

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MACROMEDIA FLASH 8 DENGAN STRATEGI *EVERY ONE IS A
TEACHER HERE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII
DI SMPN 1 SAWOO TAHUN 2020/2021**

SKRIPSI



OLEH:

BIT ROKHAYATI

NIM. 210316334

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

2020

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MACROMEDIA FLASH 8 DENGAN STRATEGI *EVERY ONE IS A
TEACHER HERE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII
DI SMPN 1 SAWOO TAHUN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Agama Islam



**OLEH:
BIT ROKHAYATI
NIM. 210316334**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

2020

ABSTRAK

Rokhayati, Bit, 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Dengan Strategi Every One Is A Teacher Here Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021.*
Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Pryla Rochmawati, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8*, *Strategi Every One Is A Teacher Here*, Minat Belajar Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengajaran guru yang setiap waktu tidak pernah berubah atau dengan kata lain guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan. Salah satu alternatif media dengan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dengan strategi *Every One Is A Teacher Here*. Diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dengan strategi *Every One Is A Teacher Here* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI Dan Budi Pekerti.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo Tahun Ajaran 2020/2021.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group design*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas VII, dengan sampel 60 siswa terdiri dari 30 siswa kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen. Menggunakan teknik sampling *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis, angket dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji hipotesis (t-test).

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI Dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sawoo tahun ajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan oleh tabel Anova nilai F sebesar 10,925 dengan signifikan uji 0,002. Nilai F_{tabel} dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ dan *degrees of freedom* (db) sebesar 2; 58 adalah 3,16. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $10,925 > 3,16$.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

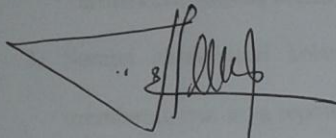
Skripsi atas nama saudara:

Nama : Bit Rokhayati
NIM : 210316334
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* Dengan Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Tanggal, 2 September 2020



Pryla Rochmawati, M.Pd.

NIP. 198103162011012003

Mengetahui,
Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo



Khairul Wathoni, M.Pd.I

NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **BIT ROKHAYATI**
NIM : 210316334
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH 8 DENGAN STRATEGI
EVERY ONE IS A TEACHER HERE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI KELAS VII DI SMPN 1 SAWOO TAHUN 2020/2021**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Oktober 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Senin
Tanggal : 19 Oktober 2020

Ponorogo, 2 November 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **M. WIDDA DJUHAN, M.Si**
2. Penguji I : **NUR KOLIS, Ph.D**
3. Penguji II : **PRYLA ROCHMAHWATI, M.Pd**

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bit Rokhayati
NIM : 210316334
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* Dengan Strategi *Every One Is A Teacher Here* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di *etheses.iainponorogo.ac.id* adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Ponorogo, 2 September 2020

Penulis,



Bit Rokhayati
NIM. 210316334

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bit Rokhayati
Nim : 210316334
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif
Macromedia Flash 8 Dengan Strategi *Every One Is A Teacher Here* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 2 September 2020

Yang Membuat Pernyataan



Bit Rokhayati

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.¹ Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi. Pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup yang tepat.² Sekolah memegang peranan penting dalam pendidikan karena pengaruhnya besar sekali pada jiwa anak. Karena itu di samping keluarga sebagai pusat pendidikan, sekolah pun mempunyai fungsi sebagai pusat pendidikan untuk pembentukan kepribadian anak. Karena sekolah itu sengaja disediakan atau dibangun khusus untuk tempat pendidikan, dapatlah ia digolongkan sebagai tempat atau lembaga pendidikan kedua setelah keluarga, lebih-lebih mempunyai fungsi melanjutkan pendidikan keluarga, dengan guru sebagai ganti orang tua yang harus ditaati.³

¹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), 5.

² *Ibid.*

³ Abdul Khadir, *Dasar-Dasar Pendidikan* (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009), 9.

Berdasarkan UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Pendidikan Agama Islam (PAI) bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat Dan Budi Pekerti sehingga menjadi *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.⁵

Sebagai lingkungan pendidikan yang terorganisir secara sistematis, sekolah merupakan wadah yang menempatkan anak dalam kelompok-kelompok tertentu berdasarkan tingkat kemampuan dan kesesuaian umur, sehingga anak mempunyai wilayah interaksi secara intens dengan teman sebaya yang sedikit banyak memiliki kesamaan wawasan dan

⁴ Sukarjo, *Landasan Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), 14.

⁵ Fahrudin, *Jurnal: "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa"* (Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara, Sumatera Utara, 2017), 522.

kemampuan.⁶ Keberhasilan anak merupakan harapan setiap guru dan orang tua. Dalam hal ini keberhasilan suatu pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasainya tujuan pembelajaran oleh siswa. Banyak cara untuk memperoleh keberhasilan pembelajaran antara lain dengan menerapkan metode yang cocok dan media yang sesuai. Terlebih lagi satu hal yang bisa kita akui bahwa salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah faktor kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah merupakan tanggung jawab bersama; pendidik, masyarakat, orang tua maupun pemerintah.⁷

Di dalam proses belajar mengajar, semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu caranya adalah dengan penggunaan media pembelajaran.⁸ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁹ Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku peserta didik kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media bukan lagi dipandang sebagai alat bantu, tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

⁶ Khadir, *Dasar-Dasar Pendidikan*,... 10.

⁷ M. Ikhsan, "*Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI di MIN Malang 1*" (Skripsi, UIN Malik Ibrahim Malang, Malang: 2015), 1.

⁸ *Ibid.*

⁹ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 3.

adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensi proses pembelajaran itu sendiri.¹⁰

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan dan informasi yang didapat peneliti dari guru mata pelajaran PAI yaitu bapak Moh. Yusron mengenai proses pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 1 Sawoo, beliau memaparkan sebagian besar peserta didik belum bisa mengungkapkan ide atau gagasannya dalam menyelesaikan soal, sebagian besar peserta didik tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tentang materi yang sudah diajarkan. Kemudian dalam proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh pendidik lebih banyak didominasi oleh guru yang hanya mengajarkan teori yang terdapat di buku paket dan LKS, serta masih menggunakan pembelajaran tradisional, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan menjadikan siswa sebagai objek pasif yang harus banyak diisi informasi.¹¹ Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar, selain menggunakan metode belajar mengajar guru harus menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Slameto menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan, dan cacat tubuh. Serta faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan.

¹⁰ Ikhsan, "Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI di MIN Malang 1",...2.

¹¹ Hasil Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMPN 1 Kec.Sawoo, Pada Tanggal 27 September 2019 Pukul 10.00

Sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, seperti orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan, serta faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.¹² *Macromedia flash 8* merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif. Flash dapat digunakan untuk membuat: animasi, presentasi, simulasi, permainan, navigasi situs web, aplikasi web, iklan dan lain-lain.¹³

Pengajaran guru yang setiap waktu tidak pernah berubah atau dengan kata lain guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan. Sebagai pengatur dan pelaksana kegiatan belajar mengajar, pendidik harus dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik untuk diperhatikan oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Oleh karena itu, pengajar harus bisa menemukan atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

¹² Euis Karwati, *Manajemen Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2014), 150.

¹³ Nurdin Ardiyansyah, *Macromedia Flash Profesional* (Sekadau: Berkarya Tanpa Batas, 2013), 5.

Menurut Hamalik media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Karena itulah, media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, alat bantu atau media pembelajaran semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.¹⁴ Disamping penggunaan media seorang guru harus menggunakan strategi pembelajaran yaitu *every one is a teacher here* yang merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggungjawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain.¹⁵ Pada umumnya minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.¹⁶ Salah satu contoh keaktifan yang disengaja yaitu menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus Widyianto, menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh dengan diterapkannya

¹⁴ Tatang, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 99.

¹⁵ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject* (Amerika: Temple University, 1996), 163.

¹⁶ Karwati, *Manajemen Kelas*,...149.

pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga).¹⁷

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Windra Eka Lestari, menunjukkan bahwa: ada pengaruh model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri. Hal ini ditunjukkan oleh analisis manova yang diperoleh dari nilai Sig. Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root terhadap tingkat signifikansi yang sudah ditentukan, yaitu 0,05. Karena nilai Sig. yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$.¹⁸

Dengan melihat kondisi yang ada, peneliti merasa perlu membuat pembelajaran PAI tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media baru berupa *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI dengan asumsi bahwa minat dan hasil belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan media tersebut.

¹⁷ Agus Widyianto, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang*" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016), vii.

¹⁸ Windra Eka Lestari, "*Pengaruh Model Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here (Eth) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri*" (Skripsi, IAIN Tulungagung, Tulungagung: 2019), 90.

Dengan demikian, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* Dengan Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Sawoo Tahun 2020/2021”**.

B. Batasan Masalah

Banyak faktor atau variabel yang dapat dikaji dalam penelitian ini. Namun karena luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada baik teori, maupun jangkauan penulis, dalam penelitian ini tidak semua dapat ditindak lanjuti. Penelitian ini dibatasi masalah minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN 1 Sawoo 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh yang penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama pada penelitian ini adalah “untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia*

flash 8 dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo”.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik dari manfaat teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah khazanah ilmu pengetahuan dan mampu memberikan pemikiran dalam memecahkan masalah pendidikan terutama berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini dapat membantu mewujudkan pendidikan lebih berkualitas serta dapat dijadikan bahan evaluasi dan acuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran kepada pendidik mengenai pentingnya menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Adanya penelitian ini diharapkan siswa memahami pentingnya bersungguh-sungguh dalam belajar agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam laporan penelitian kuantitatif terdiri dari lima bab yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang berkaitan. Untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian ini dapat disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab pertama, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8*, strategi *every one is a teacher here*, dan minat belajar PAI, serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga, berisi tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), interpretasi dan pembahasan.

Bab kelima, berisi tentang kesimpulan dari seluruh uraian bab terdahulu dan adanya saran yang bisa digunakan untuk menunjang peningkatan dari permasalahan yang dilakukan.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Disamping menggunakan buku-buku atau referensi yang relevan peneliti juga melihat hasil penelitian terdahulu agar nantinya tidak terjadi kesamaan. Dalam telaah penelitian terdahulu ini, peneliti menemukan bahwa:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Heru Prasetyo tahun 2018, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dan Motivasi Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung”. Berdasarkan hasil penelitian diketahui pada kelas eksperimen dengan strategi pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) diperoleh nilai rata-ratanya 76. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan strategi Instant Assesment rata-ratanya 68. Kemudian untuk motivasi belajar pada kelas eksperimen diperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu persentasenya 73%. Hasil uji t berpikir kritis dengan taraf signifikansi 5%. Hasilnya yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Sedangkan motivasi belajar hasilnya $0,001 < 0,05$. Berdasarkan kriteria uji-t dari hasil yang diperoleh menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya bahwa terdapat pengaruh strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) terhadap kemampuan

berpikir kritis dan motivasi belajar IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Persamaannya adalah sama-sama menggunakan tiga variabel dan sama-sama meneliti tentang strategi pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* untuk variabel (X). Perbedaannya terletak pada jumlah variabel (X), karena hanya menggunakan satu variabel (X), sedangkan pada variabel (Y) menggunakan dua pada variabel. Selain itu lokasi penelitiannya juga berbeda. Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP N 1 Kec. Sawoo, sedangkan Heru Prasetyo melakukan penelitian di MIN 2 Bandar Lampung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Anam tahun 2015, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut kesimpulannya yaitu, Penerapan penggunaan media pembelajaran di SMP Bani Muqiman Bangkalan pada pelajaran PAI sangat kecil. Sehingga, Minat belajar siswa SMP Bani Muqiman Bangkalan terhadap Pelajaran PAI kurang baik, Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. Hal ini dapat diketahui dari hasil Persentase yang sangat kecil yaitu 0,49327%, karena penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di SMP Bani Muqiman Bangkalan juga sangat kecil dengan kisaran

Persentase 0,09728% saja, sehingga dengan demikian pengaruhnya dapat dikategorikan “kurang baik”.

Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengaruh media pembelajaran dan sama-sama menggunakan minat belajar siswa. Perbedaannya yaitu peneliti menggunakan tiga variabel sedangkan Khoirul Anam hanya menggunakan dua variabel, dan lokasi penelitiannya juga berbeda. Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP N 1 Kec. Sawoo, sedangkan Khoirul Anam melakukan penelitian di SMP Bani Muqiman Bangkalan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Widyianto tahun 2016, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian di SMK Negeri 1 Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a. Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. b. Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa

kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19.

Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengaruh media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk variabel (X). Perbedaannya yaitu peneliti menggunakan tiga variabel sedangkan Agus Widianto hanya menggunakan dua variabel, untuk variabel (Y) peneliti menggunakan minat belajar sedangkan Agus Widianto menggunakan hasil belajar, dan lokasi penelitiannya juga berbeda. Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP N 1 Kec. Sawoo, sedangkan Agus Widianto melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Magelang.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gearlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁹ Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006), 3.

Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²⁰

Jadi, media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.²¹

b. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Mempermudah proses belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan efisiensi belajar mengajar.
- 3) Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi peserta didik.
- 5) Menumbuhkan minat belajar peserta didik.²²
- 6) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.

²⁰ Tatang, *Ilmu Pendidikan*,... 98.

²¹ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* ,... 3.

²²Nandang Kosasih, *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 208-209.

- 7) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 8) Menciptakan situasi belajar yang tidak bisa dilupakan peserta didik.
- 9) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.²³

Sedangkan media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- 7) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.²⁴

c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

²³ Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 156.

²⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 7.

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.²⁵

d. Kriteria Dan Aspek Penting Memilih Media Pembelajaran

Untuk memudahkan dalam memilih media, tentunya lebih dahulu harus diingat bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem instruksional. Artinya, keberadaan media tersebut tidak terlepas dari konteksnya sebagai komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Berdasarkan komponen-komponen dari sistem instruksional inilah kriteria pemilihan media dibuat. Kriteria-kriteria yang menjadi fokus disini antara lain:²⁶

- 1) Karakteristik siswa

²⁵ Pupuh Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2007), 68.

²⁶ Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Press Group, 2013), 187.

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya, sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.²⁷

2) Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Ketiganya dimaksudkan untuk mencapai hasil yang diharapkan.²⁸

3) Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswanya. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut aktivitas yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.²⁹

4) Pengadaan Media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam, *pertama* media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Sedangkan *kedua*, media rancangan (*by design*),

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*, 188.

²⁹ *Ibid.*, 190.

yakni media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu.³⁰

5) Sifat Pemanfaatan Media

Dilihat dari sifat pemanfaatannya media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu:

- a) Media primer, yakni media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya.
- b) Media sekunder, yakni media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi.³¹

e. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka dirasa sangat perlu untuk melakukan pengelompokkan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut. Pengelompokkan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.³²

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

³⁰ *Ibid.*, 191.

³¹ *Ibid.*, 192-193.

³² Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015), 13.

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, dan rekaman suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan media grafis lainnya.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lainnya.³³
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.³⁴
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:

³³ *Ibid.*, 14.

³⁴ *Ibid.*

- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi; dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.³⁵
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.³⁶

f. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.³⁷

“Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian”.

³⁵ *Ibid.*

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Widyianto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang”,... 34.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Sistem pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 5) Melatih pembelajar (siswa) lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- 2) Penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop.
- 3) Pendidik (guru) harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program ini.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa)

yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif.³⁸

g. Macromedia flash 8

Macromedia flash professional 8 adalah adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif. Flash dapat digunakan untuk membuat: animasi, presentasi, simulasi, permainan, navigasi situs web, aplikasi web, iklan dan lain-lain. Flash juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran. Karena selain kemampuan animasi, Flash juga mampu menangani aspek interaktif antara film Flash dengan pengguna.³⁹

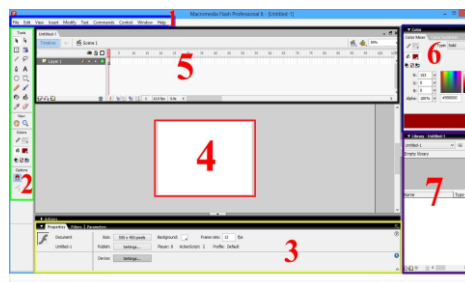
Tampilan awal saat anda membuka Flash dapat dilihat pada gambar berikut:



Tampilan *Macromedia flash 8* mempunyai elemen dasar dalam pengoperasiannya seperti yang terlihat pada gambar berikut.

³⁸ *Ibid.*, 35.

³⁹ Ardiyansyah, *Macromedia Flash Profesional*,... 5.



Keterangan:

1. Biru : Menubar
2. Hijau : Tool Box
3. Kuning : Panel Properties
4. Merah : Stage
5. Hitam : Time line
6. Biru tua : Panel Color
7. Ungu : Library⁴⁰

Berikut ini akan diuraikan satu per satu, sehingga akan menambah wawasan anda tentang macromedia flash 8.

1) Menu bar



Menubar pada macromedia flash 8 sama seperti pada Microsoft office dan software lainnya, yaitu berguna untuk mengatur aplikasi yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada macromedia flash 8 adalah file, edit, insert, modify, text, command, control, window dan help.⁴¹

2) Toolbox

⁴⁰ *Ibid.*, 10.


⁴¹ *Ibid.*, 11.


Panel toolbox merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (*tool*) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi di dalam Timeline dan stage. Toolbox terbagi menjadi tool dan modifier. Dan tool itu sendiri memiliki ukuran modifier tertentu yang di tampilkan ketika anda memilih tool tersebut. Sebagai contoh jika anda memilih oval tool maka modifier seperti strok color, fill color, jenis garis dan lain-lain. Berikut nama-nama toolbox pada macromedia flash 8 beserta fungsinya:⁴²

	Selection tool (v) , tool ini berfungsi untuk memilih suatu objek, memblok dan memindahkannya.
	Subselection tool (A) , tool ini berfungsi untuk merubah suatu objek dengan edit points.
	Free transform tool (Q) , tool ini berfungsi untuk memutar objek, merubah ukuran objek, merubah bentuk objek ke bentuk lain, contoh dari bentuk persegi menjadi jajar genjang dan lain-lain.
	Line tool(N) , tool ini berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.
	Lasso tool (L) , tool ini berfungsi untuk memilih daerah objek yang akan di edit.

⁴² *Ibid.*


 Pen tool (P) , tool ini berfungsi untuk menggambar dan merubah bentuk sebuah objek dengan memanfaatkan edit point, pen tool memiliki tingkat ekurasi yang lebih tinggi.
 Text tool (T) , tool ini tentunya berfungsi untuk membuat kata-kata maupun kalimat.
 Oval tool (O) , sesuai dengan namanya tool ini berfungsi untuk membuat sebuah objek berbentuk lingkaran.
 Rectangle tool (R) , sudah tentu tool ini berfungsi untuk menggambar objek berbentuk persegi, namun dapat juga di gunakan untuk membuat persegi panjang.
 Pencil tool (Y) , tool ini berfungsi untuk menggambar sebuah sesuai dengan yang anda kehendaki.
 Brush tool (B) , tool ini berfungsi untuk mewarnai pada objek bebas.
 Ink bottle tool (S) , tool ini berfungsi untuk mewarnai border (garis tepi).
 Paint bucket tool (K) , tool ini berfungsi untuk mengisi warna pada objek yang dipilih.
 Eraser tool (E) , tool ini berfungsi untuk menghapus objek yang ingin anda hilangkan.

 **Zoom tool (M,Z)**, tool ini berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek pada stage.


 **Hand tool (H)**, tool ini berfungsi untuk menggerakkan suatu tampilan stage tanpa mengganggu letak objek-objek yang sudah di buat.⁴³


3) Panel color

Tanpa warna yang menarik maka semuanya akan terlihat biasa saja, maka dari itu *macromedia flash 8* menyediakan fasilitas untuk membuat objek terlihat lebih berwarna. Panel color pada *macromedia flash 8* terbagi atas:

 **Stroke color**, berfungsi untuk memberi warna pada border/ gasir tepi

 **Fill color**, berfungsi untuk memberi warna sebuah objek.

 **Swap colors**, berfungsi untuk menukar fill color dengan stroke color.

 **Black and white**, berfungsi untuk memberi warna fill ataupun stroke dengan warna hitam putih.⁴⁴

4) Stage

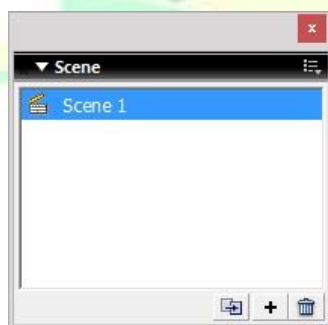
⁴³ *Ibid.*, 12-13.

⁴⁴ *Ibid.*

Stage adalah tempat bekerja seorang animator pada macromedia flash 8, karena stage merupakan daerah yang berisi semua entri-entri gambar yang membentuk sebuah movie flash. Di stage ini lah anda dapat mengembangkan kreatifitas.⁴⁵

5) Scene

Scene merupakan kumpulan dari keseluruhan timeline. Scene juga dapat di tambah maupun di hapus, penggunaan scene tergantung pada kebutuhan anda selaku animator. Untuk menampilkan window scene anda dapat menekan Shift+F2 pada keyboard secara bersamaan. Dengan menambahkan scene baru maka anda akan memperoleh timeline kosong yang siap anda isi. Penggunaan scene yang lebih dari satu biasanya dilakukan oleh seorang animator supaya karyanya tidak mudah untuk di tiru.⁴⁶



6) Timeline

Keseluruhan movie animasi yang diolah pada *macromedia flash 8* dapat diatur dan dikontrol pada timeline. Timeline merupakan kumpulan pengaturan tool yang sangat besar. Pada

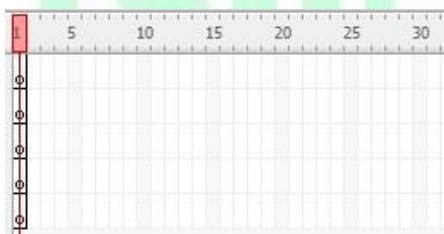
⁴⁵ *Ibid.*, 14.

⁴⁶ *Ibid.*

timeline terdapat dua komponent pokok, yaitu layer dan frame. Logikanya timeline merupakan sebuah buku besar, layer merupakan bab yang terdapat didalam buku tersebut dan frame adalah halaman- halaman buku tersebut. Berikut akan diuraikan satu persatu secara umum:⁴⁷



(a) **Layer**, merupakan sebuah folder tempat anda meletakkan objek-objek yang berdeda. Anda dapat mengklik icon insert new layer untuk menambah layer baru. Pada layer ini lah anda bias mengelompokkan berbagai objek. Contoh layer pertama anda masukkan background, layer ke dua anda masukkan text, layer ke 3 anda masukkan tombol, ke empat anda masukkan actionscipnya dan selanjutnya. Penggunaan layer tergantung pada kebutuhan anda selaku animator.⁴⁸



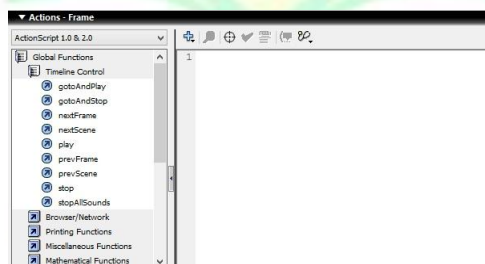
⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ *Ibid.*, 15.

(b) Frame, merupakan bingkai-bingkai kecil yang dapat anda isi dengan apapun yang anda kehendaki. Contoh anda akan memasukan sebuah foto pada frame 1 layer baground. Tentu foto anda akan menjadi background pada animasi atau presentasi tersebut. Penggunaan frame juga disesuaikan dengan kebutuhan anda selaku animator. Panjang frame pada macromedia flash 8 ini tidak terbatas. Sehingga tidak membatasi kreatifitas anda.

7) Action window

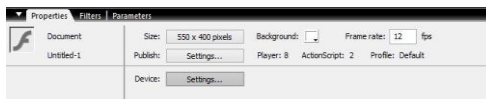
Action window merupakan tempat atau wadah yang dapat anda gunakan untuk menuliskan action script untuk macromedia flash 8. Untuk menampilkan window ini anda bisa menekan F9 pada keyboard. Action script digunakan untuk mengendalikan objek yang anda buat sesuai dengan kehendak anda.⁴⁹



⁴⁹ *Ibid.*, 16.

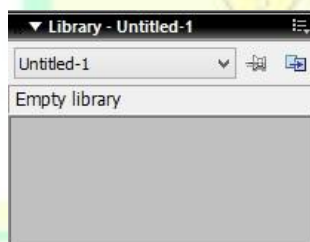
8) Panel Properties

Properties merupakan window yang di gunakan untuk berbagai jenis pengaturan, contoh mengatur size dokumen, warna background, kelajuan frame dan lain-lain.⁵⁰



9) Library

Window ini berfungsi menampilkan semua objek yang anda import dari luar maupun yang kita buat. Dan untuk memanggil window ini anda dapat menekan F11 atau Ctrl+L pada keyboard.⁵¹



2. Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here*

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang digunakan untuk

⁵⁰ *Ibid.*, 17.

⁵¹ *Ibid.*, 18.

memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵² Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan prosedural yang memuat tindakan yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai implementasi dari model pembelajaran.⁵³

Strategi *Every one is a teacher here* merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggungjawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain.⁵⁴

b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here*

- 1) Bagikan secarik kertas/kartu indeks kepada seluruh peserta didik. Minta mereka untuk menuliskan satu pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari di kelas atau sebuah topik khusus yang akan didiskusikan di dalam kelas.
- 2) Kumpulkan kertas, acak kertas tersebut kemudian bagikan kepada setiap peserta didik. Pastikan bahwa tidak ada peserta didik yang menerima soal yang ditulis sendiri. Minta mereka untuk membaca

⁵² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2013), 149.

⁵³ *Ibid.*, 153.

⁵⁴ Silberman, *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject...* 163.

dalam hati pertanyaan dalam kertas tersebut kemudian memikirkan jawabannya.

- 3) Minta peserta didik secara sukarela untuk membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya.
- 4) Setelah jawaban diberikan, mintalah peserta didik lainnya untuk menambahkan.
- 5) Lanjutkan dengan sukarelawan berikutnya.⁵⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here*

Kelebihan strategi *everyone is a teacher here* yaitu:

- 1) Strategi ini dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi masalah.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa menuliskan pendapat-pendapatnya.
- 5) Meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan.

Adapun kelemahan strategi *everyone is a teacher here* yaitu:

- 1) Memerlukan penjelasan materi di awal oleh guru agar soal yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan.

⁵⁵ Hisyam Zaini et al, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 60.

3) Siswa merasa takut ketika tidak bisa menjawab pertanyaan.⁵⁶

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas yang menarik. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.⁵⁷ Menurut Sukardi, minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Sardiman, minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.⁵⁸ Menurut Berhard minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.⁵⁹ Slameto menyatakan bahwa minat adalah adanya perasaan lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

⁵⁶ Dita Amalia Hanandini, "Implementasi Strategi *Every One Is A Teacher Here* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Ponorogo Semester Genap Tahun 2018/2019" (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019), 23-24.

⁵⁷ Djali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 121.

⁵⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2013), 57.

⁵⁹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Sukses Offset, 2012), 173.

Adapun Djamarah mengemukakan bahwa minat merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.⁶⁰

Belajar dalam pandangan psikologis merupakan proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Menurut Slameto, belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapun menurut Skinner, belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.⁶¹

Berdasarkan pengertian minat dan belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁶²

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu:

1) Faktor Intern

⁶⁰ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 37-38.

⁶¹ *Ibid.*

⁶² Karwati, *Manajemen Kelas*,... 149.

- a) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan, dan cacat tubuh;
- b) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan.

2) Faktor Ekstern

- a) Faktor keluarga, seperti orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.⁶³

c. Macam-macam Minat Belajar

Setiap individu peserta didik memiliki macam minat dan potensi. Secara konseptual, Krapp mengkategorikan macam-macam minat peserta didik menjadi tiga yaitu:

1) Minat Personal

Minat personal yang terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan tersebut.⁶⁴

2) Minat Situasional

⁶³ *Ibid.*, 150.

⁶⁴ *Ibid.*, 149.

Minat situasional menjurus pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya.⁶⁵

3) Faktor Psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan.⁶⁶

d. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar peserta didik menurut Sukartini, terdiri dari:

- 1) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu;
- 2) Objek-objek atau kegiatan yang disenangi;
- 3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi; dan
- 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.⁶⁷

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid.*,150.

⁶⁷ *Ibid.*

seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat Dan Budi Pekerti sehingga menjadi *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.⁶⁸

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT;
- 2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah;
- 3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang

⁶⁸ Fahrudin, *Jurnal: "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa",...* 522.

Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis; dan

- 4) Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.⁶⁹

c. Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Materi kurikulum PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuanketentuan yang ada dalam dua sumber pokok, yaitu: Aquran dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Disamping itu, materi PAI juga diperkaya dengan hasil istimbat atau ijtihad para ulama, sehingga ajaran-ajaran pokok yang bersifat umum, lebih rinci dan mendetail.

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang ditujukan untuk dapat menserasikan, menselaraskan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan yang diwujudkan dalam:

- 1) Hubungan Manusia dengan Pencipta. Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
- 2) Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri. Menghargai dan menghormati diri sendiri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.

⁶⁹ *Ibid.*, 523.

- 3) Hubungan Manusia dengan Sesama. Menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama.
- 4) Hubungan Manusia dengan Lingkungan Alam. Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.⁷⁰

Keempat hubungan tersebut di atas, tercakup dalam kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu:

- 1) Al-Quran-Al-Hadis, yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Quran Al-Hadits dengan baik dan benar;
- 2) Akidah, yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Akhlak dan Budi Pekerti, yang menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela;
- 4) Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; dan
- 5) Sejarah Peradaban Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan

⁷⁰ *Ibid.*, 524.

mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁷¹

C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Businnes Research* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting⁷² Berangkat dari landasan teori dan telaah pustaka diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah “jika penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan stratetgi *every one is a teacher here* diterapkan dengan baik maka minat belajar siswa juga akan baik atau meningkat”.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji, rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka.⁷³ Berdasarkan rumusan masalah dan analisis teori yang telah penulis paparkan diatas, maka hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis nihil (H₀) sebagai berikut:

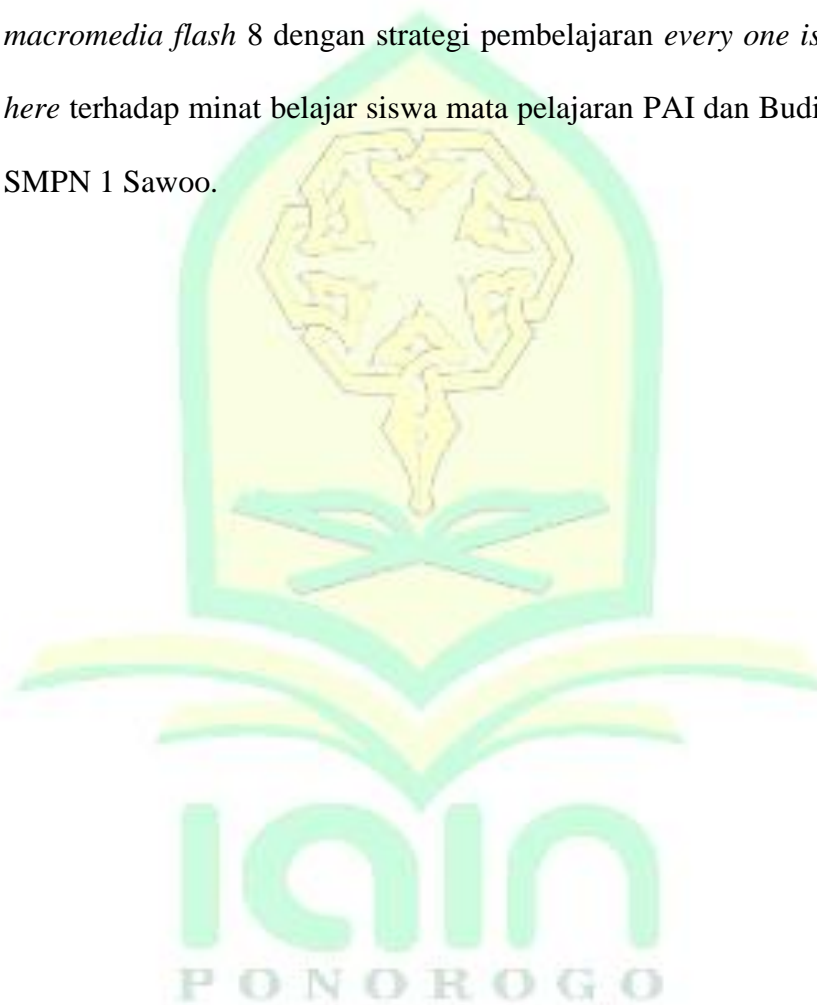
⁷¹ *Ibid.*

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016),

⁷³ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), 71.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan melihat pertimbangan yang ada dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁷⁴

Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *non equivalent control group design*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang akan mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁷⁵ Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal yaitu perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 107.

⁷⁵ *Ibid.*, 114.

Tabel 3.1

Model penelitian eksperimen *nonequivalent control grup desain*

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post- test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dan strategi *every one is a teacher here* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah atau tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dan strategi *every one is a teacher here*. Adapun langkah-langkah pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3.2

Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Langkah-langkah pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif <i>macromedia flash 8</i> dengan strategi <i>every one is a teacher here</i>	Langkah-langkah pembelajaran metode ceramah dan tanya jawab
1. Persiapan a. Merumuskan tujuan pembelajaran. b. Menyusun urutan penyajian	1. Persiapan a. Merumuskan tujuan pembelajaran. b. Menyusun urutan

<p>materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan.</p> <p>c. Merumuskan materi PAI dan Budi Pekerti.</p> <p>d. Bila materi PAI dan Budi Pekerti terlalu luas, dapat dibagi menjadi 2 pertemuan.</p> <p>e. Disarankan materi PAI dan Budi Pekerti diperbanyak untuk dimiliki tiap siswa.</p>	<p>penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan.</p> <p>a. Merumuskan materi PAI dan Budi Pekerti.</p> <p>c. Bila materi PAI dan Budi pekerti terlalu luas, dapat dibagi menjadi 2 pertemuan.</p>
<p>2. Pelaksanaan</p> <p>a. Melakukan <i>pre-test</i>.</p> <p>b. Guru memberikan latihan permulaan agar siswa mengenal terlebih dahulu dengan apa yang akan dipelajari.</p> <p>c. Penyampaian materi dengan menggunakan media macromedia flash 8 dan strategi <i>every one is a teacher here</i> dalam menyampaikan</p>	<p>d. Disarankan materi PAI dan Budi pekerti diperbanyak untuk dimiliki tiap siswa.</p> <p>2. Pelaksanaan</p> <p>a. Melakukan <i>pre-test</i>.</p> <p>b. Menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai sesudah pelajaran berakhir.</p>

<p>materi.</p> <p>d. Setelah itu Guru membagikan secarik kertas/kartu indeks kepada seluruh peserta didik. Minta mereka untuk menuliskan satu pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari.</p> <p>e. Kumpulkan kertas, acak kertas tersebut kemudian bagikan kepada setiap peserta didik. Pastikan bahwa tidak ada peserta didik yang menerima soal yang ditulis sendiri. Minta mereka untuk membaca dalam hati pertanyaan dalam kertas tersebut kemudian memikirkan jawabannya.</p> <p>f. Minta peserta didik secara sukarela untuk membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya.</p> <p>g. Guru melakukan <i>post-test</i>.</p>	<p>c. Penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah bervariasi, misalnya: ceramah disertai dengan tanya jawab.</p> <p>d. Meneliti kesulitan yang dialami siswa dengan cara bertanya pada siswa, serta memperhatikan kondisi siswa.</p> <p>e. Guru melakukan <i>post-test</i>.</p>
--	--

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷⁶

Dari pengertian tersebut, maka populasi yang digunakan dalam penelitian atau yang akan menjadi objek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII di SMP N 1 Kec. Sawoo yang berjumlah 432 siswa..

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷⁷ Karena penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi yang mengharuskan adanya variabel kontrol dan variabel yang diberikan eksperimen, juga mengingat kemampuan peneliti baik dari segi waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti membagi kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan tingkatan kelas. Di samping itu, sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama, maka peneliti perlu melakukan teknik sampling untuk memilih kelas yang akan diberi eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan sampel acak atau *cluster random sampling*. Menurut buku yang ditulis Sugiono ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah 30 sampai dengan 500.⁷⁸ Dikarenakan keterbatasan peneliti, jumlah responden yang digunakan dalam penelitian

⁷⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 130.

⁷⁷*Ibid.*, 131.

⁷⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*,... 91.

ini adalah kelas eksperimen sebanyak 30 responden dan kelas kontrol sebanyak 30 responden.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.⁷⁹ Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur terhadap nilai variabel yang diteliti. Oleh karena itu jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian bergantung kepada jumlah-jumlah variabel yang diteliti.⁸⁰ Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrument Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No. Angket
“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA	Media Pembelajaran Interaktif <i>Macromedia flash</i>	8	Siswa/siswi kelas VII	Tes pilihan ganda	

⁷⁹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013), 46.

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, ...*92.

PEMBELAJARAN INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH 8 DENGAN STRATEGI EVERY ONE IS A TEACHER HERE TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWAMATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 1 SAWOO TAHUN 2019/2020”	dengan Strategi <i>Every One Is A Teacher here</i> (Variabel X)				
	Minat Belajar (Variabel Y)	<ul style="list-style-type: none"> Objek-objek atau kegiatan yang disenangi 	Siswa/siswi kelas VII	Angket	1,5,9
		<ul style="list-style-type: none"> Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu 	Siswa/siswi kelas VII	Angket	2,6,10, 13
		<ul style="list-style-type: none"> Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi 	Siswa/siswi kelas VII	Angket	3,7,11, 14
		<ul style="list-style-type: none"> Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa 	Siswa/siswi kelas VII	Angket	4,8,12, 15

		senang terhadap objek atau kegiatan tertentu			
--	--	--	--	--	--

2. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas atau kesahihan merupakan petunjuk mengenai sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it successfully measure the phenomenon*). Pengujian ini dilakukan dengan Teknik pengumpulan skor, kemudian skor tersebut diolah dengan bantuan SPSS dengan ketentuan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dinyatakan valid.⁸¹ Hasil uji validitas dari instrumen penelitian pada variabel X dan Y dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* Dengan Strategi *Every One Is Ateacher Here (X)*

No.	Butir soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keputusan
1	X1	0,438	0.361	Valid
2	X2	0,579	0.361	Valid
3	X3	0,235	0.361	Tidak Valid
4	X4	0,453	0.361	Valid

⁸¹ *Ibid.*

5	X5	0,429	0.361	Valid
6	X6	0,636	0.361	Valid
7	X7	0,616	0.361	Valid
8	X8	0,429	0.361	Valid
9	X9	0,500	0.361	Valid
10	X10	0,389	0.361	Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa 10 butir soal (X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10) pada variabel media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is ateacher here* yang memiliki $R_{hitung} > 0,361$ yaitu 9 soal dinyatakan valid, sedangkan yang memiliki $R_{hitung} < 0,361$ yaitu 1 soal yang dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.5

Uji Validitas Minat Belajar (Y)

No.	Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keputusan
1	Y1	0,515	0.361	Valid
2	Y2	0,546	0.361	Valid
3	Y3	0,415	0.361	Valid
4	Y4	0,549	0.361	Valid
5	Y5	0,685	0.361	Valid
6	Y6	0,216	0.361	Tidak Valid
7	Y7	0,544	0.361	Valid
8	Y8	0,492	0.361	Valid
9	Y9	0,079	0.361	Tidak Valid

10	Y10	0,392	0.361	Valid
11	Y11	0,305	0.361	Tidak Valid
12	Y12	0,015	0.361	Tidak Valid
13	Y13	0,419	0.361	Valid
14	Y14	0,538	0.361	Valid
15	Y15	0,708	0.361	Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa 15 pernyataan (Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, Y8, Y9, Y10, Y11, Y12, Y13, Y14, Y15) pada variabel minat belajar yang memiliki $R_{hitung} > 0,361$ yaitu 11 soal dinyatakan valid, sedangkan yang memiliki $R_{hitung} < 0,361$ yaitu 4 soal dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reabilitas merupakan ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menjaganya yang akan dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.⁸² Hasil uji reliabilitas dari instrumen penelitian pada variabel X dan Y disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.6

Uji Reliabilitas

No.	variabel	Cronbach's Alpha	Batas	Keputusan
1	X	0,693	0,6	Reliabel

⁸² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 16.

2	Y	0,694	0,6	Reliabel
---	---	-------	-----	----------

Dari data yang disajikan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari masing-masing variabel (X dan Y) lebih dari 0,6 sehingga item pada pertanyaan yang diajukan sudah reliabel. Untuk menentukan tingkat reliabilitas intrumen peneliti berpedoman pada pendapat Suharsimi. Sebagaimana terdapat pada tabel berikut: ⁸³

Tabel 3.7
Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
0,00 - 0,200	Sangat Rendah
0,200 - 0,400	Rendah
0,400 - 0,600	Cukup
0,600 - 0,800	Tinggi
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjangring informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian.⁸⁴ Berikut ini ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Tes

Tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat

⁸³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 75.

⁸⁴ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian-Bisnis & Ekonomi* (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2015), 93.

yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸⁵ Tes ini digunakan untuk memperoleh data minat belajar, berupa tes tulis (pilihan ganda) tentang materi PAI dan Budi Pekerti. Tes tersebut diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang dilakukan di awal sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan di akhir pembelajaran (*post-test*). Dengan demikian akan diketahui perbedaan hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dan strategi *every one is a teacher here* dan yang tidak menggunakan.

2. Angket/kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik atau cara mengumpulkan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Yang mana angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden.⁸⁶ Angket yang digunakan ialah angket tertutup, dimana responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan. Dalam angket ini berisi tentang pernyataan-pernyataan untuk responden yang berkaitan dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP N 1 Kec. Sawoo.

Dengan demikian, skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert* maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik

⁸⁵ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 185.

⁸⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 219.

tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.⁸⁷

Penelitian ini menggunakan 5 pilihan skala dalam menentukan sikap, pendapat, maupun persepsi responden. Siswa kelas VII yang merupakan responden penelitian hanya cukup memberikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tersedia. Adapun jawaban dan skor yang digunakan dalam skala pengukurannya sebagai berikut:

Tabel 3.8

Jawaban dan skor yang digunakan dalam instrumen penelitian

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TD)	2
Sangat Tidak Setuju (STS) ⁸⁸	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.⁸⁹ Dokumen ini digunakan untuk mencari informasi tentang SMP N 1 Kec. Sawoo, struktur organisasi sekolah, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*,...93.

⁸⁸ Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*,...55.

⁸⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 149.

sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen, terutama untuk mencari informasi hasil belajar berupa nilai ulangan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMP N 1 Kec. Sawoo.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan; mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.⁹⁰ Karena data penelitian adalah data kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan SPSS.

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah residual yang diperoleh pada penelitian mempunyai distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov. Jika nilai signifikan (*p-value*) > 0,05 maka H_0 diterima yang artinya normalitas terpenuhi.⁹¹

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen

⁹⁰ Sujarweni, *Metodologi Penelitian-Bisnis & Ekonomi*,... 121.

⁹¹ Agus Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan : Dengan Program SPSS, AMOS, Dan SMARTPLS* (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015), 89–91.

jika berasal dari varians yang sama. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Data untuk pengujian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Jika harga F hitung lebih kecil dari harga F tabel, maka varian data dinyatakan homogen. Dan jika harga F hitung lebih besar dari harga F tabel maka varian dinyatakan tidak homogen.⁹²

2. Uji Hipotesis (Uji t-test)

Uji t-test adalah uji yang digunakan untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial (sendiri-sendiri).⁹³ Dalam penelitian ini uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dan strategi *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan program *SPSS*.

Adapun langkah-langkah analisis sebagai berikut:

- a. $H_0: \beta = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y)
 $H_0: \beta \neq 0$, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y)
- b. Menentukan *level of significant* ($\alpha = 5\%$) atau 0,05

⁹² Widyianto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang",... 80-81.

⁹³ Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan: Dengan Program SPSS, AMOS, Dan SMARTPLS*,...22.

c. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} \alpha/2 (n-k-1)$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel} \alpha/2 (n-k-1)$

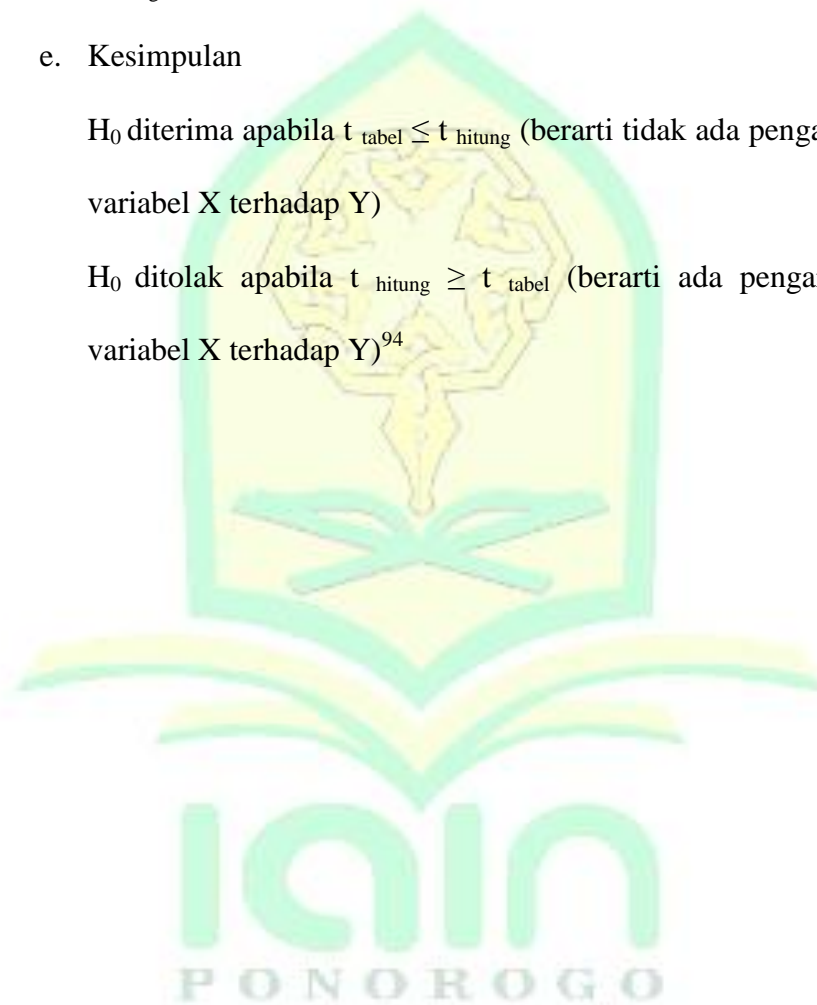
d. Perhitungan t_{hitung}

$t_{hitung} = b - \beta / S_b$ atau b / S_b

e. Kesimpulan

H_0 diterima apabila $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ (berarti tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap Y)

H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (berarti ada pengaruh antara variabel X terhadap Y)⁹⁴



⁹⁴ Suranto, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Dengan Program SPSS* (Tangerang: Loka Aksara, 2019), 61-62.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

Secara geografis, SMPN 1 Sawoo ini terletak di Desa Prayungan, Kecamatan Sawoo. Lokasi SMPN 1 Sawoo termasuk kategori desa, sehingga memungkinkan kegiatan belajar mengajar tercipta dalam keadaan nyaman dan baik karena jauh dari pusat keramaian. SMPN 1 Sawoo termasuk dalam kategori sekolah unggul, hal ini terbukti dengan akreditasi A.

2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Sawoo

a. Visi

Berprestasi, terampil, berkepribadian, berbudaya lingkungan dan berbasis IPTEK berdasarkan iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Mengembangkan perangkat kurikulum yang relevan dan berdeversivikasi.
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
- 4) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.

- 5) Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana pembelajaran yang presentatif.
- 6) Melestarikan lingkungan hidup dan menjaga kebersihan sekolah.
- 7) Mewujudkan manajemen sekolah yang prospektif.
- 8) Mewujudkan tersedianya sumber dana yang memadai.
- 9) Mewujudkan pengembangan kepribadian, keimanan, dan ketaqwaan.

c. Tujuan Lembaga

- 1) Mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dilengkapi dengan Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa dan Sistem Penilaian untuk setiap mata pelajaran.
- 2) Mengembangkan silabus muatan lokal dengan dilengkapi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa dan Sistem Penilaian.
- 3) Mengembangkan program-program pengembangan diri, program tindak lanjut serta jadwal pelaksanaannya.
- 4) Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan inkonvensional diantaranya CTL, Pakem, Kooperatif Learning, dan Pembelajaran Berbasis Masalah
- 5) Meningkatkan perolehan rata-rata nilai (GSA) dalam Ujian Nasional sebesar 0,50

- 6) Mengikutsertakan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam pelatihan peningkatan profesionalisme melalui kegiatan MGMP, PTBK, PTK, Lomba-lomba, Seminar, Workshop, Kursus Mandiri, dan kegiatan lain yang menunjang profesionalisme.
- 7) Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran (ruang media, perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium komputer, media pembelajaran Matematika dan IPS, dan Laboratorium Keterampilan) dan sarana penunjang berupa tempat ibadah, tempat parkir, kantin sekolah, lapangan olahraga, dan WC sekolah dengan mengedepankan skala prioritas.
- 8) Melaksanakan Manajemen Berbasis Sekolah dan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah secara demokratis, akuntabilitas, dan terbuka.
- 9) Menggalang pembiayaan pendidikan secara adil dan demokratis, serta memanfaatkannya secara terencana dan dapat dipertanggungjawabkan secara jujur, transparan, dan memenuhi akuntabilitas publik.
- 10) Mengoptimalkan pelaksanaan penilaian otentik secara berkelanjutan
- 11) Mengoptimalkan pelaksanaan program remidi dan pengayaan
- 12) Membekali komunitas sekolah agar dapat mengimplementasikan ajaran agama melalui kegiatan shalat berjamaah, baca tulis Alquran, dan pengajian ajaran agama.

- 13) Membentuk kelompok kegiatan bidang KIR yang bertaraf kabupaten.
- 14) Mengikutsertakan siswa dalam kegiatan Porseni tingkat Kabupaten atau jenjang 1berikutnya.
- 15) Memiliki tim olah raga yang dapat bersaing pada tingkat kabupaten.
- 16) Memiliki Gudep Pramuka yang dapat berperan serta secara aktif dalam Jambore Daerah maupun Jambore Nasional, serta even kepramukaan lainnya.
- 17) Menanamkan sikap santun dan berbudaya, budaya hidup sehat, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.

3. Profil Singkat Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Sawoo
- b. No Statistik Sekolah : 201051114001
- c. Tipe Sekolah : A
- d. Alamat Sekolah : Ds. Prayungan
: Kecamatan Sawoo
: Kabupaten Ponorogo
: Propinsi Jawa Timur
- e. No Telepon / E-mail : (0352) 311014/
smpn1sawoo@gmail.com

- f. Status Sekolah : Negeri
- g. Nilai Akreditasi Sekolah : A
- h. Luas Lahan, dan jumlah rombel :
- Luas Lahan : 15.000 m²
- jumlah ruang pada lantai 1 : 30
- jumlah ruang pada lantai 2 :--.....
- jumlah ruang pada lantai 3 :--.....
- Jumlah Rombel : 15

4. Struktur Organisasi

- a. Kepala Sekolah : Sutrisno, M.Pd.
- b. Wakil Kepala Sekolah :
- 1) Wakil Kepala Humas : Wasis Soerjanto, S. Pd.
 - 2) Wakil Kepala Kurikulum : Mismun, S. Pd.
 - 3) Wakil Kepala Kesiswaan : Dra. Siti Marpuah
- c. Koordinator Tata Usaha : Sugito, S.Pd.

4. Sumber Daya Manusia

a. Guru dan tenaga kependidikan

Jumlah Guru / Staf	SMP Negeri	Keterangan
Guru Tetap (PNS)	31 Orang	-
Guru Tidak Tetap (GTT)	5 Orang	-
Staf PNS	4 Orang	-
Staf Non PNS (PTT)	8 Orang	-
Jumlah	48 Orang	-

No	Nama	Pangkat	Jabatan
		Ruang Gol	
1	Sutrisno, M. Pd.	IV b	Kepala Sekolah
2	Drs. Sumanto	IV/c	Guru
3	Mohammad Thoyib, S. Pd, M. Pd	IV b	Guru
4	Drs. Agus Setijoadi	IV/b	Guru
5	Purwani, S. Pd	IV b	Guru
6	Sri Hadi Widajati, S. Pd	IV b	Guru
7	Aw. Suwanto, S. Pd	IV b	Guru
8	Wasis Soerjanto, S. Pd	IV b	Guru
9	Endang Handyaningrum, S. Pd	IV b	Guru
10	Rinti Aswati, Dra	IV b	Guru
11	Zaenal Arifin, S. Ag	IV b	Guru
12	Suharti, S. Pd	IV b	Guru
13	Mismun, S. Pd	IV b	Guru
14	Mujiono, S. Pd	IV b	Guru
15	Purwoko, S. Pd	IV b	Guru
16	Sugiyoto, S. Pd	IVb	Guru
17	Sunarmi, S. Pd	IV b	Guru
18	Ani Dwi Hariyanti, Dra	IV b	Guru
19	Suryani, S. Pd	IV b	Guru
20	Suryorini, S. Pd	IV b	Guru
21	Nurjanah, S. Pd	IV b	Guru
22	Siti Marpuah, Dra	IV b	Guru
23	Wahyu Enie Dewi, S. Pd, M.M	IV a	Guru

24	Anis Fardiana, S. Pd	IV a	Guru
25	Moh. Yusron, S. Ag	III d	Guru
26	Subandi, S. Pd	III d	Guru
27	Agus Mudiono, S. Sos, S. Pd	III c	Guru
28	Dwi Isnawati, S. Pd	III b	Guru
29	Tri Setyo Nugroho, S. Psi	III b	Guru
30	Titik Padmawati, S. Pd	III a	Guru
31	Utik Handayani, S. Pd	-	Guru
32	Subandi, S. Pd	-	Guru
33	Sunarsih, S. Pd	-	Guru
34	Afrida Husniati, S.Si	-	Guru
35	Christyevi Dwi Buana K	-	Guru
36	Anis Diyah Susilowati, S.Pd	-	Guru
37	Sugito, S. Pd	II d	Koor. Tu
38	Suparmi	II d	Staf
39	Andri Wihandoko	II c	Staf
40	Sumaryono	II a	Staf
41	Retno Windriati, S.E, S. Pd	-	Staf
42	Tangguh Kusuma Negara	-	Staf
43	Septi Suko Eko Wicaksono	-	Staf
44	Edy Sukoco	-	Staf
45	Hariyadi	-	Staf
46	Budi Santoso	-	Staf
47	Laili Novitasari	-	Staf

b. Peserta didik

Untuk jumlah siswa secara keseluruhan di sekolah ini adalah 432 siswa/i.

- 1.) Kelas VII ada 6 rombongan belajar
- 2.) Kelas VIII ada 6 rombongan belajar
- 3.) Kelas IX ada 4 rombongan belajar

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VII	91	76	167
VIII	89	86	175
IX	63	64	127

5. Sarana dan Prasarana

a. Sarana

No.	Uraian	Keterangan		
		Ada/Tidak	Jumlah/ Volume	Kondisi
1	Peralatan IPS	Ada		60% (tidak lengkap)
2	Peralatan IPA			
	a. Fisika	Ada		Tidak lengkap
	b. Biologi	Ada		Tidak lengkap
3	Peralatan Matematika	Ada		
4	Peralatan JOK	Ada		
5	Peralatan Seni Budaya	Ada	2 Set (1 Set Musik, 1 set Gamelan Slendro)	60 % Tidak lengkap
6	Peralatan Komputer	Ada	5 Unit	

b. Prasarana

1) Data Ruang Kelas

Jumlah Ruang	20
Jumlah Ruang yang kondisinya baik	13
Jumlah Ruang yang kondisinya Rusak	7
Kategori Kerusakan	Rusak Berat Atap Asbes
Jumlah Ruang lain yang Digunakan untuk kelas	R. Ketrampilan
Jumlah Ruang yang Digunakan untuk ruang kelas	20
Jumlah Kekurangan Ruang Kelas	-

2) Data Ruang Lain

Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Jumlah Ruang Yang kondisinya baik	Jumlah Ruang yang Kondisi Rusak	Kategori Kerusakan
R Kepala Sekolah	1	-	1	Atap Asbes Rusak Berat
R. Kantor	1	-	1	Atap Asbes Rusak Berat
R. Guru	1	-	1	Atap Asbes Rusak ringan
R. Perpustakaan	1	-	1	Atap Asbes Rusak Berat
Lab. IPA	1	-	-	Atap Asbes Rusak Berat
Ruang Media	-	-	-	-
Lab. Komputer	-	-	-	-
Lab. Bahasa	-	-	-	-
R. Serbaguna (Aula)	1	1	-	-

Ruang Kesenian	1	1	-	-
WC Guru dan Siswa	16	8	8	Berat
Ruang Ketrampilan	1	1	-	Atap Asbes Rusak Berat
Ruang UKS	1	1	-	Rusak berat

B. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh gambaran tentang hasil penelitian, data diolah berdasarkan hasil tes dari penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* pada siswa dan angket minat belajar siswa yang telah dikumpulkan melalui alat pengumpul data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah).

Dalam bab ini hasil penelitian ini disajikan mengenai analisis dan pembahasan hasil pengolahan data penelitian dengan menggunakan alat bantu komputer program SPSS untuk memecahkan permasalahan yang dirumuskan. Gambaran hasil penelitian di SMP Negeri 1 Sawoo sebagai berikut:

1. Data *pre-test* dan *post-test* penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa di kelas eksperimen.

Pengukuran data penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* menggunakan instrumen tes tulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 9 butir soal. Masing-masing jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0, dan yang tidak dijawab diberi nilai 0. Sehingga rentang nilai responden adalah dari 0 sampai dengan 100. Sedangkan pengukuran data minat belajar siswa menggunakan angket sebanyak 11 pertanyaan. Nilai *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa pada kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data *Pre-test* dan *post-test* penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	Abyan Bakhtiyar	56	67
2	Ahmad Dhani	67	56
3	Airin Puspita Ferdianti	56	78
4	Amellya Zhaskirana	78	67

5	Andika Bagus Saputra	67	67
6	Anggun Inten Izzatul Wardani	67	78
7	Anggun Naila Aldasari	78	78
8	Damar Hadi Prayogo	67	78
9	Decha Lauria Gerrad	56	56
10	Erine Azza Yuana Octase	67	78
11	Faegis Baretta Rizqi Danuarta	78	56
12	Fikriawang Anugrah Gilang M.R	67	56
13	Keysha Hayyuwening Mumpuni	67	89
14	Kirani Cinta Nur Savira	56	89
15	Levina Aurellia Cartwright	67	78
16	Lionel Varen Augusteka	78	78
17	Melodi Michell Sampurno	56	100
18	Moh. Denis Nasrulloh	67	78
19	Muhammad Nur Huda Ramatulloh	56	89
20	Naufal Satria Danendra	44	67
21	Rahel Mihda Irsyad Nur Baiti	56	100
22	Ridwan Ubaidillah Almabekruri	67	67
23	Rizqi Wulansari	56	100
24	Ryan Ageng Prasetyo	67	67
25	Setevani Novita Sari	56	100
26	Sherina Aurelia Setyani	78	89
27	Tika Larasati	67	78
28	Tria Nur Aini	78	89
29	Alita Nur Salsabila	67	89
30	Ferlinda Anggita Sari	67	89
	Jumlah	1954	2344

	Rata-rata	65	78
--	------------------	-----------	-----------

Tabel 4.2

Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pre-test* dan *post-test* penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen

Statistics

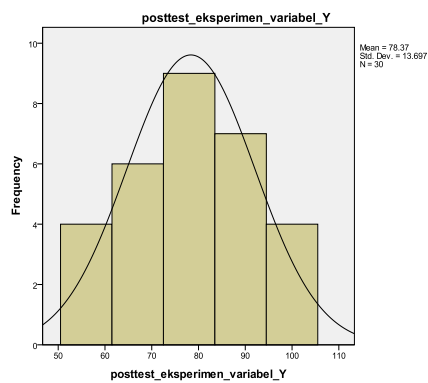
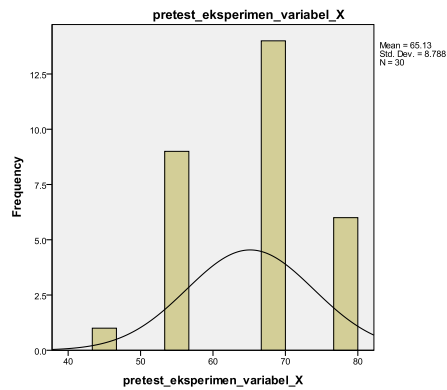
		pretest_eksperimen_variabel_X	posttest_eksperimen_variabel_X
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		65.13	78.37
Median		67.00	78.00
Mode		67	78
Std. Deviation		8.788	13.697
Variance		77.223	187.620
Range		34	44
Minimum		44	56
Maximum		78	100
Sum		1954	2351

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa, berdasarkan data yang

diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik variabel data *Pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen didapatkan nilai antara 44. sampai 78, dimana 44 adalah nilai terendah dan 78 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 65,13, *median* 67,00 dan modus 67. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 34 dan simpangan baku 8,788. Sedangkan data statistik variabel data *Post-test* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen didapatkan nilai antara 56 sampai 100, dimana 56 adalah nilai terendah dan 100 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 78,37, *median* 78,00 dan modus 78. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 44 dan simpangan baku 13,697.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.1
Histogram Poligon Variabel Data *Pretest* dan *posttest*
penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8*
dengan strategi *every one is a teacher here*



Tabel 4.3

**Nilai Kategori *Pretest* penggunaan media pembelajaran interaktif
macromedia flash 8 dengan strategi *every one is a teacher here*
Kelas Eksperimen**

pretest_eksperimen_variabel_X

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44	1	3.3	3.3	3.3
	56	9	30.0	30.0	33.3
	67	14	46.7	46.7	80.0
	78	6	20.0	20.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.3, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* pada kelas eksperimen kelas VII sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here*. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 78 ada 6 siswa atau sekitar 20%, siswa yang mendapatkan nilai 67 yaitu 14 siswa atau sekitar 46%, yang mendapatkan nilai 55 yaitu ada 9 siswa atau sekitar 30%, dan yang mendapatkan nilai terendah yaitu 44 ada 1 siswa atau sekitar 3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapatkan nilai 67 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 44, 56, dan 78.

Tabel 4.4

**Nilai Kategori *Posttest* penggunaan media pembelajaran interaktif
macromedia flash 8 dengan strategi *every one is a teacher here*
Kelas Eksperimen**

posttest_eksperimen_variabel_X

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 56	4	13.3	13.3	13.3
67	6	20.0	20.0	33.3
78	9	30.0	30.0	63.3
89	7	23.3	23.3	86.7
100	4	13.3	13.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.4, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* pada kelas eksperimen kelas VII setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here*. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 100 ada 4 siswa atau sekitar 13%, siswa yang mendapatkan nilai 89 yaitu 7 siswa atau sekitar 23%, siswa yang mendapatkan nilai 78 yaitu ada 9 siswa atau sekitar 30%, dan siswa yang mendapatkan nilai 67 yaitu 6 siswa, dan siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 56 ada 4 siswa atau sekitar 13%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapatkan nilai 78 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 56, 67, 89, dan 100.

Tabel 4.5

Data *Pre-test* dan *Post-test* Minat Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	Abyan Bakhtiyar	73	91
2	Ahmad Dhani	75	87
3	Airin Puspita Ferdianti	65	93
4	Amellya Zhaskirana	75	89
5	Andika Bagus Saputra	65	89
6	Anggun Inten Izzatul Wardani	76	93
7	Anggun Naila Aldasari	73	89
8	Damar Hadi Prayogo	71	89
9	Decha Lauria Gerrad	69	85

10	Erine Azza Yuana Octase	75	95
11	Faegis Baretta Rizqi Danuarta	73	87
12	Fikriawang Anugrah Gilang M.R	67	85
13	Keysha Hayyuwening Mumpuni	71	95
14	Kirani Cinta Nur Savira	67	98
15	Levina Aurellia Cartwright	69	91
16	Lionel Varen Augusteka	64	89
17	Melodi Michell Sampurno	65	95
18	Moh. Denis Nasrulloh	71	93
19	Muhammad Nur Huda Ramatulloh	73	91
20	Naufal Satria Danendra	73	85
21	Rahel Mihda Irsyad Nur Baiti	69	98
22	Ridwan Ubaidillah Almabekruri	71	87
23	Rizqi Wulansari	75	98
24	Ryan Ageng Prasetyo	76	87
25	Setevani Novita Sari	67	95
26	Sherina Aurelia Setyani	73	91
27	Tika Larasati	64	91
28	Tria Nur Aini	71	93
29	Alita Nur Salsabila	69	93
30	Ferlinda Anggita Sari	76	93
	Jumlah	2121	2735
	Rata-rata	71	91

Tabel 4.6

Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pre-test* dan *post-test* minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti

Kelas Eksperimen

Statistics

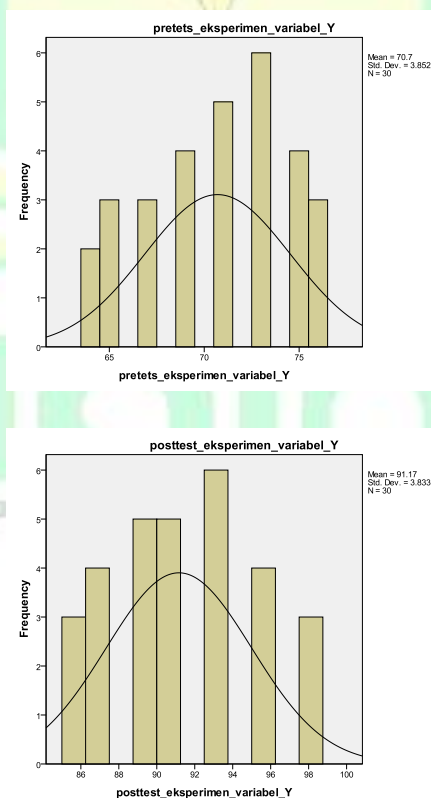
		pretets_eksperi men_variabel_Y	posttest_eksperi men_variabel_Y
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		70.70	91.17
Median		71.00	91.00
Mode		73	93
Std. Deviation		3.852	3.833
Variance		14.838	14.695
Range		12	13
Minimum		64	85
Maximum		76	98
Sum		2121	2735

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik variabel data *Pre-test* minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen didapatkan nilai antara 64 sampai 76, dimana 64 adalah nilai terendah dan 76 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 70,70, *median* 71,00 dan modus 73. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 12 dan simpangan baku 3,852. Sedangkan data

statistik variabel data *Post-test* minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Eksperimen didapatkan nilai antara 85 sampai 98, dimana 85 adalah nilai terendah dan 98 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 91,17, *median* 91,00 dan modus 93. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 13 dan simpangan baku 3,833.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.2
Histogram Poligon Variabel Data *Pretest* dan *posttest* Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti



Tabel 4.7

**Nilai Kategori *Pretest* minat belajar siswa pada mata pelajaran
PAI dan Budi Pekerti**

pretets_eksperimen_variabel_Y

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	2	6.7	6.7	6.7
	65	3	10.0	10.0	16.7
	67	3	10.0	10.0	26.7
	69	4	13.3	13.3	40.0
	71	5	16.7	16.7	56.7
	73	6	20.0	20.0	76.7
	75	4	13.3	13.3	90.0
	76	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.7, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* pada kelas eksperimen kelas VII untuk minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 76 ada 3 siswa atau sekitar 10%, yang mendapatkan nilai 71 yaitu 4 siswa atau sekitar 13%, yang mendapatkan nilai 75 yaitu ada 4 siswa atau sekitar 13%, yang mendapatkan nilai 73 yaitu ada 6 siswa atau sekitar 20%, yang mendapatkan nilai 71 yaitu ada 5 siswa atau sekitar 16%, yang mendapatkan nilai 69 yaitu ada 4 siswa atau sekitar 13%, yang

mendapatkan nilai 67 yaitu 3 siswa atau sekitar 10%, siswa yang mendapatkan nilai 65 yaitu 3 siswa atau sekitar 10%, dan siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 64 yaitu 2 siswa atau sekitar 6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapatkan nilai 73 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 64, 65, 67, 69, 71, 75, dan 76.

Tabel 4.8
Nilai Kategori *Posttest* Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
PAI Dan Budi Pekerti

posttest_eksperimen_variabel_Y

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85	3	10.0	10.0	10.0
	87	4	13.3	13.3	23.3
	89	5	16.7	16.7	40.0
	91	5	16.7	16.7	56.7
	93	6	20.0	20.0	76.7
	95	4	13.3	13.3	90.0
	98	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.8, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* pada kelas eksperimen kelas VII untuk minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 98 ada 3 siswa

atau sekitar 10%, yang mendapatkan nilai 95 yaitu 4 siswa atau sekitar 13%, yang mendapatkan nilai 93 yaitu ada 6 siswa atau sekitar 20%, yang mendapatkan nilai 91 yaitu ada 5 siswa atau sekitar 16%, yang mendapatkan nilai 89 yaitu ada 5 siswa atau sekitar 16%, yang mendapatkan nilai 87 yaitu ada 4 siswa atau sekitar 13%, yang mendapatkan nilai 85 yaitu 5 siswa atau sekitar 16%, dan nilai terendah yaitu 85 yaitu 3 siswa atau sekitar 10%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapatkan nilai 93 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 85, 87, 89, 91, 95, dan 98.

2. Data *pre-test* dan *post-test* penggunaan metode ceramah terhadap minat belajar siswa di kelas kontrol.

Nilai *pre-test* dan *post-test* penggunaan metode ceramah terhadap minat belajar siswa pada kelas yang akan dijadikan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9

Data *Pre-test* dan *post-test* penggunaan metode ceramah Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	Andhika Diva Pratama	67	89
2	Angelina Sutanto	78	78
3	Aprilia Kartika Titilestari	56	78
4	Arlita Listiani	78	44

5	Aurelia Shantya Kalevi	67	100
6	Dwipa Alamsyah	56	100
7	Ferdian Farel Triangga	78	78
8	Fernando Martha Akbari	67	67
9	Fira Rahmatul Aulya Choirunisa	56	67
10	Firman Eka Prasetya	67	100
11	Hendy Dwi Saputra	67	89
12	Ifandi Dafa Khoirul Rizky	78	89
13	Mahera Dewi Maharani	56	78
14	Masyitoh Lailatul Qodriyah	56	67
15	Monica Heylen Virgynia Evelind	67	56
16	Muhammad Arif Firmansyah	78	100
17	Nelly Fransiska Eka Wardhani	56	100
18	Pinasthi Widari	78	89
19	Ramadhani Putra Pratama	56	67
20	Ratna Tri Wulandari	44	44
21	Rifdah Labibah	67	56
22	Rifqi Rendha Agustina	67	78
23	Salisa Iqrima Aulia	44	78
24	Seftia Budi Setyaningrum	67	78
25	Siska Awalini Putri	56	67
26	Zaenal Abidin	44	56
27	Zahwa Helen Velian Nadin	67	56
28	Zaki Desta Ardiansyah	78	78
29	Dyo Kurniawan	78	67
30	Ekie Alvito Revario	56	67
	Jumlah	1930	2256

	Rata-rata	64	75
--	------------------	-----------	-----------

Tabel 4.10

Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pre-test* dan *post-test* menggunakan metode ceramah Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti

Kelas kontrol

Statistics

		pretest_kontrol_ variabel_X	posttest_kontrol_ _variabel_X
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		64.33	75.37
Median		67.00	78.00
Mode		67	78
Std. Deviation		10.877	16.391
Variance		118.299	268.654
Range		34	56
Minimum		44	44
Maximum		78	100
Sum		1930	2261

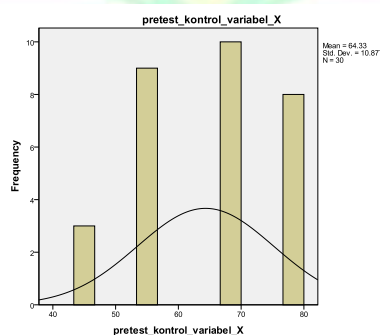
Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok kontrol sebanyak 30 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik variabel data *Pre-test* sebelum menggunakan metode ceramah Pada Mata Pelajaran PAI dan

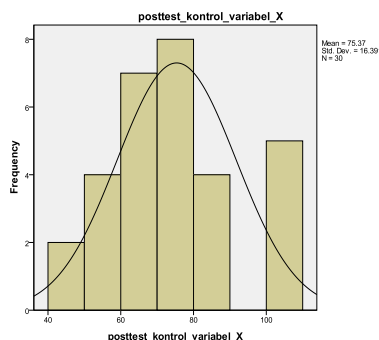
Budi Pekerti Kelas kontrol didapatkan nilai antara 44 sampai 78, dimana 44 adalah nilai terendah dan 78 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 64,33, *median* 67,00 dan modus 67. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 34 dan simpangan baku 10,877. Sedangkan data statistik variabel data *Post-test* setelah menggunakan metode ceramah Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas kontrol didapatkan nilai antara 44 sampai 100, dimana 44 adalah nilai terendah dan 100 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 75,37, *median* 78,00 dan modus 78. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 56 dan simpangan baku 16,391.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.3

Histogram Poligon Variabel Data *Pretest* dan *posttest* penggunaan metode ceramah





Tabel 4.11

Nilai Kategori *Pretest* Menggunakan Metode Ceramah

pretest_kontrol_variabel_X

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44	3	10.0	10.0	10.0
	56	9	30.0	30.0	40.0
	67	10	33.3	33.3	73.3
	78	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.11, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* pada kelas kontrol kelas VII sebelum menggunakan metode ceramah. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 78 ada 8 siswa atau sekitar 26%, siswa yang mendapatkan nilai 67 yaitu 10 siswa atau sekitar 33%, yang mendapatkan nilai 56 yaitu ada 9 siswa atau sekitar 30%, dan yang mendapatkan nilai terendah yaitu 44 ada 3 siswa atau sekitar 10%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang

mendapatkan nilai 67 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 44, 56, dan 78.

Tabel 4.12

Nilai Kategori *Posttest* Menggunakan Metode Ceramah

posttest_kontrol_variabel_X

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 44	2	6.7	6.7	6.7
56	4	13.3	13.3	20.0
67	7	23.3	23.3	43.3
78	8	26.7	26.7	70.0
89	4	13.3	13.3	83.3
100	5	16.7	16.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* pada kelas kontrol kelas VII yang menggunakan metode ceramah. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 100 ada 5 siswa atau sekitar 16%, siswa yang mendapatkan nilai 89 yaitu 4 siswa atau sekitar 13%, siswa yang mendapatkan nilai 78 yaitu ada 8 siswa atau sekitar 26%, siswa yang mendapatkan nilai 67 yaitu ada 7 siswa atau sekitar 23%, siswa yang mendapatkan nilai 56 yaitu ada 4 siswa atau sekitar 13%, dan siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 44 ada 2 siswa atau sekitar 6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa

yang mendapatkan nilai 78 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 44, 56, 67, 89, dan 100.

Tabel 4.13

**Data *Pre-test* dan *Post-test* Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
PAI Dan Budi Pekerti Kelas kontrol**

No.	Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	Andhika Diva Pratama	69	87
2	Angelina Sutanto	78	83
3	Aprilia Kartika Titilestari	67	87
4	Arlita Listiani	76	85
5	Aurelia Shantya Kalevi	67	85
6	Dwipa Alamsyah	76	87
7	Ferdian Farel Triangga	67	85
8	Fernando Martha Akbari	69	85
9	Fira Rahmatul Aulya Choirunisa	69	83
10	Firman Eka Prasetya	78	89
11	Hendy Dwi Saputra	75	83
12	Ifandi Dafa Khoirul Rizky	67	83
13	Mahera Dewi Maharani	71	89
14	Masyitoh Lailatul Qodriyah	62	93
15	Monica Heylen Virgynia Evelind	69	87
16	Muhammad Arif Firmansyah	69	85
17	Nelly Fransiska Eka Wardhani	65	89
18	Pinasthi Widari	67	87
19	Ramadhani Putra Pratama	75	87
20	Ratna Tri Wulandari	73	83

21	Rifdah Labibah	69	93
22	Rifqi Rendha Agustina	73	85
23	Salisa Iqrima Aulia	67	93
24	Seftia Budi Setyaningrum	71	85
25	Siska Awalini Putri	73	89
26	Zaenal Abidin	73	87
27	Zahwa Helen Velian Nadin	67	87
28	Zaki Desta Ardiansyah	67	89
29	Dyo Kurniawan	71	89
30	Ekie Alvito Revario	75	89
	Jumlah	2115	2608
	Rata-rata	71	87

Tabel 4.14

Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pre-test* dan *post-test* minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas kontrol

Statistics

		pretest_kontrol_ variabel_Y	posttest_kontrol_ _variabelY
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		70.50	86.93
Median		69.00	87.00
Mode		67	87
Std. Deviation		4.041	2.900

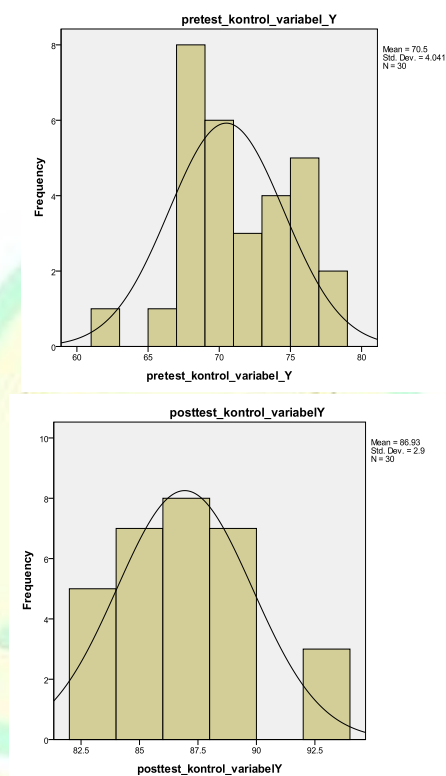
Variance	16.328	8.409
Range	16	10
Minimum	62	83
Maximum	78	93
Sum	2115	2608

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik variabel data *Pre-test* minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas kontrol didapatkan nilai antara 62 sampai 78, dimana 62 adalah nilai terendah dan 78 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 70,50, *median* 69,00, dan modus 67. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 16 dan simpangan baku 4,041. Sedangkan data statistik variabel data *Post-test* minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas kontrol didapatkan nilai antara 83 sampai 93, dimana 83 adalah nilai terendah dan 93 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 86,93, *median* 87,00 dan modus 87. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) adalah 10 dan simpangan baku 2,900.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.4

Histogram Poligon Variabel Data *Pretest* dan *posttest* Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti



Tabel 4.15

Nilai Kategori *pretest* minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti

pretest_kontrol_variabel_Y		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	1	3.3	3.3	3.3
	65	1	3.3	3.3	6.7
	67	8	26.7	26.7	33.3
	69	6	20.0	20.0	53.3

71	3	10.0	10.0	63.3
73	4	13.3	13.3	76.7
75	3	10.0	10.0	86.7
76	2	6.7	6.7	93.3
78	2	6.7	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.15, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* pada kelas kontrol kelas VII untuk minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 78 ada 2 siswa atau sekitar 6%, siswa yang mendapatkan nilai 76 yaitu 2 siswa atau sekitar 6%, siswa yang mendapatkan nilai 75 yaitu ada 3 siswa atau sekitar 10%, siswa yang mendapatkan nilai 73 yaitu ada 4 siswa atau sekitar 13%, siswa yang mendapatkan nilai 71 yaitu ada 3 siswa atau sekitar 10%, siswa yang mendapatkan nilai 69 yaitu ada 6 siswa atau sekitar 20%, siswa yang mendapatkan nilai 67 yaitu ada 8 siswa atau sekitar 26%, siswa yang mendapatkan nilai 65 yaitu ada 1 siswa atau sekitar 3%, dan siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 62 yaitu ada 1 siswa atau sekitar 3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapatkan nilai 67 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 62, 65, 69, 71, 73, 76, dan 78.

Tabel 4.16

**Nilai Kategori *posttest* minat belajar siswa pada mata pelajaran
PAI dan Budi Pekerti**

posttest_kontrol_variabelY

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	83	5	16.7	16.7	16.7
	85	7	23.3	23.3	40.0
	87	8	26.7	26.7	66.7
	89	7	23.3	23.3	90.0
	93	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.16, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* pada kelas kontrol kelas VII untuk minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 93 ada 3 siswa atau sekitar 10%, siswa yang mendapatkan nilai 89 yaitu ada 7 siswa atau sekitar 23%, siswa yang mendapatkan nilai 87 yaitu ada 8 siswa atau sekitar 26%, siswa yang mendapatkan nilai 85 yaitu ada 7 siswa atau sekitar 23%, dan nilai terendah yaitu 83 yaitu 5 siswa atau sekitar 16%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapatkan nilai 87 lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai 83, 85, 89, dan 93.

C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada variabel terikat atau variabel *dependen* dan diperlukan terutama untuk menentukan apakah pendekatan analisis selanjutnya menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Hipotesis statistik yang akan diajukan untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji : H_0 diterima dan H_1 ditolak jika Sig. > 0,05

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika Sig. < 0,05

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan SPSS, Uji Kolmogorof-Smirnov. Pengujian normalitas terhadap data penelitian menggunakan Uji Lilliefors yang dilakukan secara komputersasi melalui program SPSS. Rangkuman hasil analisis uji normalitas menggunakan Uji Lilliefors dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk masing-masing kelompok data hasil posttest dari kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dan data hasil posttest dari kelas kontrol penggunaan metode ceramah terhadap minat belajar siswa

pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.17

Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data dengan $\alpha = 0,05$

Tests of Normality

KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MEDIA	EKSPERIMEN	.156	30	.060	.919	30	.025
PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI	KONTROL	.136	30	.163	.934	30	.064
MINAT BELAJAR	EKSPERIMEN	.117	30	.200	.949	30	.158
	KONTROL	.157	30	.056	.903	30	.010

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data berasal dari populasi berdistribusi normal, hal ini terlihat pada tabel diatas bahwa nilai Sig. Atau p-value semua kelompok data: 0,60, 0,163, 0,200, dan 0,056 menunjukkan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, salah satu syarat yang diperlukan dalam menganalisis data adalah uji homogenitas. Sedangkan tujuan

homogenitas adalah untuk mengetahui apakah variansi populasi menurut kelompok yang dirancang, bersifat homogen atau tidak.

Pengujian homogenitas data mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada masing-masing kelompok perlakuan dilakukan dengan bantuan program SPSS, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hipotesis statistik yang diajukan dalam pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

H_0 : Variansi homogen

H_1 : Variansi tidak homogen

Kriteria uji : H_0 diterima dan H_1 ditolak jika Sig. > 0,05

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika Sig. < 0,05

Tabel 4.18

Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Variansi Hasil *posttest*

Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS Uji Levene

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI	1.225	1	58	.273
MINAT BELAJAR	3.116	1	58	.083

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas *posttest* eksperimen dan kontrol variabel X menghasilkan Sig. 0,273 > 0,05, dan hasil uji homogenitas variabel Y menghasilkan

Sig. 0,083 > 0,05 dengan demikian H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan kelompok data yang diuji memiliki variansi homogen.

Dengan demikian persyaratan normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi dan selanjutnya dilakukan analisis data dalam pengujian hipotesis penelitian.

2. Uji Hipotesis (Uji-t)

a. Hipotesis

Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo.

b. Regresi Linier Sederhana

Untuk menganalisis data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sawoo menggunakan teknik regresi linier sederhana. Dalam regresi linier sederhana,

pengaruh satu variabel bebas dan satu variabel terikat dihitung menggunakan bantuan aplikasi SPSS, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19

Analisis Regresi sederhana Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* dengan Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sawoo

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.398 ^a	.159	.144	3.691

a. Predictors: (Constant), MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	148.817	1	148.817	10.925	.002 ^a
	Residual	790.033	58	13.621		
	Total	938.850	59			

a. Predictors: (Constant), MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI

b. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80.939	2.500		32.381	.000
	MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI	.106	.032	.398	3.305	.002

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Dari tabel diatas didapat hasil sebagai berikut:

- 1) Tabel pertama menunjukkan variabel apa saja yang diproses, mana yang menunjukkan variabel bebas dan variabel terikat.
- 2) Tabel kedua dari tabel Summary, nilai R= 0,398 yang merupakan simbol dari nilai koefisien regresi, melalui tabel ini juga diperoleh R Square atau koefisien determinasi (R^2) yang seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai R^2 yang diperoleh adalah 0,159 yang dapat ditafsirkan bahwa

variabel bebas penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* (X_1) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 15,9% terhadap variabel terikat minat belajar siswa (Y) 84,1% lainnya dipengaruhi faktor lain diluar variabel X_1 .

3) Tabel ketiga dan tabel Anova nilai F sebesar 10,925 dengan signifikan uji 0,002. Nilai F tabel dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ dan *degrees of freedom* (db) sebesar 2; 57 adalah 3,16. Karena nilai F hitung lebih besar dari F tabel yaitu $10,925 > 3,16$ maka keputusan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima, artinya variabel penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* (X_1) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa (Y).

4) Tabel keempat menginformasikan model persamaan regresi yang diperoleh dari koefisien konstanta dari koefisien variabel yang ada kolom Unstandartdized Coeficien B. Berdasarkan tabel ini diperoleh model persamaan regresi : $Y = 80,939 + 0,106 X_1$

Dari persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan 1 unit variabel bebas media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* meningkatkan nilai variabel terikat minat belajar siswa sebesar 0,106.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Pada analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* kelas eksperimen 78.37 dan nilai rata-rata *posttest* minat belajar siswa kelas eksperimen 91.17 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* untuk metode ceramah 75.37 dan nilai rata-rata *posttest* minat belajar untuk kelas kontrol adalah 86.93 . Hal ini berarti kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* lebih baik dari pada menggunakan strategi konvensional (ceramah).

Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.19 yaitu tabel ketiga yang menampilkan hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana yang berupa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dalam menentukan dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari tabel Anova nilai F sebesar 10,925 dengan signifikan uji 0,002. Nilai F tabel dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ dan *degrees of freedom* (db) sebesar 2; 58 adalah 3,16. Karena nilai F hitung lebih besar dari F tabel yaitu $10,925 > 3,16$ maka keputusan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima, artinya variabel penggunaan media pembelajaran interaktif

macromedia flash 8 dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* (X_1) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa (Y).

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.⁹⁵ “Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang maenyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian”.⁹⁶

Macromedia flash professional 8 adalah adalah sebuah softwre yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif. Flash dapat digunakan untuk membuat: animasi, presentasi, simulasi, permainan, navigasi situs web, aplikasi web, iklan dan lain-lain. Flash juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran. Karena selain kemampuan animasi, Flash juga mampu menangani aspek interaktif antara film Flash dengan pengguna.⁹⁷

Strategi *Every one is a teacher here* merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggungjawab

⁹⁵ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 3.

⁹⁶ Widyianto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016), 34.

⁹⁷ Ardiyansyah, *Macromedia Flash Profesional* (Sekadau: Berkarya Tanpa Batas, 2013), 5.

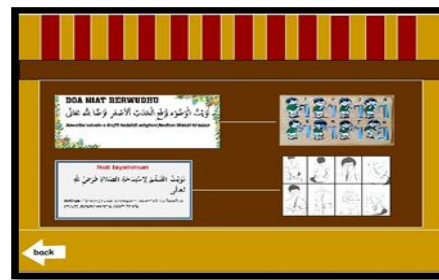
individu. Strategi ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain.⁹⁸

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here*, ternyata pembelajaran di kelas yang semula pasif dapat dikondisikan menjadi lebih aktif dan siswa pun mulai mampu mengatasi permasalahan mengenai ingatan tentang materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* tergolong strategi yang mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.

Berikut tampilan media pembelajaran *macromedia flash 8* dengan strategi *every one is a teacher here* sebagai berikut:



⁹⁸ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject* (Amerika: Temple University, 1996), 163.



Dari hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bantuan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* tersebut siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang telah disampaikan, karena siswa tidak merasa bosan serta menarik perhatian siswa sehingga akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar, selain itu media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dan menarik perhatian siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tahun ajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan oleh tabel Anova nilai F sebesar 10,925 dengan signifikan uji 0,002. Nilai F tabel dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ dan *degrees of freedom* (db) sebesar 2; 58 adalah 3,16. Karena nilai F hitung lebih besar dari F tabel yaitu $10,925 > 3,16$ maka keputusan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima, artinya variabel penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* (X_1) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa (Y).

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan media

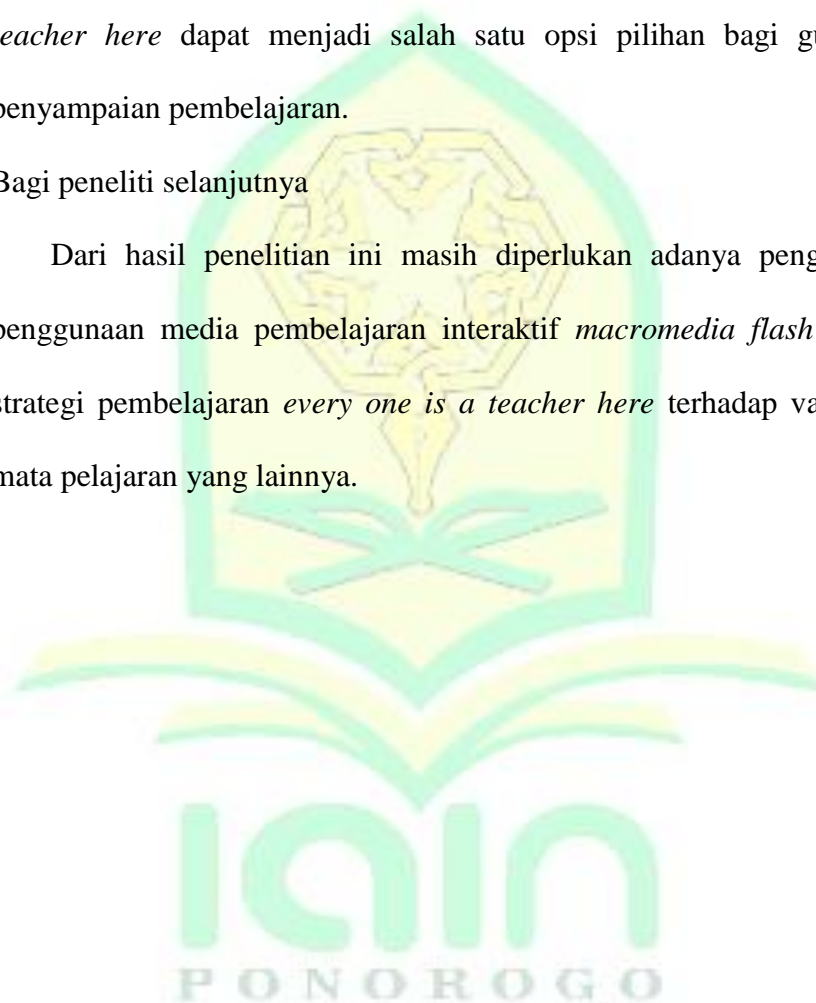
pembelajaran dengan strategi dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

2. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* dapat menjadi salah satu opsi pilihan bagi guru dalam penyampaian pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil penelitian ini masih diperlukan adanya pengembangan penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* dengan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* terhadap variabel dan mata pelajaran yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan : Dengan Program SPSS, AMOS, Dan SMARTPLS*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015), 89–91.
- Ardiyansyah, Nurdin. *Macromedia Flash Profesional*. Sekadau: Berkarya Tanpa Batas, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- _____. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Djali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Fahrudin. *Jurnal: "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa"*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara, Sumatera Utara, 2017.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Sukses Offset, 2012.
- Faturrohman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama, 2007.
- Hanandini, Dita Amalia. *"Implementasi Strategi Every One Is A Teacher Here Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Ponorogo Semester Genap Tahun 2018/2019"*. Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019.
- Hasil Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMPN 1 Kec.Sawoo, Pada Tanggal 27 September 2019 Pukul 10.00.
- Ikhsan, M. *"Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI di MIN Malang 1"*. Skripsi, UIN Malik Ibrahim Malang, Malang: 2015.
- Karwati, Euis. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Khadir, Abdul. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Surabaya: Amanah Pustaka, 2009.

- Kosasih, Nandang. *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Lestari, Windra Eka. "Pengaruh Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here (Eth)* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri". Skripsi, IAIN Tulungagung, Tulungagung: 2019.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011.
- Maunah, Binti. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Munadhi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Press Group, 2013.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015.
- Silberman, Mel. *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*. Amerika: Temple University, 1996.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- _____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukarjo. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010.

- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2013.
- Suranto. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Dengan Program SPSS*. Tangerang: Loka Aksara, 2019.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup, 2013.
- Tatang. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian-Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru, 2015.
- Widyianto, Agus. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang*”. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016.
- Zaini, Hisyam et all. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.

