen (1983) diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Multimedia Teknologi atau bisa disebut dengan Multimedia Learning Method akan membantu meningkatkan daya tangkap audio visual peserta didik dan meningkatkan kemampuan belajar siswa dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.

E. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Multimedia SQ Learning Method

1. Keunggulan

Pertama, meluasnya penggunaan Personal Computer (PC) dan meningkatnya kemampuan komputasional sebuah PC. Teknologi juga menghasilkan peralatan dengan resolusi tinggi yang dapat menampilkan data multimedia (kamera digital, scanner, monitor, dan printer). Selain itu didukung juga oleh peralatan yang kapasitas penyimpanannya cukup besar.

Kedua, memungkinkannya transmisi dari komunikasi jaringan dengan kecepatan tinggi.

Ketiga, Tersedianya aplikasi pengolah data multimedia yang jangkauannya sangat luas.

⁷⁵ Venom A. Magnesen. 1993. Dalam <http://e-majalah.com/10608.html>.

2. Kelemahan

Pertama, Kemampuan dari pendidik untuk menggunakan Multimedia Learning Method masih sangat minim. Khususnya tenaga pendidik yang dahulunya belum mengenal sama sekali multimedia dan sudah terbiasa mengajar dengan manual menulis di whiteboard, dll. Seharusnya pemerintah memberikan pelatihan khusus kepada para pengajar atau pendidik yang sama sekali belum bisa menggunakan multimedia dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran menggunakan multimedia ini bisa tersampaikan sepenuhnya kepada peserta didik.

Kedua, Jaringan dan sarana prasana. Tidak semua peserta didik dapat menikmati Multimedia Learning Method ini dalam pembelajaran di sekolah. Khususnya untuk peserta didik di pelosok-pelosok daerah faktanya belum bisa menggunakan Multimedia karena keterbatasan ekonomi, keterbatasan akses, dan lain sebagainya. Ini perlu mendapat perhatian tersendiri dari pemerintah agar Multimedia Learning Method ini dapat dinikmati oleh semua kalangan, baik kalangan bawah, menengah, dan kalangan atas.

F. Hasil Penelitian di SMKN 7 Jakarta

a. Analisis Data (Hasil data kuantitatif)

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Setelah data diperoleh dan diolah dengan menggunakan teknik yang telah ditentukan, kemudian data tersebut dianalisis. Berdasarkan sifat masalah dan jenis penelitian ini, maka penulis mengolah data dengan formula statistika yaitu analisis data deskriptif kualitatif.

Untuk menentukan scoring, penulis menggunakan skala likert, yaitu semua pernyataan angket ditabulasikan dengan skor nilai di setiap itemnya, dengan cara jawaban berupa huruf akan dirubah menjadi angka.

a. Pernyataan Positif (+)

1. Untuk jawaban Sangat Setuju , diberi nilai 5
2. Untuk jawaban Setuju , diberi nilai 4
3. Untuk jawaban Kurang Setuju , diberi nilai 3
4. Untuk jawaban Tidak Setuju , diberi nilai 2
5. Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju , diberi nilai 1

b. Pernyataan Negatif (-)

1. Untuk jawaban Sangat Setuju , diberi nilai 1
2. Untuk jawaban Setuju , diberi nilai 2
3. Untuk jawaban Kurang Setuju , diberi nilai 3
4. Untuk jawaban Tidak Setuju , diberi nilai 4
5. Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju , diberi nilai 5

Analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan diantara dua variabel atau lebih dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat).

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam menganalisis hubungan antara beberapa variabel, antara lain:

1. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi adalah bilangan yang menyatakan kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih atau juga dapat menentukan arah dari kedua variabel. Nilai korelasi (r) = $(-1 \leq 0 \leq 1)$.

TABEL 1.1 Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan

No	Nilai Korelasi	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (KD) adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).

Rumus:

$$\mathbf{KD = (r)^2 \times 100\%}$$

3. Statistik Parametris

Statistik Parametris digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (hubungan antar variabel) yang meliputi Korelasi Product Moment, Korelasi Ganda dan Korelasi Parsial.⁷⁶

Peneliti pada pengujian data ini dibatasi hanya menggunakan Analisis Korelasional (Korelasi Product Moment). *Korelasi Pearson Product Moment* adalah untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y) dan data terbentuk interval dan rasio.

Sedangkan untuk metodenya peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan, menganalisa peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi pemikiran secara individu maupun kelompok dengan

⁷⁶ Prof.Dr.Sugiyono.2011.*Statistika Untuk Penelitian*.Bandung: Alfabeta. 389 hlm.

menggunakan angka-angka.⁷⁷ Metode deskriptif kualitatif menjelaskan berbagai kondisi dan situasi yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi.

b. Instrumen Penelitian

Variabel X (Multimedia SQ Learning Method)

DIMENSI	INDIKATOR	BUTIR
1. MultimediaSQ Learning Method	<ul style="list-style-type: none"> • Gairah belajar siswa dalam pembelajaran 	1. Ketika guru masuk kelas saya sudah menyiapkan
- Minat	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan Senang dalam pembelajaran • Perhatian dalam proses pembelajaran • Keterlibatan siswa dalam pembelajaran 	buku dan alat tulis di atas meja 2. Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran PAI 3. Saya lelah mengikuti pelajaran PAI 4. Menurut saya pelajaran PAI membuat saya mengantuk.

⁷⁷Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999), h. 63

- Kecerdasan
 - Mendapat nilai PAI tertinggi
 1. Saya mempelajari dan mengingat kembali materi pelajaran sebelumnya
 2. Saya mengumpulkan tugas dari guru tepat waktu
 3. Soal dan diskusi dari guru memunculkan gairah dalam belajar
 4. Saya bersemangat dalam menjawab pertanyaan dari guru

Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

- 2. Minat Belajar Siswa
 - Mendapat dorongan dan motivasi dari lingkungan keluarga
 1. Saya selalu diingatkan oleh orangtua agar jangan pernah meninggalkan shalat dimanapun saya berada
- Keluarga

2. Orang tua selalu mengajarkan sholat tepat waktu
- Teman
- Mendapat support penuh dari teman terdekat
 1. Dalam pembelajaran ketika ada kesulitan dalam mengerjakan soal, teman sekelompok saling bantu
 2. Saya fokus untuk belajar dan mengindahkan bisikan teman
- Guru
- Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat mendorong keterlibatan saya dalam berbagai hal yg berkaitan dengan beribadah
1. Pembelajaran PAI membuka pandangan saya untuk lebih baik dalam memilih pergaulan
 2. PAI membuat saya untuk lebih aktif dalam kegiatan di Majelis Ta'lim
 3. PAI menyadarkan saya untuk rajin bersedekah dan membantu program perbaikan kemiskinan
 4. Setelah belajar PAI, menjadikan saya untuk rela membantu ketika teman mengalami kesulitan

c. Deskripsi Data

Peneliti mengambil sampel dari Kelas X SMKN 7 Jakarta. Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 7 Jakarta yang berjumlah 210 siswa. Karena populasi yang diteliti terkait PAI, maka peneliti hanya mengambil sampel yang muslim, jadi populasi = 197 siswa.

Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang akan diteliti, sehingga benar-benar mewakili populasi.⁷⁸ Dikarenakan peneliti mengambil random sampling, maka sampel yang diambil adalah perwakilan dari kelas X TR1 SMKN 7 Jakarta sebanyak 15 yaitu 50% dari 30 siswa.

d. Pengujian Persyaratan analisis

Dalam penelitian ini Hipotesis yang dirumuskan adalah Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara *Multimedia SQ Learning Method dengan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI*.

Setelah data yang diperoleh diolah dengan rumus Korelasi Product Moment, maka diperoleh koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,76 dengan $n=15$. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi, nilai r_{xy} menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat. (proses perhitungan lihat lampiran 5,6, dan 7).

Dengan demikian dalam penelitian ini terbukti adanya hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y, dapat dikatakan terdapat hubungan yang positif antara *Multimedia SQ Learning Method dengan Minat Belajar Siswa* di SMKN 7 Jakarta, Jakarta Timur.

Dari perhitungan r_{xy} , selanjutnya dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus t_{hitung} . Nilai t_{hitung} yang didapat adalah **4,281** dengan taraf signifikansi 0,05, $dk = 13$ dan $t_{tabel} = 2,160$. (perhitungan lihat lampiran 10).

⁷⁸ Ridwan.2006.*Belajar Mudah Penelitian (Untuk Guru dan Karyawan)*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 56.

2. Pengujian Hipotesis Penelitian

Dalam Penelitian ada dua Hipotesis yaitu :

- a. Hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada hubungan antara *Multimedia SQ Learning Method* dengan *Minat Belajar Siswa*.
- b. Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan ada hubungan antara *Multimedia SQ Learning Method* dengan *Minat Belajar Siswa*.

Berdasarkan lampiran 10, diperoleh $t_{hitung} (4,281) > t_{tabel} (2,160)$, keputusannya adalah H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan yang signifikan antara Multimedia SQ Learning Method (variabel X) dengan Minat Belajar Siswa (variabel Y). Dengan demikian hipotesis kerja (H_a yang diajukan diterima).

Sedangkan Koefisien Determinasi antara kedua variabel adalah 0,58. Hal ini mengandung pengertian bahwa variabel X yaitu Multimedia SQ Learning Method memberikan kontribusi terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58% dan sisanya 42% ditentukan variabel lain.

G. Hasil data Kualitatif (Hasil wawancara)

- Hasil wawancara dengan Guru di SMKN 7 Jakarta

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Martono selaku guru pengampu pelajaran Matematika dan juga sebagai Ketua bagian kurikulum SMKN 7 Jakarta, Beliau mengatakan bahwasanya *Hubungan dari Multimedia Learning Method dengan Minat Belajar siswa* adalah saling mempengaruhi bagaimana siswa mempunyai daya tarik dan perhatian yang lebih terhadap pembelajaran Multimedia SQ Learning Method. Dan secara tidak langsung akan menumbuhkan minat siswa karena adanya tampilan-tampilan yang ditampilkan dibanding pembelajaran konvensional. Disisi yang lain, karena kecanggihan teknologi dan kelebihan yang didapatkan oleh Multimedia SQ Learning Method, seorang

guru bisa mengeksplere lebih jauh materi yang ditampilkan menggunakan Multimedia SQ Learning Method dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.⁷⁹

Dari beberapa kutipan pernyataan dari Bapak Martono di atas, semakin menguatkan hasil penelitian peneliti bahwasanya terdapat hubungan yang positif dikarenakan dengan adanya pembelajaran Multimedia Learning Method akan menumbuhkan minat belajar siswa dengan adanya tampilan-tampilan audio visual yang lebih menarik dibanding menggunakan metode pembelajaran yang lain.

2. Menurut Bapak Martono, akan lebih banyak hubungan positif dari pada hubungan negatif dari pembelajaran Multimedia SQ Learning Method terhadap Minat Belajar Siswa, beliau mengatakan bahwa dari sisi teknologi dan pembelajarannya akan menimbulkan hubungan yang positif karena akan menambah motivasi siswa dan daya tarik yang lebih dari siswa karena seorang pendidik dapat mengeksplere lebih jauh materi-materi yang akan ditampilkan menggunakan Multimedia SQ Learning Method dibanding menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nah, meskipun demikian ada juga dampak negatif atau hubungan yang negatif yang ditimbulkan dari kecanggihan teknologi seperti saat seorang pendidik menampilkan materi menggunakan metode Multimedia SQ Learning Method, peserta didik tidak mencatat hal-hal yang penting.

Dari beberapa kutipan wawancara di atas, pernyataan dari Bapak Martono menguatkan rumusan masalah dan juga kesimpulan dari peneliti bahwasanya terdapat hubungan yang positif dengan prosentase 58%, namun juga ada hubungan yang negatif dengan prosentase 42% dari *Hubungan Multimedia SQ Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran*.

3. Pak Martono mengatakan bahwa indikator minat yang menyumbang prosentase terbesar adalah indikator perhatian dalam proses pembelajaran. Alasannya adalah karena

⁷⁹ Hasil kutipan wawancara dengan Bapak Martono (guru di SMKN 7 Jakarta) pada hari Kamis, tanggal 17 Desember 2015.

dalam Multimedia SQ Learning Method siswa akan terfokus dan perhatian secara serius dalam proses pembelajarannya karena pembelajaran tersebut menggunakan pembelajaran audio visual yang secara tidak langsung siswa akan terfokus dan tidak akan mengobrol sendiri dan menengok kanan kiri. Kemudian, prosentase terkecil ada pada indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Yang perlu diketahui adalah seorang peserta didik hanya dapat terlibat dalam pembelajaran jika pendidik melibatkan siswa secara aktif dan interaktif dalam pembelajaran seperti; kuis berbasis komputer, power point exercises, dll.⁸⁰

Dari kutipan wawancara dengan Bapak Martono, didapatkan hasil bahwasanya indikator minat yang menyumbang prosentase terbesar adalah indikator perhatian dalam proses pembelajaran. Sedangkan indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyumbang prosentase terkecil dalam hal indikator minat belajar siswa.

- Hasil Wawancara dengan Siswa kelas XII TR 1 SMKN 7 Jakarta

1. Silvia berpendapat bahwa *Hubungan Multimedia Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa* akan menimbulkan hubungan yang positif bagi siswa karena dengan adanya metode pembelajaran Multimedia tersebut, gairah belajar siswa dalam pembelajaran akan meningkat, perasaan senang dalam pembelajaran pun akan terarahkan, dan juga Multimedia Learning Method akan menimbulkan perhatian dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut mudah diserap oleh siswa dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.⁸¹

Dari kutipan wawancara yang telah dipaparkan oleh Silvia, peneliti memperoleh beberapa hal yang menguatkan hasil penelitian bahwa terdapat hubungan yang positif pada pembelajaran Multimedia Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa karena pembelajaran tersebut mudah diserap dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.

⁸⁰ Hasil kutipan wawancara dengan Bapak Martono (guru di SMKN 7 Jakarta) pada hari Kamis, tanggal 17 Desember 2015.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Silvia Ayu Anggraeni (Siswa kelas XII TR 1 SMKN 7 Jakarta) pada Hari Kamis tanggal 17 Desember 2015.

2. Silvia mengatakan bahwa Indikator minat yang menyumbang prosentase terbesar adalah indikator perhatian dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Learning Method dapat di Audio Visualkan sehingga perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran akan muncul. Kemudian prosentase terkecil dimiliki oleh keterlibatan siswa dalam pembelajaran, hal ini disebabkan oleh keterlibatan siswa dalam pembelajaran hanya akan muncul jika seorang pendidik yang dalam hal ini adalah Guru memberikan tugas atau latihan-latihan yang memancing keterlibatan siswa secara aktif, interaktif dan menyeluruh saja seperti diskusi, kuis menggunakan sarana laptop (komputer). Maka hal tersebut perlu diadakannya kerjasama antara kedua belah pihak yang bersangkutan.

Dari kutipan pernyataan wawancara yang disampaikan oleh Silvia, didapatkan hasil bahwa indikator minat yang menyumbang prosentase terbesar adalah perhatian dalam proses pembelajaran. Sedangkan yang menyumbang prosentase terkecil adalah Keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Hanifah berpendapat bahwa Hubungan Multimedia Learning Method Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran akan terdapat hubungan positif dan juga ada hubungan yang negatif. Hubungan positifnya adalah dengan adanya Multimedia SQ Learning Method tersebut membuat siswa lebih fokus dan perhatian dalam pembelajaran karena pembelajaran tersebut menggunakan Audio Visual. Kemudian selanjutnya hubungan negatifnya adalah ketika seorang Guru memaparkan materi pembelajaran menggunakan Audio Visual dan tidak melibatkan siswa secara aktif, maka dimungkinkan siswa akan memainkan gadget atau komputer mereka sendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik.⁸²

Kutipan wawancara yang dipaparkan oleh Hanifah menguatkan dua pendapat sebelumnya yang disampaikan oleh Bapak Martono dan juga Silvia bahwa akan terdapat

⁸² Hasil wawancara dengan Hanifah Nurul Qolbiyah (Siswa kelas XII TR 1 SMKN 7 Jakarta) pada Hari Kamis tanggal 17 Desember 2015.

hubungan yang positif yang ditimbulkan dari pembelajaran Multimedia SQ Learning Method terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran. Meskipun demikian, ada juga hubungan negatifnya yaitu siswa akan cenderung memainkan gadget atau komputer mereka saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

4. Menurut pendapat Hanifah, Indikator minat yang menyumbang prosentase terbesar adalah perhatian dalam proses pembelajaran karena perhatian siswa dapat lebih terfokus dengan pembelajaran melalui Audio Visual (Multimedia Learning Method). Sedangkan indikator minat yang menyumbang prosentase terkecil adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena jika seorang guru hanya memaparkan satu arah dan tidak melibatkan siswa secara aktif interaktif maka siswa menjadi lebih pasif dan seharusnya guru melibatkan siswa secara aktif dan menyeluruh agar pembelajarannya dapat tercapai dengan baik.

Dari hasil wawancara dengan Hanifah tentang indikator minat, peneliti memperoleh hasil bahwa indikator minat yang menyumbang prosentase terbesar dalam pembelajaran adalah indikator perhatian dalam proses pembelajaran. Kemudian prosentase terkecil dimiliki oleh indikator minat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan bahwa jika seorang pendidik hanya memaparkan satu arah dan tidak melibatkan siswa secara aktif interaktif maka siswa menjadi lebih pasif.

Pendapat tersebut diatas juga dikuatkan sebelumnya oleh Bapak Martono dan juga Silvia yang mengatakan bahwa Indikator Minat yang menyumbang prosentase terbesar adalah indikator perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan prosentase terkecil dimiliki oleh indikator minat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa prosentase terbesar dimiliki oleh indikator perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

H. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,76$, bila diinterpretasikan ke dalam tabel nilai r maka menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara Multimedia SQ Learning (variabel X) dengan Minat Belajar Siswa (variabel Y). Dengan nilai Koefisien Determinasi (KD) = 58% menunjukkan bahwa variabel X yaitu Multimedia SQ Learning memberikan kontribusi terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58% dan sisanya 42% ditentukan faktor lain.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Multimedia SQ Learning dengan Minat Belajar Siswa, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tinggi rendahnya penggunaan Multimedia SQ Learning Method akan mempengaruhi Minat Belajar siswa.

Setelah data yang diperoleh diolah dengan rumus Korelasi Product Moment, maka diperoleh koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,76 dengan $n=15$. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi, nilai r_{xy} menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat. (proses perhitungan lihat lampiran 7).

Dengan demikian dalam penelitian ini terbukti adanya hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y, dapat dikatakan terdapat hubungan yang positif antara *Multimedia SQ Learning Method* dengan *Minat Belajar Siswa* di SMKN 7 Jakarta, Jakarta Timur.

I. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penulis hanya membatasi penelitian ini tentang *Hubungan Multimedia SQ Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Multimedia SQ Learning Method dengan Minat Belajar Siswa, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tinggi rendahnya Multimedia SQ Learning Method akan mempengaruhi Minat Belajar siswa. Koefisien Determinasi antara kedua variabel adalah 0,58. Hal ini mengandung pengertian bahwa variabel X yaitu Multimedia SQ Learning Method memberikan kontribusi terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58% dan sisanya 42% ditentukan variabel lain.

Hal itu dapat dibuktikan dengan $r_{xy} = 0,76$, bila diinterpretasikan ke dalam tabel nilai r maka menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara Multimedia SQ Learning Method (variabel X) dengan Minat Belajar Siswa (variabel Y). Dengan nilai Koefisien Determinasi (KD) = 58% menunjukkan bahwa variabel X yaitu Multimedia SQ Learning Method memberikan kontribusi terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58% dan sisanya 42% ditentukan faktor lain. Nilai $r_{xy} = 0,76$; $t_{hitung} = 4,281 > t_{tabel} = 2,160$; taraf signifikansi = 0,05 , dk = 13.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas , maka peneliti menyampaikan beberapa saran kepada:

1. Penulis berikutnya, bagi penulis yang akan melakukan penelitian deskriptif kualitatif ataupun kuantitatif hendaknya memperhatikan angket(kuisisioner), butir2, variabel X dan variabel Y. Kemudian perhatikan juga per-bab secara mendetail terutama kesinambungan antara rumusan masalah, kesimpulan, implikasi dan saran. Selain itu hal yang perlu diperhatikan lagi adalah Pembatasan Masalah (Keterbatasan Hasil Penelitian) yang sering dilupakan oleh para penulis skripsi.
2. Peserta didik, bagi para peserta didik harus lebih menyadari penggunaan multimedia dalam pembelajaran karena faktanya multimedia justru lebih sering dipakai untuk aplikasi sosmed saja dari pada dipergunakan dalam pembelajaran. Masalah tersebut menjadi bahan evaluasi bagi seluruh elemen-elemen masyarakat dan individu yang terkait dengan dunia pendidikan untuk dapat mempergunakan kecanggihan Multimedia Learning dalam pembelajarn ini sebagaimana mestinya dan pada tempatnya.

Semoga saran yang telah dikemukakan oleh penulis di atas dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian deskriptif kualitatif maupun kuantitatif.

Wassalamu'alaikum.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar. 2001. *ESQ (Emotional Spiritual Qoutient)*. Jakarta: Arga.
- Agustian, Ary Ginanjar. 2001. *ESQ: Berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga
- Agustian, Ary Ginanjar. 2005. *ESQ: The ESQ Way 165 (Berdasarkan 1 Ihsan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam)*, Jakarta: Arga
- American Heritage Dictionary (1991), *houghton mifflin company*, copyright 1992. World art International Inc. US Pat No.4
- Anni, Chatarina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Champion Dean, J. 1981. *Basic Statistic for Social Research*, McMillan Publishing Co.Inc.
- Conover, W.J, 1980. *Practical Nonparametric Statistic*. New York: John Wiley & John.
- Cook Thomas D. 1979. *Qualitative and Quantitative methods instrument of evaluation research*. London: Sage Publication, Beverly Hills.
- Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), hlm. 2.
- Elsom-Cook, M. 2001. *Principles of Interactive multimedia*, London: McGraw Hill.
- Frankel Jack, R. 1990. *How to design and evaluate research instrument of education*. New York: McGraw Hill Publishing Company.
- Gayeski (1993). *Multimedia For Learning*, copyright 1993, Educational Technology Publications, Inc., Engliwood Cliffs, New Jersey 07632.
- H.HaidarPutraDaulay, M.A. dan Dra. Hj. Nurgaya Pasa, M.A. 2013. *Pendidikan Islam Dalam Lintasan Sejarah (Kajian Dari Zaman Pertumbuhan Sampai Zaman Kebangkitan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 246 hlm.
- Ir. Agus Nggermanto, *Quantum Quetien- Kecerdasan Quantum*, Bandung, Nuansa, 2001 hal.14
- Jalaludin Rahmat, SQ for Kids “ Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini” E-book melalui <https://books.google.co.id/books?id,diakses> tanggal 10 desember 2015.
- Kurjono, *Proses belajar Mengajar dengan Aspek-aspeknya Panduan bagi Para Pendidik, Mahasiswa dan Para Praktisi Pendidikan*. (Bandung: Program Studi Pendidikan Akuntansi, 2010, tidak diterbitkan), hlm. 130.

- Morgan,G & Shade, D. 1994. Moving early childhood education into the 21 st century. Washington,D.C.:National Association for the Education of Young Children.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 151
- Mulyasa, E. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2005).
- Munir,M.IT. 2013. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. 374hlm.
- Munir dan Wawan Setiawan. 2009. Pengantar Teknologi Informasi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. 2001. Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar. Mimbar Pendidikan XX(3). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. 2004. E-Learning membangun sistem pendidikan berbasis dunia maya. Mimbar Pendidikan XXIII (3). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. 2010. Penggunaan Learning Management System (LMS) di Perguruan Tinggi: Studi Kasus di Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal Cakrawala Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Najjar, Lawrence.J. 1996. Multimedia Information and Learning. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 5, 129-150. School of Psychology, Georgia Institute of Technology USA.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algeindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 155.
- Plowman, L. 1998. Active Learning and Interactive Video: A contradiction in Terms?. Programmed Learning and Educational Technology 25 (4), 289-293.
- Reddi, U.V. 2003. *Multimedia as an educational tool. In Educational Multimedia: A Handbook for Teacher- Developers*. New Delhi: CEMCA.
- Safari, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 60.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.180.
- S.Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Solomon, G. 1979. Interaction of Media, Cognition and Learning. San Fransisco:

Jossey-Bass.

Subrahmanian. 1993. *Principle of Multimedia Database Systems*. Morgan Kaufmann. San Fransisco.

Sugiyono.2011.*Statistika Untuk Penelitian*.Bandung: Alfabeta. 389 hlm.

Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali, 1986), hlm. 14.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Suyanto,M. 2004. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.

Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), hlm. 130-131.

Tway, Linda E. 1992. *Welcome to Multimedia*. New York: Management Information System Source.

Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making it work*, Sixth Edition. Mc.Graw-Hill Companies,Inc.

Yin Robert, K. 1984. *Case Study reasearch, design, and Methods*, Sage Publication Beverly-Hills.

Zohar, Danah dan Ian Marshall. 2007. *SQ (Kecerdasan Spiritual)*, Terj. Rahmani Astuti dan Ahmad Nadjib Burhani, Bandung: PT Mizan Pustaka.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 3

ANGKET HUBUNGAN MULTIMEDIA LEARNING METHOD TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI

Setelah anda melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan pembelajaran Multimedia Learning Method, maka berikanlah tanggapan pada pernyataan yang telah disediakan.

Tanggapan anda dapat dicantumkan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang telah tersedia dengan kriteria :

- SS : jika jawaban anda **Sangat Sering**
S : jika jawaban anda **Sering**
KS : jika jawaban anda **Kurang Sering**
TS : jika jawaban anda **Tidak Sering**
STS : jika jawaban anda **Sangat Tidak Sering**

Sebelumnya isikan identitas diri anda, sebagai berikut :

Nama :

Jenis Kelamin :

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengisian angket ini adalah :

1. Bacalah dengan cermat pertanyaan-pertanyaan yang disediakan.
2. Jawaban anda harus diisikan pada kolom jawaban yang telah tersedia.
3. Jawaban anda sangat berarti dalam keberhasilan penelitian ini.

LAMPIRAN 2

SELAMAT MENERJAKAN

NO	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Guru memberikan materi Fiqih dengan menggunakan Laptop dan infocus					
2	Guru memberikan materi Aqidah Akhlak dengan menggunakan quiz berbasis komputer					
3	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan infocus					
4	Guru memberikan materi pelajaran PAI dengan menggunakan media card games					
5	Guru memberikan materi Muamalah dengan menggunakan monopoli games tournament					
6	Guru memberikan tugas lewat e-mail					
7	Soal dan diskusi yang diberikan oleh guru menggunakan discovery games					
8	Guru memberikan pertanyaan yang diajukan lewat games berbasis komputer					
9	Pembelajaran PAI selalu menggunakan infocus dalam menampilkan materi pelajaran					
10	Guru memberikan materi pergaulan bebas dan zina dengan menggunakan videos dengan alat bantu infocus					
11	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan card games					
12	Sebelum pelajaran dimulai, Guru selalu memberikan ice breaking games untuk siswa					
13	Guru memberikan materi Iman kepada malaikat dengan menggunakan fill in the blanks games					
14	Seluruh materi yang ditampilkan oleh guru dalam pembelajaran PAI selalu menggunakan laptop					
15	Setelah selesai pembelajaran, guru memberikan interactive					

games untuk siswa					
-------------------	--	--	--	--	--

**ANGKET HUBUNGAN MULTIMEDIA SQ LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI**

Setelah anda melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan pembelajaran Multimedia SQ Learning, bagaimanakah minat Anda terhadap pembelajaran yang menggunakan multimedia? maka berikanlah tanggapan pada pernyataan yang telah disediakan.

Tanggapan anda dapat dicantumkan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang telah tersedia dengan kriteria :

- SS : jika jawaban anda **Sangat Setuju**
- S : jika jawaban anda **Setuju**
- KS : jika jawaban anda **Kurang Setuju**
- TS : jika jawaban anda **Tidak Setuju**
- STS : jika jawaban anda **Sangat Tidak Setuju**

Sebelumnya isikan identitas diri anda, sebagai berikut :

Nama :

Jenis Kelamin :

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengisian angket ini adalah :

1. Bacalah dengan cermat pertanyaan-pertanyaan yang disediakan.
2. Jawaban anda harus diisikan pada kolom jawaban yang telah tersedia.
3. Jawaban anda sangat berarti dalam keberhasilan penelitian ini.

SELAMAT MENGERJAKAN!

NO	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Ketika guru masuk kelas saya sudah menyiapkan buku dan alat tulis di atas meja					
2	Saya hadir tepat waktu dalam pembelajaran PAI					
3	Saya lelah mengikuti pelajaran PAI					
4	Menurut saya pelajaran PAI membuat saya mengantuk					
5	Saya selalu bersemangat dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran PAI					
6	Saya mengumpulkan tugas dari guru tepat waktu					
7	Soal dan diskusi dari guru memunculkan gairah dalam belajar					
8	Saya bersemangat dalam menjawab pertanyaan dari guru					
9	Saya senang pembelajaran PAI menggunakan multimedia					
10	Saya fokus pada pembelajaran PAI saat pelajaran berlangsung					
11	Dalam pembelajaran ketika ada kesulitan dalam mengerjakan soal, teman sekelompok saling bantu					
12	Saya ngobrol dikelas saat pelajaran berlangsung					
13	Saya membuka handphone saat Pembelajaran PAI sedang berlangsung					
14	Pembelajaran PAI membuat minat belajar saya meningkat					
15	Setelah selesai belajar PAI, menyadarkan saya bahwa saya lebih sering main handphone dari pada beribadah					

LAMPIRAN 4

Instrumen wawancara dengan *Guru* (di SMKN 7 Jakarta)

1. Menurut bapak/ibu sejauh mana hubungan Multimedia Learning Method terhadap minat belajar siswa dalam belajar?

2. Kemudian selanjutnya, bagaimanakah hubungan Multimedia Learning Method terhadap minat belajar siswa? Apakah terdapat hubungan yang positif atau justru berdampak negatif bagi siswa? Jika positif apa alasannya begitupun sebaliknya?

3. Dari Indikator-indikator minat yg saya sebutkan seperti,

- Gairah belajar siswa dalam pembelajaran
- Perasaan Senang dalam pembelajaran
- Perhatian dalam proses pembelajaran
- Keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Indikator manakah yg menurut bapak/ibu menyumbang prosentase terbesar dan menyumbang prosentase terkecil dalam hal minat belajar siswa terhadap pembelajaran? Apa alasannya bapak/ibu memilih indikator tersebut!

Instrumen wawancara dengan *Siswa* (di SMKN 7 Jakarta)

1. Menurut Anda, Bagaimanakah hubungan Multimedia Learning Method(pembelajaran menggunakan Multimedia) terhadap minat belajar siswa? Apakah terdapat hubungan yang positif atau justru berdampak negatif bagi siswa? Jika positif apa alasannya begitupun sebaliknya?

2. Dari Indikator-indikator minat yg saya sebutkan seperti,

- Gairah belajar siswa dalam pembelajaran
- Perasaan Senang dalam pembelajaran
- Perhatian dalam proses pembelajaran
- Keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Indikator manakah yg menurut bapak/ibu menyumbang prosentase terbesar dan menyumbang prosentase terkecil dalam hal minat belajar siswa terhadap pembelajaran? Kemudian tolong paparkan alasannya!

LAMPIRAN 5

TABEL 1.2 Tabel Data untuk Mencari nilai Variabel Bebas (X)

No	1	2	3	4	5	Total
1	3	4	2	4	5	18
2	4	4	3	4	4	19
3	3	3	2	3	3	14
4	2	3	4	3	4	16
5	4	4	3	4	3	18
6	3	3	2	2	3	13
7	3	4	5	4	3	19
8	4	3	3	4	3	17
9	2	3	3	2	2	12
10	4	3	3	2	3	15
11	3	3	4	3	4	17
12	2	3	3	2	4	14
13	5	5	4	3	4	21
14	4	2	3	3	2	14
15	3	3	4	5	4	19

Keterangan:

No.menurun=jumlah responden=data (n)

No mendatar=menunjukkan butir (peneliti menggunakan skala likert yaitu 5 butir)

Total variabel X=variabel x dalam table untuk mencari nilai r

TABEL 1.3 Tabel Data untuk Mencari nilai Variabel Terikat (Y)

No	1	2	3	4	5	Total
1	3	4	2	4	5	18
2	4	4	3	4	4	19
3	3	3	2	3	3	14
4	2	3	4	3	4	16
5	4	4	3	4	3	18
6	3	3	2	2	3	13
7	3	4	5	4	3	19
8	4	3	3	4	3	17
9	2	3	3	2	2	12
10	4	3	3	2	3	15
11	3	3	4	3	4	17
12	2	3	3	2	3	13
13	2	3	4	3	4	16
14	3	2	3	4	5	17
15	4	3	2	3	4	16

Keterangan:

No.menurun = jumlah responden=data (n)

No.mendatar = menunjukkan butir (peneliti menggunakan skala likert yaitu 5 butir)

Total variabel Y = variabel Y dalam table untuk mencari nilai r

LAMPIRAN 6

TABEL 1.3 Tabel Penolong untuk Mencari Nilai r

Data (n)	Variabel bebas (X)	Variabel Terikat (Y)	XY	X²	Y²
1	18	18	324	324	324
2	19	19	361	361	361
3	14	14	196	196	196
4	16	16	256	256	256
5	18	18	324	324	324
6	13	13	169	169	169
7	19	19	361	361	361
8	17	17	289	289	289
9	12	12	144	144	144
10	15	15	225	225	225
11	17	17	289	289	289
12	14	13	182	196	169
13	21	16	336	441	256
14	14	17	238	196	289
15	19	16	304	361	256
Jumlah	Σ= 246	Σ= 240	Σ= 3998	Σ= 4132	Σ= 3908

LAMPIRAN 7

Proses Perhitungan *Korelasi Pearson Product Moment*.

Menghitung Nilai r

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] [N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

dimana: n = jumlah data responden ; X = variabel bebas ; Y= variabel terikat

$$\begin{aligned} r &= \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{[n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] [n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}} \\ &= \frac{15(3998) - (246 \times 240)}{\sqrt{[15(4132) - (246)^2] [15(3908) - (240)^2]}} \\ &= \frac{59970 - 59040}{\sqrt{(61980 - 60516)(58620 - 57600)}} \\ &= \frac{930}{\sqrt{(1464)(1020)}} \\ &= \frac{930}{\sqrt{1493280}} \\ &= \frac{930}{1221,998} \end{aligned}$$

$$r_{xy} = 0,76$$

$$r_{hitung} = 0,76$$

LAMPIRAN 8

Kesimpulan

Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r , maka hasil $r_{hitung} = 0,76$. Hal ini menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara Variabel X dan Variabel Y.

Interpretasi koefisien korelasi nilai r (0,76).

No	Nilai Korelasi	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

LAMPIRAN 9

Uji Koefisiensi Determinasi

Untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus *Koefisien Determinasi*.

Koefisien Determinasi

$$\begin{aligned} \mathbf{KD} &= (r)^2 \times 100\% \\ &= (0,76)^2 \times 100\% \\ &= 0,58 \times 100\% \\ &= 58\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil Koefisien Determinasi yaitu sebesar 0,58, maka sumbangan atau kontribusi variabel X yaitu SQ Learning terhadap variabel Y yaitu Minat Belajar Siswa sebesar 58%. Dengan demikian sumbangan faktor lain adalah sebesar 42%.

LAMPIRAN 10

Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan rumus t_{hitung} .

$$\begin{aligned}t_{hitung} &= \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\&= \frac{0,76\sqrt{15-2}}{\sqrt{1-0,58}} \\&= \frac{0,76\sqrt{13}}{\sqrt{0,42}} \\&= \frac{0,76 \times 3,605}{0,648}\end{aligned}$$

$$t_{hitung} = 4,281$$

t_{tabel} pada taraf signifikansi (X), dengan $dk = n-2 = 15-2 = 13$ adalah **2,160**.

Hipotesis

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho \neq 0$$

Kriteria Pengujian ; Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Kesimpulan ;

Dari hasil penghitungan diperoleh t_{hitung} (4,281) , t_{tabel} (2,160), maka H_0 ditolak, ini berarti bahwa ada Pengaruh antara SQ Learning (variabel X) terhadap Minat Belajar Siswa (variabel Y). Dengan demikian hipotesis kerja (H_a yang diajukan diterima).

LAMPIRAN 11

Tabel Nilai-nilai Dalam Distribusi t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
Dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,606
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,986	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,626	2,977

15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,743	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Sumber : DR. Sugiyono, *Statistika Untuk penelitian*, cetakan keempat, penerbit CV Alfabeta, Bandung, 2002.



RIWAYAT HIDUP

Zulfikar Habibi, lahir di Kediri, Jawa Timur, 3 Juni 1992, menamatkan Pendidikan Sekolah Dasar tahun 2004, Sekolah Menengah Pertama tahun 2007, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 4 Kediri pada tahun 2010. Melanjutkan studi kuliahnya di Jurusan Ilmu Agama Islam, Konsentrasi Ilmu Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta melalui jalur Reguler (SNMPTN) pada tahun 2010.

Zulfikar Habibi itu hobinya tidak terlepas dari dunia musik terutama di dunia tarik suara. Kalau kata temen-temen kuliahnya sih Zul itu punya suara emas.hehehehe. Selama menempati bangku kuliah, penulis berperan aktif dalam organisasi yang berhubungan dengan dunia tarik suara tentunya. Ya, tepat sekali, organisasi yang penulis ikuti saat di masa kuliah adalah Unit Kesenian Mahasiswa (UKM) Universitas Negeri Jakarta.

Karena Seorang Zulfikar Habibi adalah manusia biasa yang tentunya tidak luput dari kesalahan, apabila ada yang memberikan kritik dan saran terhadap skripsi ini, maka dapat menghubungi penulis di E-mail zulfikarhabibi03@gmail.com atau di WA dengan nomor handphone 085736212992 atau bisa juga invite pin BBM. 5959855e. Atau boleh langsung silaturahmi ke alamat Perum Bumi Asri Blok w/2 Kaliombo Kediri, Jawa Timur.