BAB V

PEMBAHASAN

Analisis data uji prasyarat data yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil pengujian normalitas sebaran data duji dengan teknik *kolmogorov smirnov* menggunakan bantuan *SPSS 16.00 for windows* memiliki angka signifikan lebih besar dari 0,05. Ini ditunjukkan dari data nilai *post-test* uji *Kolmogorov-smirnov* sebesar $0,143 > 0,05$ taraf signifikan, karena semua $> 0,05$ taraf signifikan maka kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan hasil pengujian normalitas untuk data angket signifikan uji *Kolmogorov-smirnov* sebesar $0,888 > 0,05$ taraf signifikan, karena semua $> 0,05$ taraf signifikan maka kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Jadi kedua data angket dan hasil belajar tersebut berdistribusi normal karena nilai Sig $> 0,05$. Setelah itu dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui variansinya.

Hasil uji homogenitas secara bersama-sama menggunakan uji *Box's M* menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,989 dan secara sendiri-sendiri dengan uji *Levene's test* menghasilkan data angket dengan nilai Sig. 0,881 dan hasil uji homogenitas data kreativitas dengan nilai Sig. sebesar 0,895 yang artinya data tersebut mempunyai varian yang sama atau Homogen. Karena uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) telah dilakukan dengan hasil tersebut maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji parametrik. Selanjutnya pembahasan hasil uji hipotesis dari rumusan masalah penelitian.

A. Ada Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.

Pada hasil sampel percobaan di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar yang pembelajarannya menggunakan media audio-visual menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data pada hipotesis pertama, yang menunjukkan rata-rata hasil nilai angket hasil belajar dengan menggunakan media audio-visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran SKI materi Perjalanan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad S.A.W. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media audio-visual terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media audio-visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang bermakna bergerak, istilah ini bermakna mendorong, mengarahkan tingkah laku manusia.¹ Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.² Maka akan timbul sebuah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu yang menujukan suatu kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan mencapai tujuan.³ Jadi, Motivasi belajar merupakan kekuatan

¹ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta selatan, referensi, 2012), hal. 180

² Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2003), hal. 70

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosda karya, 2009) hal. 60

(*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pada usia siswa MI kelas IV mereka cenderung lebih tertarik dan lebih bermotivasi dengan pembelajaran yang bersifat konkrit dan lebih memahami apa yang dipelajari dari pada pembelajaran yang bersifat verbal dengan metode konvensional.

Menurut Mc.Donald, *motivasi is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Tetapi menurut Clayton Aldelfer “motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin”. Menurut Abraham Maslow “motivasi belajar merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif”.⁴ Meskipun para ahli mendefinisikannya dengan cara dan gaya yang berbeda, namun esensinya menuju kepada maksud yang sama, ialah bahwa motivasi itu merupakan: (1) Suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*).

Motivasi merupakan salah satu aspek utama dalam keberhasilan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar dapat dipelajari supaya dapat tumbuh dan berkembang. Berikut ini cara untuk membangkitkan motivasi belajar : (a) Peserta didik memperoleh pemahaman (*comprehension*) yang jelas mengenai proses

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hal. 158

pembelajaran. (b) Peserta didik memperoleh kesadaran diri (self consciousness) terhadap pembelajaran. (c) Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik secara link and mach. (d) Memberi sentuhan lembut. (e) Memberikan hadiah. (f) Memberi pujian dan penghormatan. (g) Peserta didik mengetahui prestasi belajarnya. (h) Adanya iklim belajar yang kompetitif secara sehat. (i) Belajar menggunakan multimedia. (j) Belajar menggunakan multimetode. (k) Guru yang kompeten dan humoris. (l) Suasana lingkungan sekolah yang sehat⁵

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan media audio-visual secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran SKI dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh penggunaan media-audio visual terhadap motivasi belajar SKI di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar” diterima. Hal tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh Zakiudin Al Fauri (2008) dengan judul “Berdasarkan hasil penelitian Skripsi yang berjudul “*Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015*”. Skripsi tersebut disusun oleh Fuad Hermansyah (3211113075). Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara dan metode dokumentasi. Jenis penelitiannya adalah korelasi (*correlation research*). Adapun hasil dari penelitian tersebut yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari

⁵ Cucu suhana, hal 25

penggunaan audio visual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan adanya hubungan antara penggunaan audio visual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan rata-rata kelas eksperimen adalah 68,25 dan rata-rata kelas kontrol adalah 60,75.

B. Ada Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.

Pada hasil sampel percobaan di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar yang pembelajarannya menggunakan media audio-visual menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data pada hipotesis kedua, yang menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio-visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran SKI. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar SKI menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$.

Belajar adalah kegiatan berproses yang merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.⁶ Dengan demikian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan serangkaian kegiatan dalam mencapai perubahan tingkah laku, pengetahuan,

⁶ Zikri Neni Iska, *Psikologi Pengantar Pemahaman Diri dan Lingkungan*, (Jakarta: Kisi Brother's, 2006), hal. 76

kepribadian, keterampilan yang diakibatkan oleh terjadinya interaksi antara seseorang dengan seseorang, seseorang dengan kelompok dan seseorang dengan lingkungannya sebagai hasil dari pengalaman.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok, sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil aktifitas dari mengajar.⁷

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar. Didalam proses belajar tersebut banya faktor yang mempengaruhinya antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar dan konsep diri. Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam dirib orang yang belajar da nada pula yang dari luar dirinya.⁸

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan penggunaan media audio-visual secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran SKI dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar siswa di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar” diterima. Hal tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh dari penelitian Setyowati. 2007. “*Pengaruh*

⁷ Komsiyah, *Belajar dan*, hlm. 91

⁸ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 55

Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang".
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Jurusan Manajemen.
Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Secara nyata motivasi belajar
berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13
Semarang, terbukti dengan adanya pengambilan data dengan cara observasi,
dokumentasi, angket yang kemudian diolah dengan cara silmultan. Bersarnya
pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13
Semarang sebesar 29,766 sedangkan sisanya sebesar 70,234 dipengaruhi oleh
factor-faktor lain. Faktor-faktor tersebut tidak diteliti oleh peneliti memberikan
kesempatan kepada peneliti-peneliti lain untuk menelitinya.

C. Ada Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran SKI di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.

Berdasarkan hasil sampel percobaan pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data menggunakan uji manova pada hipotesis ketiga. Yang menunjukkan rata-rata hasil angket dan tes hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media audio-visual lebih tinggi dari siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini ditunjukkan Hasil analisis untuk minat dan hasil belajar secara simultan menggunakan analisis Multivariat Of Varian (MANOVA) diperoleh nilai ke empat P value (sig.) untuk *pillae trace*, *wilk lambda*, *hotelling's trace*, dan *Roy's largest root* = 0,001. Jadi nilai P value

(sig.) $0,001 < 0,05$ taraf signifikansi artinya semua nilai signifikan. Dari hasil output test of between-subjects effect nilai hasil *post test* memberikan harga F sebesar 1,892 dengan signifikansi 0,001 sedangkan pada minat belajar/angket memberikan harga F sebesar 4,219 dengan signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan ada pengaruh media audio-visual terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar. Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa “ada pengaruh media audio-visual terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar tahun ajaran 2017/2018” diterima. (1) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual lebih baik dari pada metode konvensional. Hal ini sesuai dengan media audio-visual yang mempunyai kelebihan antara lain Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual, (2) Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi atau berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun, siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, (3) Menampilkan obyek yang selalu besar yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas, misalnya: gunung, sungai, masjid, ka’bah. Obyek-obyek tersebut dapat ditampilkan melalui foto, gambar dan film, (4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha pada setiap siswa, (5) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kepehaman yang bersifat verbalisme. Misalnya, untuk

menjelaskan bagaimana system peredaran darah pada manusia, maka digunakanlah film.⁹

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan hasil analisis yang signifikan. Hal ini disebabkan bahwa dengan menggunakan media audio-visual pada proses pembelajaran SKI dapat membuat motivasi dan hasil belajar SKI siswa semakin meningkat sehingga membuat siswa merasa bahwa belajar SKI merupakan hal yang mudah dan menyenangkan. Jadi siswa tidak lagi menganggap SKI sebagai pelajaran yang membosankan.

Meningkatkan mutu pembelajaran SKI, kita perlu membuang jauh-jauh anggapan lama bahwa guru adalah seorang pemberi informasi kepada siswa. Kini muncul anggapan baru bahwa guru bertugas membantu siswa untuk membangun dan mengembangkan penalaran siswa sendiri sebagai mediator. Sebagai mediator, guru membantu mengarahkan gagasan, ide atau pemikiran siswa sesuai dengan konteks pelajaran, membantu siswa melihat hubungan antara satu pemikiran dengan pemikiran lain dan mendorong siswa untuk memformulasikan dan merealisasikan gagasan mereka.¹⁰ Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa untuk mendapatkan hasil dari proses pendidikan yang maksimal, diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif. Inovatif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan prestasi ke arah yang maksimal dan menghasilkan siswa-siswa yang inovatif. Inovatif ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan, strategi pembelajaran dan metode pembelajaran maupun model

⁹ Ibid, hal. 156

¹⁰ Moch Masykur Ag dan Abdul halim Fathani, *Mathematical Intelligence: ...*, hal. 59

pembelajaran.¹¹ Salah satu pembelajaran yang inovatif yaitu menggunakan media audio-visual yang terbukti dari hasil penelitian dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar SKI.

Penelitian yang relevan juga membuktikan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Yakni hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh penelitian Skripsi yang berjudul “*Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Rejotangan Tahun 2013/2014*”. Skripsi tersebut disusun oleh Lutfi Safitri (05110160). Metode pengumpulan datanya menggunakan metode dokumentasi dan metode angket. Jenis penelitiannya adalah penelitian korelasi (*correlation research*). Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah hasilnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas XI bidang studi sejarah kebudayaan islam MAN Rejotangan tahun 2013/2014, diperoleh koefisien korelasi *product moment* untuk motivasi intrinsik sebesar 0,998 dan motivasi intrinsik sebesar 0,997 sedangkan untuk koefisien dari korelasi ganda (variable motivasi belajar) sebesar 0,999 dan hasil ini lebih besar pada taraf 1% maupun 5% sehingga dapat disimpulkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi.

Penerapan pembelajaran menggunakan media audio-visual dari beberapa temuan bahwa media audio-visual dapat membuat siswa tidak hanya mengenal metode ceramah, tanya jawab dan mediannya hanya buku, papan tulis dan gambar

¹¹ Hamzah B. Uno, dan Nurudin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan Pailkem...*, hal. 311

disekitar dalam pembelajaran di kelasnya. Akan tetapi, kadang-kadang ada variasi media belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran seperti itu siswa sudah merasa terbiasa dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal seperti itu akan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal sehingga tujuan yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran belum bisa terpenuhi.

Dengan semangat yang tinggi siswa cenderung ingin selalu belajar lebih giat sehingga akan mendapatkan nilai yang memuaskan/ yang diinginkan. Disini motivasi belajar dikaitkan dengan hasil belajar. Motivasi merupakan daya pendorong atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar dalam rangka perubahan perilaku baik.

Dalam materi perjalanan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad S.A.W ini siswa diharapkan bisa meneladani dan melakukan apa yang telah diajarkan Nabi Muhammad kepada umatnya, sebagaimana dalam materi tersebut sudah dijelaskan nabi Muhammad S.A.W telah memperjuangkan umatnya yang mana awalnya sholat wajib itu ada 50 rakaat dan sekarang menjadi 5 waktu atau 17 rakaat, dengan menggunakan media audio-visual berupa video siswa jadi lebih mudah mengingatnya dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Dalam menumbuhkan hasil belajar yang tinggi, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan lebih banyak dengan menghafal adalah tanggung jawab bersama, oleh sebab itu diperlukan metode atau pembelajaran yang memberikan

kegiatan yang bervariasi sehingga dapat mengetahui perbedaan individu siswa, lebih mengaktifkan siswa dan guru mendorong berkembangnya kemampuan baru.