

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI
SEBOMENGALAN PURWOREJO**

JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Dani Jatmiko
NIM. 08105241011

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SEBOMENGGALAN PURWOREJO" yang disusun oleh Dani Jatmiko , NIM 08105241011 ini telah disetujui oleh pembimbing.

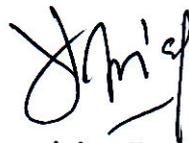
Yogyakarta, Agustus 2015

Pembimbing I

Pembimbing II



Eko Budi Prasetyo, M. Pd.
NIP. 19621`028 198803 1 002



Suyantiningsih, M. Ed
NIP. 19780307200112 2 001

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SEBOMENGGALAN PURWOREJO

THE INFLUENCE OF USING INTERACTIVE MULTIMEDIA TOWARDS STUDENT'S STUDY RESULT IN LEARNING ISLAM EDUCATION OF 4TH GRADE AT SEBOMENGGALAN PURWOREJO ELEMENTARY SCHOOL

Oleh :Dani Jatmiko, Universitas Negeri Yogyakarta

ragild11@yahooo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri Sebomenggalan Purworejo dengan menggunakan metode penelitian eksperimental. Dari hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri Sebomenggalan Purworejo. Hal ini telah dibuktikan pada hasil uji-t, dimana $t_{hitung}=2,853 > t_{tabel}=1,690$, dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,007 < taraf signifikan 0,05. Penelitian ini juga membuktikan bahwa siswa yang menggunakan multimedia interaktif(kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku teks (kelompok kontrol).

Kata kunci: Multimedia interaktif, Hasil belajar, Siswa SD

Abstract

This study aimed to determine the influence of using interactive multimedia in students' study result of learning Islamic Education at 4th grade in Sebomenggalan Purworejo elementary school. The method of this research is experiment. The results proved that there was an effect on the use of interactive multimedia for students' study result in learning Islamic Education in fourth grade of Sebomenggalan Purworejo elementary school. Proved from the results of the t-test, where $t_{count}=2,853 > t_{table}=1,690$ and Sig. (2-tailed)= 0,007 < significant scale 0,05. This research also proved that students who using interactive multimedia(experiment class) have higher mean of study result than students who learning with conventional method (control class).

Keywords:*Interactive multimedia, Students' study result, student of elementary school.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari bermasyarakat. Banyak masalah dan kegiatan dalam masyarakat yang diseselaikan dan diringi dengan kegiatan keagamaan seperti berdoa dan bershawat. Agama itu penting, maka

seharusnya pendidikan agama merupakan kebutuhan dan menjadi kegiatan yang melibatkan sisi religiusitas manusia. Agama mempunyai peran sebagai pembentuk sikap dasar atau pondasi dalam karakter siswa. Di era globalisasi saat ini ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK)

senantiasa dikembangkan menuju arah modernisasi. Kemajuan IPTEK setidaknya dapat diimbangi dengan kokohnya pilar iman dan takwa (IMTAK). Oleh sebab itu Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu kunci untuk menciptakan kokohnya iman dan takwa seseorang yang beragama muslim pada khususnya.

Diantara materi Pendidikan Agama Islam, salah satunya adalah Shalat. Shalat adalah bentuk ibadah yang sangat luhur, amal ibadah terpenting, perintah Allah yang utama dan pilar agama Islam. Oleh karena itu, perbuatan seorang hamba yang pertama akan dihisab pada hari kiamat adalah shalatnya. Rasulullah SAW memerintahkan kepada para orang tua untuk mengajarkan shalat lima waktu kepada anaknya sejak usia tujuh tahun. Karena dengan mengajarkan shalat sejak usia tujuh tahun diharapkan nantinya akan terbentuk kedisiplinan shalat dalam diri anak ketika menginjak usia dewasa

Karena pentingnya shalat sebagaimana telah dijelaskan di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang shalat disekolah penulis, karena dilihat para siswa dalam melakukan shalat hanya masih seperti rutinitas dan dalam bacaan dan gerakannya pun belum begitu memuaskan. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran masih dirasa kurang dikembangkan oleh guru,

mereka masih terus menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian Sadia dkk, menyatakan bahwa metode ceramah merupakan metode yang dominan (70%) digunakan guru, sedangkan tingkat dominasi guru dalam interaksi belajar mengajar juga tinggi yaitu 67% sehingga peserta didik relatif pasif dalam proses pembelajaran..

Mengacu pada pendapat tersebut di atas, maka proses pembelajaran yang aktif ditandai adanya keterlibatan siswa secara komprehensif baik fisik, mental dan emosionalnya. Salah satunya diataranya dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswanya.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 11 April 2014 di kelas IV SD Negeri Sebomenggalan Purworejo, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Sholat, diantaranya belum digunakannya media pembelajaran yang tepat untuk materi tersebut, anak usia sekolah dasar membutuhkan penyajian materi yang kongkret dan terorganisir dengan contoh-contoh yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk itu multimedia

pembelajaran interaktif sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian merupakan keseluruhan cara atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari perumusan masalah sampai penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Menurut Sugiyono (2010: 107) metode penelitian eksperimental adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif eksperimental, sehingga semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka. Penelitian ini memungkinkan penggunaan teknik analisis statistik

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Sebomenggalan Purworejo. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini karena SD tersebut belum mempunyai

pengalaman menggunakan multimedia pembelajaran sebagai media penyampaian Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2014

TARGET/SUBYEK PENELITIAN

Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV A dan B SD Negeri Sebomenggalan Purworejo tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa 36. Kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 18 orang, sedangkan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 18 orang

PROSEDUR PENELITIAN

Menurut Sutrisno Hadi (1994: 431) menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen dilaksanakan melalui tiga langkah, yaitu: *pre experiment measurement* (pengukuran sebelum eksperimen), *treatment* (tindakan atau perlakuan) dan *post experiment measurement* (pengukuran sesudah eksperimen). Dalam penelitian ini pre experiment measurment dan post experiment measurment, siswa diberi lembar soal pertanyaan tentang materi penambahan dan pengurangan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Berdasarkan pendapat di atas maka prosedur penelitian ini adalah:

1. *Pre experiment measurement*
(Sebelum Perlakuan)

Tahap ini merupakan pemberian lembar soal pretest awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. *Treatment* (Perlakuan)

Tahap ini berupa pemberian treatment dengan menggunakan media gambar pada kelompok eksperimen dan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku teks pada kelompok kontrol.

3. *Post experiment measurement*
(Setelah Perlakuan)

Tahap ini merupakan tahap pengukuran terhadap treatment yang telah diberikan dengan memberikan lembar soal posttest.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Matching Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini dapat digunakan apabila dapat mengontrol minimal satu karakteristik meskipun dalam bentuk *mathcing* atau memasangkan karakteristik. Kelompok kontrol dan eksperimen yang digunakan pada penelitian ini sama-sama kelas IV dan dari sekolah yang sama juga, sehingga diartikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik yang sama.

DATA, INSTRUMEN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

A. Instrumen pengumpulan data

1. Pengembangan instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar soal pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Bentuk jawaban lembar soal ini berupa skor tiap butir soal mulai rentang 0 sampai 1. Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rentang skor butir soal

PERNYATAAN	SKOR
Menjawab benar dengan cara benar	1
Menjawab salah	0

Sebagai langkah awal dalam pembuatan instrumen adalah dengan expert judgement. Tiap butir soal dikonsultasikan dengan ahli materi yang berkompeten.

2. Pembakuan instrumen

a. Uji validitas instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 167) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Agar instrumen penelitian ini valid, dalam pengembangan instrumen menggunakan dua macam validitas, yaitu validitas isi

(content validity) dan validitas kriteria (criterion validity).

Validitas isi berkaitan dengan isi dan format dari instrumen (Nana Syaodih, 2011: 229). Dalam validitas ini, peneliti meminta bantuan *expert judgment* yang berkompeten dalam bidangnya, yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNY, Ibu Rahayu Condro Murti, M.Si. untuk memberi penilaian dan menjadi validator instrumen soal pilihan ganda materi sholat.

Sedangkan pada validitas kriteria, penghitungan menggunakan bantuan program komputer SPSS 17. Penentuan kriteria valid dengan cara melihat nilai korelasi produk moment dari Pearson atau *Pearson Correlation* dan *Sig. (2-tailed)*. Pada korelasi produk moment, jika nilai *Pearson Correlation* atau $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap valid. Penentuan nilai r_{tabel} dengan cara $dk = n - 1 = 10 - 1 = 9$ dengan taraf signifikan 0,05 sehingga diperoleh nilai 0,666. Maka agar bisa dianggap valid, nilai *Pearson Correlation* atau r_{hitung} pada tiap butir pernyataan harus $> 0,666$. Sedangkan pada *Sig. (2-tailed)*, agar butir pernyataan dapat dianggap valid maka nilai yang diperoleh harus $<$ taraf signifikan 0,05.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2002: 154) mengungkapkan bahwa reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.

Suatu instrumen cukup dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Analisis reliabilitas menggunakan bantuan program komputer SPSS 17. Pengukuran reliabilitas dengan menggunakan *Reliability Analysis*.

Pengujian reliabilitas dengan melihat korelasi *Cornbach's Alpha* atau r_{hitung} . Korelasi berada pada posisi sangat kuat apabila nilai *Cornbach's Alpha* $> r_{tabel}$. Penentuan r_{tabel} sama seperti ketika menguji validitas yaitu $dk = n - 1 = 10 - 1 = 9$ dengan taraf signifikan 0,05 sehingga diperoleh nilai 0,666. Sedangkan untuk melihat reliabilitas tiap butir pernyataan bisa dilihat di *Corrected Item-Total Correlation*. Agar dapat dikatakan reliabel maka nilai pada *Corrected Item-Total Correlation* harus $>$ nilai t_{tabel} .

B. Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.. Pengambilan keputusan ada tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan cara menguji hipotesis, pengujian ini menggunakan Uji-t. Namun sebelumnya harus memenuhi uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi dari variabel bersifat normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada data sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji ini menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikan 0,05.

Hipotesis yang digunakan ialah,

Ho: data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Ha: data berasal dari populasi yang berdistribusi normal,

Kriteria yang digunakan adalah Ha diterima jika nilai Asymp. Sig. lebih dari nilai alpha (α) 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya varians sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Seluruh perhitungan diselesaikan dengan bantuan program komputer SPSS versi 17. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Homogeneity of Variances* pada taraf signifikan 0,05.

Hipotesis yang digunakan yaitu:

Ho: data berasal dari populasi yang bersifat tidak homogen

Ha: data berasal dari populasi yang bersifat homogen,

Kriteria yang digunakan adalah Ha diterima apabila nilai Sig. lebih dari nilai alpha (α) 0,05.

3. Pengujian Hipotesis

Apabila data yang diperoleh telah dianggap normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis statistik menggunakan analisis uji-t. Analisis uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa kelas IV A SD Seboenggala Purworejo. Ada dua hipotesis yang akan dianalisis dengan uji t-test kali ini, yaitu:

Ho: tidak ada pengaruh pada penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Ha: ada pengaruh pada penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Analisis ini menggunakan bantuan program komputer SPSS 17. Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian dikatakan signifikan atau dengan kata lain Ha diterima jika nilai Sig. Kurang dari 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data tentang hasil belajar siswa pada penelitian ini diperoleh dengan

caramemberikan lembar soal materi sholat untuk kelas IV ketika sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Data tersebut dihasilkan dari skor tiap butir pernyataan yang terdapat pada lembar soal. Data ini meliputi kelompok kontrol yaitu siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan buku teks dan kelompok eksperimen yaitu siswa yang belajar menggunakan media gambar.

Untuk penjelasan lebih lengkap tentang data sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Distribusi nilai hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

		Statistics			
		kontrol pretest	kontrol posttest	eksperimen pretest	eksperimen posttest
N	Valid	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0
Mean		7.1667	7.5000	7.2778	8.5833
Median		7.7500	8.0000	7.5000	9.0000
Mode		8.00	8.00	8.00	9.00
Std. Deviation		1.17574	1.24853	1.26284	1.01822
Variance		1.382	1.559	1.595	1.037
Minimum		5.00	4.00	5.00	7.00
Maximum		8.50	9.00	9.00	10.00
Sum		129.00	135.00	131.00	154.50

Analisis Data

A. Pengujian Syarat Analisis

Uji persyaratan analisis menggunakan dua macam syarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Jika data dinyatakan normal dan homogen baru bisa lanjut ke analisis untuk menguji hipotesis. Untuk lebih lengkapnya, uji normalitas dan uji homogenitas akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa populasi penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikan 0,05. Hipotesis yang digunakan ialah

Ho: data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Ha: data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan adalah Ha diterima jika nilai *Asymp. Sig.* lebih dari nilai alpha (α) 0,05. Berdasarkan perhitungan dengan bantuan SPSS 17 diperoleh hasil uji untuk masing-masing kelas, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol

Pada uji normalitas kelompok kontrol dengan menggunakan program komputer SPSS 17, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol

		kontrol pre test	kontrol post test
N		18	18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	7.1667	7.5000
	Std. Deviation	1.17574	1.24853
Most Extreme Differences	Absolute	.261	.211
	Positive	.128	.115
	Negative	-.261	-.211
Kolmogorov-Smirnov Z		1.106	.896
Asymp. Sig. (2-tailed)		.173	.399

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil perhitungan yang tertera pada tabel diatas, diketahui bahwa *Asymp. Sig* pada sebelum perlakuan bernilai 0,173 dan setelah perlakuan bernilai 0,399. Sehingga H_a yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, diterima. Hal ini dikarenakan nilai *Asymp. Sig* > 0,05.

b. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Pada uji normalitas kelompok eksperimen dengan menggunakan program komputer SPSS 17, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

		eksperimen pre test	eksperimen post test
N		18	18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	7.2778	8.5833
	Std. Deviation	1.26284	1.01822
Most Extreme Differences	Absolute	.161	.214
	Positive	.122	.119
	Negative	-.161	-.214
Kolmogorov-Smirnov Z		.682	.909
Asymp. Sig. (2-tailed)		.741	.380

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil perhitungan yang tertera pada tabel diatas, diketahui bahwa *Asymp. Sig* pada sebelum perlakuan bernilai 0,741 dan setelah perlakuan bernilai 0,380. Sehingga H_a yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, diterima. Hal ini dikarenakan nilai *Asymp. Sig* > 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa populasi penelitian ini bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Homogeneity of Variances* pada taraf signifikan 0,05. Hipotesis yang digunakan yaitu:

Ho: data berasal dari populasi yang bersifat tidak homogen

Ha: data berasal dari populasi yang bersifat homogen

Kriteria yang digunakan adalah Ha diterima apabila nilai *Sig.* lebih dari nilai alpha (α) 0,05. Dari perhitungan menggunakan program komputer SPSS 17, diperoleh data sebagai berikut

Tabel 5. Hasil uji homogenitas sebelum dan sesudah pelaksanaan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretest	.040	1	34	.843
posttes	.175	1	34	.679
t				

Dari hasil perhitungan yang tertera pada tabel diatas, diketahui bahwa *Sig.* pada sebelum perlakuan bernilai 0,843 dan setelah perlakuan bernilai 0,679. Sehingga Ha yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang bersifat homogen, diterima. Hal ini dikarenakan nilai *Sig.* > 0,05.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini berbunyi “ada pengaruh pada penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa”. Sebagai syarat pengajuan hipotesis, maka hipotesis

tersebut diubah menjadi hipotesis nihil yang berbunyi “tidak ada pengaruh pada penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa”.

Jadi ada dua hipotesis yang akan dianalisis dengan uji t-test kali ini, yaitu:

Ho: tidak ada pengaruh pada penggunaan multimedia inetraktif terhadap hasil belajar siswa.

Ha: ada pengaruh pada penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar belajar siswa.

Analisis ini menggunakan bantuan program komputer SPSS 17. Untuk menganalisis hipotesis ini digunakan dua cara, pertama membandingkan atau mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , sebagai persyaratan agar Ha diterima maka nilai t_{hitung} harus lebih besar dari t_{tabel} . Kedua, dengan membandingkan nilai *Sig.* (*2-tailed*) yang diperoleh pada analisis ini dengan taraf signifikan sebesar 0,05, agar Ha diterima maka nilai *Sig.* (*2-tailed*) harus lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Adapun hasil dari penghitungan tersebut akan dijabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil analisis hasil belajar setelah perlakuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
								95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
posttest	Equal variances assumed	.175	.679	2.853	34	.007	1.08333	.37974	.31162	1.85505
posttest	Equal variances not assumed			2.853	32.678	.007	1.08333	.37974	.31047	1.85620

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 2,853. Selanjutnya nilai t_{hitung} dikonsultasikan pada t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan $(db)=n_1+n_2-2= 18+18-2= 34$ sebesar 1,690. Ternyata $t_{hitung}=2,853 > t_{tabel}=1,690$.

Selanjutnya, *Sig. (2-tailed)* yang dihasilkan adalah 0,007, nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan 0,05.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh pada penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IVA SD Sebomenggalan Purworejo. Hal ini telah dibuktikan pada hasil uji-t, dimana $t_{hitung}=2,853 > t_{tabel}=1,690$, dan nilai *Sig. (2-tailed) = 0,007 < taraf signifikan 0,05*. Penelitian ini juga membuktikan bahwa siswa yang menggunakan media gambar (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku teks (kelompok kontrol).

SARAN

Ada beberapa saran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar, diantaranya sebagai berikut

1. Bagi para guru hendaknya lebih meningkatkan intensitasnya di dalam penggunaan multimedia interaktif sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tercipta suasana

nyaman dan menyenangkan sehingga akan meningkatkan pemahaman belajar siswa.

2. Bagi guru Pendidikan Agama Islam, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif dalam membelajarkan siswa dan sangat berpotensi untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas, terutama akan berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa.
3. Guru harus kreatif dalam pembuatan media yang akan disajikan melalui multimedia interaktif sehingga menarik perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. Gunawan.(2006)*Genius Learning Strategy, Petunjuk praktis untuk menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ahmad D. Marimba. (1986) *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: PT. A-Ma'arif
- Arief, S. Sadiman. (1996). *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan,penempatan*. Jakarta: Rajawali.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta :Penerbit Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- B. Suryosubroto, (2002), *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Chapman, N.& Chapman, J. (2004). *Digital Multimedia (2 Ed)*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Criswell. E. L. (1989). *The design of computer-based instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaali. (2000). *Metode Penelitian untuk ilmu-ilmu perilaku*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Eko Putro Widoyoko, S. (2009). *Evaluasi Progam Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka pelajar.
- Hackbarth, S. (1996). *The Educational Technologi handbook. A Comprehensive Guide*. Englewood Cliffs: Educational Technologi Publication, Inc.
- Hannafin, MJ & Peck, KL. (1988). *The Design, Development and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Heinich, R., et.al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- I Gde Wawan Sudatha, I Made Teguh. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Depdiknas Undiksha.
- Muhaimin.(2002). *Paradigma Pendidikan Islam, Bandung, Remaja Rosdakarya*.

- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nasution, S. (1982). *Didaktik Azas-azas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Nana Sudjana & Akhmad Riva'i. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Uhbiyat. (1998). *Ilmu Pendidikan Islam (IPI) untuk IAIN, STAIN, PTAI*. Bandung: Pustaka Setia.
- Phillip, Rob. (1997). *The Developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. London: Kogan Page, Ltd.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Bima Aksara.
- Soeparno, dkk. (1998). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Intan Pariwara.
- Sudjana. Nana, (1990) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Remaja Rosdakarya..
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukewi. (1994). *Proses Belajar Mengajar*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Syah, Muhibbin. 1999, *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tafsir, Ahmad. (1992). *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno Hadi, (1994). *Metodologi Reseach Jilid 2*, cet. 24, Yogyakarta: Andi Offset.