

LAPORAN PENELITIAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL PAK
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 2 TAPIAN DOLOK**

Oleh :

Pdf Sunggul Pasaribu, STh, M.Pd.K
(Dosen Prodi PAK)



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN**

MEDAN

2018

LAPORAN PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL PAK
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 2 TAPIAN DOLOK

Oleh :

Pdf Sunggul Pasaribu, STh, M.Pd.K

(Dosen Prodi PAK FKIP Universitas HKBP Nommensen)



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

MEDAN

2018

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL PAK
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 2 TAPIAN DOLOK**

2017/2018

Oleh :

Pdf Sunggul Pasaribu, STh, M.Pd.K

(Dosen Prodi PAK FKIP Universitas HKBP Nommensen)

Medan, Juni 2018

Dekan FKIP UHN,

Dr. Hilman Pardede., M.Pd



PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1. a. Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok
b. Bidang Ilmu : Pendidikan Agama Kristen
c. Kategori Penelitian : Kompetensi Guru Untuk Penguatan Motivasi Siswa

Penelitian

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Pdt Sunggul Pasaribu, STh, M.Pd.K
b. Jenis Kelamin : Laki-laki
c. Golongan Pangkat dan NIP : IV/A
d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
e. Jabatan Struktural :
f. Fakultas / Program Studi : FKIP/Pendidikan Agama Kristen
g. Pusat Penelitian : Sosial Budaya

2. Susunan Tim Peneliti

- a. Ketua : Pdt. Sunggul Pasaribu, STh., M.Pd.K
b. Anggota : 1. Tiopan Panjaitan

3. Lokasi Penelitian : Tapian Dolok, Kabupaten Simalungun

4. Kerjasama dengan Instansi : UPTD Pendidikan dan Pengajaran Kabupaten Simalungun


5. Lama Penelitian : 3 Bulan (Bulan Maret s/d Juni 2018)

- Biaya Penelitian : Rp. 4.000.000,00 (Empat Juta Rupiah)

7. Sumber Dana : Mandiri

Medan, Juni 2018


Menyetujui,
Dekan,


Dr. Hilman Pardede, M.Pd

Mengetahui,
Kaprodik PAK


Pdt. Dr. Nurliani Sirebar, M.Pd

Ketua,


Pdt. Sunggul Pasaribu, M.Pd.K

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas berkat dan pertolongannya sehingga penulis pada akhirnya berhasil menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian ini. Penulis mengharapkan di mana penelitian ini untuk dapat mengetahui sejauhmanakah Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual PAK terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Adapun yang menjadi judul laporan hasil penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan hasil penelitian ini belum sempurna. Harapan penulis kepada pembaca dan peneliti pendidikan kiranya sudi memberikan saran, kritik yang membangun agar penulisan laporan hasil penelitian ini untuk melakukan penelitian lanjutan dan bermanfaat.

Medan, Juni 2018

Penulis,



Pdt. Sunggul Pasaribu, STh, M.Pd.K

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Ruang Lingkup Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	14
D. Tujuan Penelitian.....	15
E. Manfaat Penelitian	16
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kerangka Teoritis	
1. Defenisi Penggunaan Media Pembelajaran.....	17
a) Defenisi Pengaruh.....	17
b) Defenisi Media.....	18
c) Defenisi Pembelajaran.....	21
2. Landasan variabel X	26
a) Media Auditif	28
b) Media Visual.....	31
c) Media Audiovisual	33
3. Pengertian Motivasi Belajar Siswa.....	38
a) Defenisi Motivasi	38
b) Defenisi Belajar	40
c) Defenisi Siswa	41
4. Landasan Variabel Y	44
a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.....	45
b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.....	46
c) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.....	47
B. Kerangka Konseptual	48
C. Model Teoritis	51
D. Rumusan Hipotesa.....	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Defenisi Operasional	53
1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran.....	54
2. Motivasi belajar Siswa.....	57

B. Jenis Metode penelitian.....	58
C. Tempat Lokasi Penelitian	59
D. Populasi dan Sampel	59
1. Populasi	59
2. Sampel	61
E. Jenis dan Cara Pengumpulan Data.....	64
1. Jenis – jenis Data.....	64
2. Teknik Pengumpulan Data.....	65
F. Alat pengukuran	72
1. Kesahihan Alat ukur.....	72
2. Skala Pengukuran.....	74
3. Validitas Alat Ukur.....	76
G. Pengujian Reabilitas.....	77
H. Prosedur Pengolahan Data	78
I. Teknik Analisa Data.....	79
1. Analisa Data Khusus Tentang Angket	79
2. Uji Normalitas Data	80
J. Pengujian Hipotesa.....	82
1. Uji Regresi Sederhana.....	82
2. Uji Korelasi.....	83
3. Uji Kekeliruan Regresi.....	84
BAB IV PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Analisis Data	86
B. Uji Normalitas Data	88
C. Pengujian Hipotesa.....	89
D. Temuan Penelitian.....	91
E. Keterbatasan Penelitian.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar mengembangkan kemampuan dan kepribadian manusia baik di dalam maupun diluar sekolah harus mampu meningkatkan kualitas manusia dan menambah kesadaran serta sikap budaya bangsa untuk selalu berupaya menambah pengetahuan dan keterampilan dizaman yang terus berkembang. Bukan hanya IPTEK saja yang perlu dikembangkan namun manusianya pun juga ikut ditingkatkan kualitasnya. Perkembangan dasar dari seorang berasal dari tingkat mutu pendidikan yang didapatkan. Meningkatkan kualitas manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, mandiri, berkualitas dan menghargai setiap jenih pekerjaan yang memiliki harkat dan martabat sesuai dengan falsafah pancasila.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyimpanan materi pembelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai

fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru sebagai fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely (1971:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis bawah adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. 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.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin yaitu *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Menurut Webster (1983:105), “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Menurutnya media sebaiknya diberi batasan yang cukup sempit sehingga hanya mencakup

media yang dapat digunakan secara efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Namun ia juga mengharapkan supaya batasan itu tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik yang canggih saja (komputer), melainkan juga harus meliputi media yang lebih sederhana seperti flim bingkai (*slide*), gambar foto, dan gambar bagan yang dibuat dan dirancang oleh guru sendiri.

Dalam proses belajar mengajar pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan itu adalah isi atau materi pelajaran. Dengan perkataan lain pesan itu ialah isi atau materi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan guru kepada siswa. Pesan itu dapat bersifat rumit dan mungkin harus dirangsang dengan cermat supaya dapat dikomunikasikan dengan baik kepada siswa.

Peranan dari media dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar dari dalam diri siswa dan juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru PAK dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Penguasaan media mengajar dalam jumlah yang lebih banyak lebih memungkinkan guru untuk melakukan pemilihan media mana yang akan dipakai dalam rangka menunjang tugasnya dalam mengajar dikelas.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran belum berfungsi di dalam proses pembelajaran, sehingga situasi pembelajaran monoton dan membosankan bagi peserta didik yang berakibat untuk meningkatkan motivasi siswa tidak memuaskan, sehingga terciptalah pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif bagi siswa.

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus saling berhubungan dengan siswa supaya proses pembelajaran dapat disampaikan dengan baik sehingga tercapai materi pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa karena seorang juga harus menjadi seorang guru yang terampil dalam menyampaikan materi pembelajaran agar anak-anak didik tidak merasa bosan di dalam menerima pembelajaran PAK yang akan berlangsung di dalam sekolah maka dari itu dapat menimbulkan adanya hubungan timbal balik antara keterampilan mengajar guru PAK terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “moti” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Menurut Mc. Donal, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari pengertian yang dikemukakan diatas dapat kita simpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan “motif” dan motivasi sudah jelas motivasi itu adalah suatu dorongan atau kekuatan dari dalam diri seseorang yang mendorong orang untuk bertingkah laku atau berbuat sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

Menurut pengalaman dan pengamatan penulis disekolah, banyak guru yang tidak mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, beberapa faktor penyebabnya adalah guru pelajaran agama kristen cenderung mengajar

dengan menggunakan metode ceramah, kebanyakan mencatat dari pada menerangkan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan uraian diatas, saya sebagai penulis sangat terdorong untuk membahas masalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok.

B. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup adalah luasnya subjek yang tercakup dalam penelitian. Untuk mencapai obyek yang diteliti dalam penelitian ini, perlu diadakan ruang lingkup masalah yang akan dibahas kearah penelitian. Yang menjadi ruang lingkup masalahnya adalah :

1. Penggunaan Media Pembelajaran (Variabel X)

Menurut Rossi dan Breidle dalam buku H. Wina Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklarifikasi menjadi beberapa klarifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, yaitu :

a) Media auditif

Media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Media ini dapat dirangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan

program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media auditif dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

b) Media visual

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah flim slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media gratis. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Tuhan menggunakan media bejana (Yer. 18:1-7) untuk menyatakan isi hatinya kepada bangsa Israel. Yesus juga memanfaatkan alat peraga dalam pengajaran-Nya. “Lihatlah burung di udara” perintah-Nya, dengan menunjuk burung-burung yang terbang di atas kepala ketika Ia ingin menekankan bahwa kecemasan adalah sia-sia. “Perhatikanlah bunga-bunga bakung yang tumbuh di padang” tambah-Nya untuk menekankan konsep yang sama (Mat. 6:26,28).

c) Media audiovisual

Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin

lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

2. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Menurut B. Uno (2007:23) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung yaitu :

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

c) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu

motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan-lingkungan belajar yang kondusif salah satu factor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah ini dapat dilihat beberapa masalah yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Masalah Umum

Sejauhmanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran visual PAK terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok ?

2. Masalah Khusus

- a. Sejauhmana penggunaan media pembelajaran auditif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa ?
- b. Sejauhmana penggunaan media visual terhadap peningkatan motivasi belajar siswa ?
- c. Sejauhmana penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap peningkatan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan diatas maka berikut yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui sejauhmana penggunaan media pembelajaran visual PAK terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok.

2. Tujuan Khusus

- a) Untuk mengetahui sejauhmana penggunaan media auditif dengan peningkatan motivasi belajar siswa
- b) Untuk mengetahui sejauhmana penggunaan media visual dengan peningkatan motivasi belajar siswa
- c) Untuk mengetahui sejauhmana penggunaan media audiovisual dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah :

- a) Untuk menambah wawasan akan pentingnya Media Pembelajaran Visual PAK terhadap Peningkatan Motivasi belajar siswa
- b) Menjadi bahan masukan kepada Guru agar Guru mempunyai kemampuan dalam menguasai kelas
- c) Sebagai bahan masukan bagi sekolah SMP Negeri2 Tapian Dolok supaya guru akan lebih berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa
- d) Sebagai bahan bacaan di perpustakaan FKIP UHN Pematangsiantar..

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis adalah identifikasi teori-teori yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk melaksanakan suatu penelitian atau dengan kata lain mendeskripsikan kerangka referensi atau teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan. Dalam kerangka teoritis ini akan dapat dibahas beberapa aspek yang berhubungan dengan masalah penelitian, adapun aspek yang akan dibahas adalah :

1. Defenisi Variabel X (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual)

a. Defenisi Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1997:747), kata pengaruh yakni “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang”. Pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang” (Depdikbud,2001:845). WSJ.Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagaiannya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardiminta:173).

b. Defenisi Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada fitur-fitur yang ada pada media pembelajaran yang berinteraksi dengan orang lain.

c. Defenisi Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, 1993:78). Media adalah “sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi” (Yusufhadi Miarso, 2005:457). Sedangkan pembelajaran adalah “upaya menciptakan kondisi dengan

sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya” (Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, 2007:4). Jadi media pembelajaran adalah “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar” (Arief S. Sardiman, 1993:6). Menurut Gerlach dan Ely (2006:163) dalam buku Strategi pembelajaran Wina Sanjaya menyatakan secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *Software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya. Pada sisi lain, media adalah: perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima

pesan” (Arief S. Sadirman, 1993:6). Jadi, media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pembelajaran sedangkan komunikasi adalah system penyampaiannya. Dengan demikian ada perbedaan antara media pembelajaran dengan media pendidikan. Media pendidikan itu, banyak dan bervariasi, sedangkan media pembelajaran itu menekankan kepada pendekatan teknologis dalam pengelola pendidikan. Media pembelajaran mengintegrasikan aspek manusia, proses prosedur dan peralatan.

b. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan di antaranya :

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan di arahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan

kekompleksan. Media yang digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media computer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apa pun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. Oleh karena itulah sebaiknya guru mempelajari dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudarwan Danim (1995:11) ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran adalah seperti tersebut dibawah ini :

- 1) Media pembelajaran lebih produktif. Media pembelajaran telah menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan 'rate'

belajar. Dia memungkinkan bagi guru untuk memanfaatkan waktu secara efektif dan efisiensi, dapat menjauhkan hal-hal yang sebenarnya tidak perlu, yang kurang menunjang, seperti tugas-tugas *administrative* atau pekerjaan rutin yang berlebihan dalam rangka transformasi informasi.

- 2) Media pembelajaran menunjang pengajaran individual, atau dengan kata lain memungkinkan penerapan individualisasi dalam kegiatan pengajaran. Media pembelajaran dapat diterapkan melalui berbagai cara dalam rangka belajar. Kombinasi integratif antara guru, siswa, materi dan ruang waktu dapat membuat teknologi dapat diterapkan melalui berbagai cara dalam rangka belajar. Kombinasi integratif antara guru, siswa, materi, ruang dan waktu dapat membuat belajar berada dalam kondisi sebenarnya. Media pembelajaran memungkinkan siswa dapat menemukan arah diri menurut kemampuan yang ia miliki.
- 3) Media pembelajaran membuat kegiatan pengajaran lebih ilmiah (*scientific*). Media pembelajaran memungkinkan guru dan siswa menciptakan rangkaian kerja yang sesuai dengan tujuan belajar mengajar, memberi kemudahan kepada anak untuk mengetahui apayang sebenarnya harus dipahami. Penelitian, dalam bentuk apa yang paling sederhana sekalipun, sangat penting untuk *mereinforcement* kegiatan belajar, asalkan ia

ditempatkan pada bagian yang integral. Media pembelajaran mempunyai fungsi tertentu tidak hanya sekedar ‘*guide*’ penelitian untuk menjawab sejumlah pertanyaan, akan tetapi menganggap penelitian sebagai satu tahapan yang harus dicapai oleh lembaga pendidikan (sekolah).

- 4) Media pembelajaran dapat membuat pengajaran lebih “*powerful*”. Kontak-komunikasi antar-individual yang ditunjang oleh teknologi dapat memberi nilai tambah (*added value*) dan kemampuan komunikasi tertentu. Media pembelajaran dapat menimbulkan suatu objek tak berwujud ke dalam realita atau mendekati realita, memberi kemantapan dan percepatan pemahaman siswa, menata objek atau menyederhanakan suatu peristiwa tertentu.

Adapun manfaat umum dan manfaat praktis menurut Ega Rima Wati (2016:13-16) adalah sebagai berikut :

1) Manfaat Umum

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui. Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- (a) Lebih menarik, pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- (b) Materi jelas, materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa

juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- (c) Tidak mudah bosan, metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energy.
- (d) Siswa lebih aktif, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

2) Manfaat Praktis

Selain manfaat umum, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis yang penting juga untuk diketahui. Manfaat praktis dari media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut :

- (a) Meningkatkan proses belajar, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- (b) Memotivasi siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- (c) Merangsang kepekaan, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Untuk bagian ini, ada

beberapa penjelasan terkait yang perlu diketahui. Penjelasan yang dimaksud tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar.
- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan *slide* atau gambar.
- 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video dan verbal.
- 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film.
- 5) Kejadian dan percobaan yang dapat membahayakan, dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu, dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video.

Terjadi interaksi langsung, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Selain itu, memungkinkan juga terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2. Landasan Variabel X (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran)

Menurut Rossi dan Breidle dalam buku H. Wina Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklarifikasi menjadi beberapa klarifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, yaitu :

1. Media Auditif

Media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Media audio juga atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengar saja. Karena media ini hanya berupa suara. Media ini dapat dirangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media auditif dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

Adapun yang termasuk media audio adalah :

- 1) Radio
- 2) *Audiotape recorder*
- 5) PH
- 6) *Sound system*

- 3) Alat music modern/tradisional 7) *Telephone/hp*
- 4) CD player

Macam – macam media audio :

1) Laboratorium bahasa

Laboratorium bahasa merupakan media audio yang berfungsi untuk menunjang proses belajar mengajar dan penerapannya menggunakan indera pengelihatan. Media ini biasanya digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran seperti: mendengarkan percakapan bahasa asing seperti bahasa Indonesia, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Dengan adanya alat ini dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mengajar.

2) Radio

Radio adalah media visual yang berupa benda atau alat yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Fungsi radio sebagai media belajar adalah dapat memberikan informasi-informasi yang dimuat didalamnya.

3) Alat perekam pita mekanik

Alat perekam pita magnetik merupakan media belajar berbasis audio dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Peran atau fungsi alat perekam pita magnetik dalam media belajar adalah dapat dipergunakan untuk merekam suara atau data (materi pelajaran) sehingga dalam penyampainya.

pendidik dapat memutarinya kembali. Tetapi alat ini sudah jarang di temukan karena sudah tergantikan oleh teknologi-teknologi yang lebih canggih dan baru.

Kelebihan dan kekurangan media audio

a) Kelebihan :

- 1) Biaya yang harus dikeluarkan hanya sedikit (harganya murah)
- 2) Media mudah dibawa dan di pindahkan, sehingga mudah dalam penggunaannya.
- 3) Materi dapat diputar kembali
- 4) Dapat merangsang keaktifan pendegaran peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

b) Kekurangan:

- 1) Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga padahal hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- 2) Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bisa di kontrol melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- 3) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- 4) Media ini tidak dapat diterapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus lebih tepatnya bagi mereka yang tidak bisa mendengar (tuna rungu).

2. Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah flimslide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media gratis. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Tuhan menggunakan media bejana (Yer. 18:1-7) untuk menyatakan isi hatinya kepada bangsa Israel. Yesus juga memanfaatkan alat peraga dalam pengajaran-Nya. "Lihatlah burung di udara" perintah-Nya, dengan menunjuk burung-burung yang terbang di atas kepala ketika Ia ingin menekankan bahwa kecemasan adalah sia-sia. "Perhatikanlah bunga-bunga bakung yang tumbuh di padang" tambah-Nya untuk menekankan konsep yang sama (Mat. 6:26,28).

Dengan penyajiannya yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual menampilkan ketertarikan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditangkap dengan baik apabila terdapat interaksi antara konteks materi pembelajaran dalam media visual dan siswa. Diharapkan pembelajaran dengan media visual membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Media visual dapat ditangkap dengan baik oleh siswa dengan mengandalkan indera penglihatan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk. Bentuk pertama, yaitu media visual menampilkan gambar

diam seperti flim *strip*, *slide*, foto. Gambar atau lukisan, dan cetakan. Bentuk kedua, yaitu media visual menampilkan gambar atau *symbol* yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Media visual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual menampilkan ketertarikan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditangkap dengan baik apabila terdapat interaksi antara konteks materi pembelajaran dalam media visual dan siswa. Diharapkan pembelajaran dengan media visual membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Dengan demikian media visual adalah media pengajaran yanghanya dapat dilihat. Media visual dikelompokkan kedalam beberapa kelompok sebagai berikut:

1) Media visual dua dimensi tidak transparan

- | | |
|-----------|---|
| a. Grafik | e. Buku, makalah, majalah dan lain-lain |
| b. Peta | f. Komik |
| c. Poster | g. Gambar |
| d. Buku | h. Bagan |

2) Media visual dua dimensi papan

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| a. Papan tulis | d. <i>White board</i> |
| b. Papan panel | e. Papan bulletin |
| c. Papan magnet | f. Papan karpet |

- 3) Media visual dua dimensi transparan
- a. *Film slide*
 - b. OHP/OHT
 - c. *Film Strife*
 - d. Micro film

- 4) Media visual tiga dimensi
- a. Benda sesungguhnya
 - b. Model
 - c. Diorama
 - d. *Mock up*
 - e. *Specimen*

a) Macam-macam media visual :

- 1) Gambar atau foto

Gambar di atas adalah salah satu contoh dari media visual. Jadi fungsi media gambar di atas adalah mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar. Dengan adanya gambar tersebut dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar. Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran dan dirangkum. Penyajiannya biasanya pokok-pokok materi tersebut dihubungkan dengan suatu kata penghubung sehingga membentuk suatu proposisi yang dapat dijabarkan lebih luas mengenai materi tersebut. Peran media visual seperti peta konsep ini adalah dapat mempermudah peserta didik dalam

memahami materi dan menarik minat peserta didik untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan. Media seperti ini bisa diterapkan di semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi pun juga bisa menggunakan media ini. (materinya sesuai dan dapat disajikan dengan petakonsep).

2) Diagram

Diagram adalah suatu media visual yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk gambar seperti gambar di atas. Sehingga penyajian materi dalam bentuk diagram dapat mempermudah memahami isi dari materi yang disajikan. Karena diagram berfungsi untuk menyederhanakan suatu persoalan yang kompleks menjadi sederhana dan simpel, sehingga dapat memperjelas dalam penyampaian pesan (materi pelajaran). Sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan karena peserta didik tidak perlu membaca teks atau materi pelajaran dengan tulisan yang sangat banyak sehingga melelahkannya, peserta didik dapat memahami materi hanya dengan mengamati dan memahami isi dari gambar diagram saja.

3) Grafik

Grafik adalah media visual yang berupa grafis dan penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan. Grafik sebagai media belajar berfungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi

kwalitas maupun kuantitas dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi tersebut dan sederhana sehingga mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.

4) Poster

Poster adalah media visual yang berupa gambar yang disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti oleh pembacanya hanya dengan melihatnya sepiantas saja. Selain itu dalam penyampain pesan melalui poster akan lebih mudah di megerti dan di fahami oleh para pemirsanya karena poster dapat menarik perhatian dan juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku pemirsanya.

5) Peta atau globe

Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu gambar atau benda yang berfungsi untuk menyajikan data data lokasi. Fungsi peta atau globe dalam media belajar adalah mempermudah pendidik dalam menunjukkan letak-letak suatu daerah, provinsi, bahkan negara hanya dengan benda atau gambar ini.

b) Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media visual yang ditampilkan haruslah memperhatikan elemen yang mendasarinya. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disajikan dalam media visual tersebut. Sebaiknya materi yang panjang dan memiliki tingkat kerumitan harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah

dipahami. Selain itu, penyajian media visual menggunakan ukuran, keterkaitan, perspektif, dan warna. Karakteristik media pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut :

1) Memberikan Pengalaman Visual

Bahan visual dalam konsep media pembelajaran visual merupakan setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Bahan visual ditampilkan dengan tujuan sebagai berikut:

(a) Memperjelas Konsep Abstrak

Media visual memperkenalkan, membentuk, memperkaya, dan memperjelas konsep yang abstrak kepada siswa.

(b) Mengembangkan Pengetahuan

Media visual membantu mengembangkan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(c) Membantu Kegiatan siswa

Media visual mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam kegiatan siswa lebih lanjut.

2) Menggunakan Teknik-teknik Dasar Visualisasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Sebab keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual. Sebelum menggunakan media pembelajaran media visual memerlukan pengaturan dan pengorganisasian terhadap materi

pembelajaran, kemudian merencanakannya, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi.

3) Menonjolkan Unsur-unsur Dalam Visual

Dalam menampilkan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis visual, maka guru harus menonjolkan unsur-unsur pesan sehingga terlihat jelas perbedaan unsur-unsur pesan dengan unsur-unsur latar belakang. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pengolahan informasi oleh siswa. Siswa akan lebih mudah menangkap materi pembelajaran, mengolahnya, dan menyimpannya dalam ingatan.

c) **Jenis-jenis Media Pembelajaran Berbasis Visual**

Media pembelajaran berbasis visual merupakan salah satu alat bantu menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Penggunaan media visual diam menonjolkan garis, symbol verbal, dan gambar. Sedangkan penggunaan media visual gerak berunsur utama gambar, garis, symbol verbal, dan *clan* gerak. Jenis-jenis pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut.

1) **Media Visual Non proyeksi**

Salah satu jenis media visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media visual non proyeksi. Hal ini disebabkan dalam penggunaannya media visual non proyeksi berprinsip sederhana, yaitu tidak membutuhkan banyak kelengkapan dan alatnya tidak mahal. Beberapa jenis media visual non proyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

Benda Nyata

Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa. Tujuan dari ditampilkannya benda nyata tersebut untuk memberikan pengalaman langsung kepada para siswa. Benda nyata sebagai media visual non proyeksi tidak harus dihadirkan di ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, namun siswa dapat melihat langsung ke lokasi objek. Berikut ini merupakan beberapa contoh dari benda nyata dalam media visual non proyeksi.

- a. Siswa melakukan kunjungan ke kebun salak untuk mempelajari budidaya tanaman salak.
- b. Siswa berkunjung ke museum untuk mempelajari sejarah benda-benda purbakala di museum.

Model

Model merupakan benda tiruan dalam media visual non proyeksi. Model dapat ditampilkan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya. Biasanya penggunaan model dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda nyata. Keterbatasan yang dimaksud dapat berupa keterbatasan biaya maupun sulitnya jangkauan. Berikut ini merupakan beberapa contoh dari model dalam media visual non proyeksi.

- a. Globe sebagai model yang digunakan untuk mempelajari letak geografis suatu wilayah.

- b. Cangkir sebagai model yang digunakan untuk menggambar bentuk.

Media Cetak

Media cetak merupakan media visual non proyeksi yang ditampilkan dalam bentuk tercetak. Media tercetak termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab media cetak merupakan media praktis digunakan dan banyak tersedia di berbagai tempat. Berikut ini merupakan beberapa contoh media cetak dalam media visual non proyeksi.

- a. Buku teks
- b. Modul
- c. Majalah

2) Media Visual Proyeksi

Media pembelajaran berbasis visual dapat ditampilkan dengan alat proyeksi atau proyektor. Proyektor bekerja dengan menampilkan objek-objek pada layar proyeksi dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya. Dengan demikian objek lebih mudah dilihat dan diamati para siswa satu kegiatan pembelajaran. Beberapa contoh media visual proyeksi adalah sebagai berikut.

Transparansi OHP

OHP merupakan perangkat media transparansi yang meliputi perangkat lunak atau *Overhead Transparency* atau OHT dan perangkat keras *Overhead Projector* atau OHP.

Film Bingkai

Film bingkai merupakan film transparan sebagai media visual. Film bingkai yang digunakan biasanya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Film bingkai serupa dengan transparansi OHP. Letak perbedaannya pada kualitas visual yang dihasilkan. Film bingkai memiliki kualitas yang lebih bagus. Pada biaya alatnya film bingkai lebih mahal dan kurang praktis, sebab untuk menyajikan dibutuhkan proyektor *slide*.

d) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual merupakan sarana untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan bahan visual. Ditampilkannya media visual sangat bermanfaat bagi pembelajaran, yaitu proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran dapat terjadi di kelas, di perpustakaan, dan objek lainnya yang kesemuanya merupakan input bagi perkembangan pengetahuan para siswa. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis visual.

1) Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran

Guru dituntut kreatif menggunakan media pembelajaran berbasis visual di dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pengajar. Salah satu konsep kunci operasional pembelajaran yang harus dipahami dan diterapkan oleh seorang guru adalah paham cara merangsang pembelajaran

agar dapat berjalan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Dengan demikian guru harus menunjukkan sikap profesionalisme dan penghayatan berkaitan elemen kompetensi belajar dan mengajar.

2) Media Pembelajaran Memfasilitas Tercapainya Tujuan Pembelajaran

Penggunaan media berbasis visual dalam aktivitas pembelajaran harus dapat memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu memotivasi siswa untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalam materi yang ditampilkan secara visual. Selain berisi informasi dan pengetahuan yang akurat, media pembelajaran juga harus dirancang agar menarik sehingga mampu membuat siswa focus belajar dan termotivasi berprestasi.

3) Penggunaan Media Dapat Berbentuk Permainan

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus mampu melibatkan psikologis siswa dalam melakukan proses belajar. Media pembelajaran dapat berbentuk permainan dan simulator materi. Bentuk permainan tidak sekedar bermain, namun sebagai sarana bermain sembari belajar. Para siswa yang terlibat secara intensif dengan media dan materi pembelajaran akan lebih belajar lebih mudah dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

4) Panduan Penggunaan

Media pembelajaran berbasis visual yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan

mengenai penggunaannya. Panduan penggunaan media pada umumnya menjelaskan prosedur media tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar.

e) Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual merupakan media yang tidak memiliki unsur suara atau hanya dapat dilihat. Media visual merupakan media yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu media visual memiliki beberapa fungsi utama. Fungsi media pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut:

1) Fokus

Media visual berfungsi sebagai alat bantu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran. Materi pelajaran yang ditampilkan dengan media visual lebih efektif.

2) Antusias

Siswa sangat terbantu dengan hadirnya media visual pelengkap teks dalam pembelajaran. Sebab dengan media visual siswa lebih antusias dalam menyimak materi pembelajaran. Siswa menjadi bersemangat dalam menganalisis dan berpendapat.

3) Mengarahkan

Seringkali siswa merasa bosan terhadap materi yang disampaikan hanya dalam bentuk teks. Materi yang ditampilkan dengan media visual siswa dapat lebih diarahkan agar siswa tidak bosan untuk memperhatikan materi pembelajaran.

4) Aktif

Media pembelajaran berbasis visual membuat siswa aktif di dalam kelas. Aktif dalam artian dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Menanggapi setiap materi dan berkomunikasi efektif dengan guru. Siswa dapat mempelajari dan mempraktikkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

5) Informasi

Media pembelajaran berbasis visual memuat lambang-lambang visual yang dapat memperlancar siswa memahami dan mengingat materi atau informasi dalam pembelajaran.

6) Motivasi

Media pembelajaran berbasis visual membantu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan mempelajari pelajaran yang ditampilkan tanpa menggunakan media.

f) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis visual

1) Kelebihan

Media pembelajaran berbasis visual memiliki beberapa kelebihan yang perlu diketahui. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis visual dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut:

- (a) media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
- (b) Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dengan cepat menerima materi pembelajaran.
- (c) Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, sebab tampilan visual lebih menarik dari pada hanya tampilan verbal.
- (d) Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
- (e) Media visual membantu siswa berpikir tajam dan spesifik. Siswa dapat benar-benar mengerti isi berita dengan analisis yang lebih mendalam dan dapat membuatnya berpikir lebih spesifik tentang isi tulisan.
- (f) Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- (g) Media visual memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.

- (h) Media visual membantu menanamkan konsep yang benar mengenai suatu informasi.
- (i) Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru para siswa.

2) Kekurangan

Media pembelajaran berbasis visual memiliki beberapa kekurangan yang perlu diketahui. Kekurangan dari media pembelajaran berbasis visual dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media visual terkadang tampil lambat dan kurang praktis.
- 2) Media visual tidak diikuti oleh audio. Media visual hanya berbentuk pola tertentu yang tidak dapat di dengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
- 3) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas. Media visual hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
- 4) Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu.
- 5) Media visual memerlukan pengamatan ekstra hati-hati. Selain itu media visual membuat pesan atau informasi yang panjang atau rumit, sehingga mengharuskan untuk

membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

Kemajuan IPTEK, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Dalam proses pembelajaran, media cetak atau grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa).

3. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh

media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Karena audio berhubungan dengan pendengaran. Visual adalah gambar yang menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat. Jadi media audio visual adalah media yang mempertunjukkan gambar dan mendengarkan suara.

Media audio visual juga merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam materi pembelajaran. Paduan pada gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video atau VCD, serta *sound* dan film.

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi audio visual yang digunakan haruslah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Menurut Djamarah sebagai alat bantu dalam pendidikan pengajaran, alat material (audiovisual) mempunyai sifat sebagai berikut:

- a) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
- b) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
- c) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar
- d) Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai
- e) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

Adapun yang termasuk media audio visual adalah :

- 1) Televisi
- 2) Video system
- 3) Sinema/film
- 4) Komputer

Disamping pembagian media diatas pembagian media pengajaran dapat juga dibedakan berdasarkan jumlah penggunanya:

a) Media untuk individu

Yang termasuk media pengajaran yang bisa dipergunakan untuk individu adalah:

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1) Media cetak | d) Telepon |
| 2) Kaset audio | e) Komputer |
| 3) <i>CD player</i> | f) <i>VCD/DVD</i> |

b) Media untuk kelompok kecil

Media pengajaran yang dapat digunakan untuk kelompok kecil adalah:

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| a) Film suara | h) <i>Audio tape</i> |
| b) Film bisu` | i) Foto poster |
| c) Video/VCD | j) Papan tulis |
| d) <i>Film stripe</i> | k) Komputer |
| e) Slide suara | l) <i>Chart</i> |
| f) Radio | m) Grafik |
| g) CD player | |

c) Media untuk kelompok besar

Media pengajaran yang dapat digunakan untuk kelompok besar adalah:

- a) Radio
- b) Televisi
- c) *Telephone/faximile*
- d) Komputer

Menurut Djamarah, media audio visual dibagi menjadi 2 :

(a) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.

Contoh media audio visual murni:

1) Televisi

Televisi merupakan sistem elektronik yang menayangkan gambar hidup dan gambar diam disertai dengan suara melalui kabel. Selain sebagai media pembelajaran, televisi merupakan sumber informasi bagi masyarakat. Televisi berperan penting untuk pendidik, karena pendidik terbantu dalam menyampaikan hal-hal yang tidak bisa dibawa ke dalam kelas. Siswa bisa menggunakan media tersebut di rumah.

2) Video Kaset

Video Kaset merupakan alat yang dapat menampilkan gambar gerak dan disertai dengan suara. Video kaset bersifat informatif dan juga sangat cocok untuk digunakan sebagai media

pembelajaran. Sebagian kedudukan film digantikan oleh video. Tetapi masing-masing mempunyai kelebihan. Biasanya pedidik audiovisual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara menayangkan video pembelajaran di depan kelas melalui proyektor. Video kaset memiliki fungsi untuk merekam data. Data tersebut bisa dihapus dan ditayangkan kembali ketika dibutuhkan.

3) Film bersuara

Film merupakan media audio visual yang amat besar kegunaannya dalam proses belajar mengajar. Karena film dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Bentuk lama film biasanya bisu. Kemudian seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi telah memiliki suara dan ribuan gambar dalam rekaman terpisah. Dan keduanya menampilkan ekspresi. Dengan menggunakan film bersuara siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mengembangkan minat.

(b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara. Contoh media audio visual tidak murni :

1) Film Bingkai Suara (*Sound Slide*)

Sound slide merupakan gabungan dari slide atau gambar dengan tape audio atau suara. *Sound slide* berupa *powerpoint, adobe flash, adobe premiere*, dan *windows movie maker*. *Sound slide* sangat efektif untuk proses belajar mengajar dan membuat siswa menjadi kreatif. Karena jika *slide* suara yang dibuat tersebut bagus, maka akan meningkatkan hasil belajar. *Slide* bersuara dapat diulang apabila dibutuhkan dan dapat dipercepat atau diperlambat.

a. Kelebihan dan kekurangan media audio visual

1) Kelebihan :

- a) Pemakaian tidak terikat waktu
- b) Sangat praktis dan menarik
- c) Harganya relative tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- d) Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar kembali.

2) Kekurangan :

- a) Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti
- b) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruang yang gelap
- c) Untuk media televisi, tidak bisa dibawa kemana – mana karena cenderung ditempat tertentu.
- d) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena

media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Dalam hal ini, media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual. Meskipun bentuk sifatnya berbeda, media audio visual memiliki kesamaan dengan film, yaitu sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan sampai bidang pendidikan dan pembelajaran.

Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media audio visual akan membuat proses komunikasi atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual, jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran. Perangkat yang digunakan adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Selain ciri di atas, maka media audio visual juga memiliki ciri yang perlu diketahui.

Karakteristik atau ciri yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Bersifat Linier

Media audio visual biasanya bersifat linier dan media ini menyajikan visual yang dinamis.

b) Sesuai Petunjuk Pengguna

Media audio visual ini biasanya digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.

c) Representasi Fisik

Media audio visual ini merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Audio visual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

d) Variatif

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menarik. Media ini menampilkan banyak variasi dalam setiap penyajiannya. Perubahan-perubahan tingkat kecepatan tingkat belajar siswa mengenai suatu tema pembelajaran akan diikuti tampilan audio visual yang bervariasi. Guru harus pandai memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen atau unsur visual dan unsur suara. Karena lebih dari satu menggunakan indera dalam pemanfaatannya, maka media audio visual ini seringkali juga

dimasukkan dalam kelompok multimedia. Dalam konteks komunikasi, media audio visual memiliki beberapa fungsi yang perlu diketahui, seperti fungsi edukatif, fungsi sosial, fungsi ekonomis, dan fungsi budaya. Untuk mengetahui fungsi-fungsi tersebut secara terang, maka bisa dilihat melalui uraian sebagai berikut :

1) Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif ini dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik siswa untuk berpikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cakrawala berpikir siswa.

2) Fungsi Sosial

Fungsi sosial dari media pembelajaran audio visual adalah dapat memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama pada setiap orang. Sehingga hal tersebut dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, cara bergaul, dan adat istiadat.

3) Fungsi Ekonomis

Fungsi ekonomis dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan. Selain itu, audio visual ini juga dapat menekan sedikit mungkin penggunaan biaya tenaga, dan waktu tanpa harus mengurangi efektivitas dalam pencapaian tersebut.

4) Fungsi Budaya

Sementara fungsi budaya ini dapat memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan serta meneruskan unsur-unsur seni dan budaya yang ada di masyarakat.

Selain fungsi di atas, ada pendapat lain yang juga menyatakan bahwa ada beberapa fungsi lain dari media pembelajaran audio visual yang perlu diketahui. Fungsi dari media pembelajaran audio visual yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Lebih Efektif

Audio visual bias berfungsi sebagai salah satu media yang dapat mewujudkan situasi dan kondisi belajar-mengajar yang lebih efektif.

b) Sebagai Integral Pembelajaran

Media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

c) Sebagai Hiburan

Dalam proses belajar-mengajar, media audio visual dapat sebagai hiburan bagi siswa. Selain itu, media ini juga dapat memancing perhatian atau merangsang minat belajar siswa.

d) Mempercepat Proses Belajar

Dalam hal ini, media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dan mempercepat proses

belajar dalam menangkap sebuah materi yang diberikan atau ditampilkan oleh seorang guru.

e) Meningkatkan Kualitas Belajar

Media audio visual ini juga dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas belajar-mengajar.

3. Variabel Y (Peningkatan Motivasi Belajar Siswa)

a. Defenisi Motivasi

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Atau usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Kompri, 2018:1). Motivasi merupakan suatu energy dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar (Ridwan Abdullah Sani, 2013:49).

Veithzal Rivai & Sylviana Murni (2009:731) mengatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan

sebagai kondisi intern (kesiapsiagaan). Jadi, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Secara Etimologi kata motivasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*motivation*", yang artinya "daya batin" atau "dorongan". Inti dari motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan, sehingga dapat mencapai tujuan dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dengan efektif (Suyanto & Asep Djihad, 2013:70-71).

Menurut MC. Donald (2005:73-74), motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting :

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/ "*feeling*", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.

3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi yaitu tujuan.

Dari ketiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Menurut Sondang P. Siagian (2004:139) mengatakan bahwa: yang dimaksud dengan motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela mengarahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan, tenaga dan waktu untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya dalam rangka pencapaian tujuan dan berbagai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau belajar. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu dan dapat pula timbul

akibat pengaruh dari luar dirinya. Menurut Evelina Siregar dan Hartini Nara (2014:50) ada 2 jenis motivasi yaitu :

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar. Yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin membaca buku-buku untuk dibacanya. Kemudian kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dimaksud dengan motivasi instrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.

Perlu diketahui bahwa siapa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kebutuhan diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol atau seremonial.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar misalnya pemberian pujian, pemberian nilai sampai pada pemberian hadiah dan factor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional. Motivasi ekstrinsik adalah juga motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya itu.

Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, guru hendaknya berusaha dengan berbagai cara. Berikut ini cara membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam menumbuhkan motivasi intrinsic yaitu: kompetensi

(persaingan). Dimana guru harus mampu berusaha menciptakan persaingan.

b. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi mempengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar, dan pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit untuk berhasil. Oleh sebab itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang dimiliki oleh peserta didik. Penggunaan motivasi dalam mengajar bukan hanya melengkapi elemen pembelajaran, tetapi juga menjadi factor yang menentukan pembelajaran yang efektif. Motivasi bukan sekedar mendorong atau memerintahkan seseorang untuk melakukan sesuatu, melainkan sebuah seni yang melibatkan berbagai kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain (Ridwan Abdullah Sani, 2013:49). Lebih tegasnya, menurut M. Ngalim Purwanto (2007:73) mengatakan bahwa “fungsi motivasi adalah untuk menggerakkan atau mengubah seseorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu”.

Oleh karena itu, M. Dalyono (2005:57) mengatakan bahwa : “kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilannya. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita”. Selanjutnya, Mulyasa (2005:58) mengatakan bahwa : motivasi merupakan salah satu factor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan

sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh Karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk itu, guru yang baik yaitu “selalu mencoba memotivasi siswa-siswanya untuk hidup mandiri, lebih *independent*, khususnya untuk sekolah-sekolah menengah atau *college*, mereka harus sudah mulai dimotivasi untuk mandiri dan *independent*” (Dede Rosyada, 2004:117). Sesuatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil baik, kalau disertai dengan “pujian” ini merupakan dorongan dari seseorang untuk bekerja dan belajar dengan giat. Apabila hasil pekerjaan atau usaha belajar itu tidak dihiraukan orang lain/guru atau orang tua misalnya, boleh jadi kegiatan anak menjadi berkurang.

Dalam kegiatan belajar- mengajar istilahnya perlu dikembangkan kegiatan belajar-mengajar istilahnya perlu dikembangkan unsur *reinforcement*. Pujian atau *reinforcement* ini harus selalu dikaitkan dengan prestasi yang baik. Anak-anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan sesuatu dengan sesuatu dengan hasil yang optimal, sehingga ada “*sense of success*”, dalam kegiatan belajar-mengajar maka pekerjaan atau kegiatan itu harus dimulai dari yang mudah/sederhana dan bertahap menuju sesuatu yang semakin sulit/kompleks.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dikemukakan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut :

1. Memberi kekuatan pada daya belajar

2. Pemberi arah belajar yang jelas
3. Mampu mengatasi rintangan
4. Mewujudkan belajar mandiri
5. Pendorong belajar secara terus- menerus
6. Menumbuhkan keinginan untuk berprestasi
7. Menumbuhkan keinginan untuk berprestasi
8. Peningkatan kualitas belajar.

c. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, 2007:19) Pada prinsipnya motivasi terdiri dari dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu itu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa dapat melakukan sesuatu atau belajar.

Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yangdiberikan, bukanlah masalah bagi guru karena di dalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi intrinsic. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya kurang dapat mempengaruhinya agar memecahkan perhatiannya.

Jadi “motivasi intrinsik timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauannya sendiri (Moh. Uzer Usman,2007:29). Lain halnya bagi siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Disini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan belajar. Dengan demikian “motivasi yang terdapat didalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan” (Djaali, 2007:101), lebih penting artinya dalam mendorong aktivitas/kemauan belajar siswa itu sendiri dari pada dorongan dari luar diri siswa.

Menurut Winkel dalam Martinis Yamin (2007:227-228) mengatakan bahwa bentuk motivasi belajar ekstrinsik diantaranya adalah :

- a) belajar demi memenuhi kewajiban
- b) belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan
- c) belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan
- d) belajar demi meningkatkan gengsi
- e) belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting seperti orang tua dan guru
- f) belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat/golongan *administrative*.

4. Landasan Variabel Y (Peningkatan Motivasi Belajar Siswa)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar dan tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; usaha yang menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena factor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan factor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Menurut B. Uno (2007:23) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung yaitu :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku

manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan. Dalam artian seseorang itu Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan. Seseorang yang memiliki hasrat dan keinginan berhasil akan cenderung akan berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam itu bukanlah karena dorongan dari luar, melainkan upaya pribadi. Dia berani mengambil resiko untuk penyelesaian tugasnya itu. Kalau terpaksa menunda pekerjaannya, maka dalam kesempatan berikutnya dia segera menyelesaikan pekerjaan itu, dengan usaha yang sama dari usaha sebelumnya.

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan. Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi

tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

Seseorang yang memiliki motivasi belajar berarti di dalam dirinya ada dorongan yang menyebabkan dia ingin belajar. Karena sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.

Setiap seseorang tentu ingin memiliki kehidupan yang lebih baik agar seluruh keinginan dan kebutuhan dalam dirinya bisa terpenuhi baik itu dalam kebutuhan-kebutuhan dalam belajar dan kebutuhan lainnya. Dengan demikian seseorang apabila sudah memiliki kebutuhan justru akan lebih mudah untuk menjadi manusia yang berprestasi dengan tidak melupakan suatu adanya dorongan dari seseorang yang berarti dalam hidup untuk memotivasi diri dengan berpikir positif dan sambil berusaha belajar keras agar tidak akan merasa takut gagal sebelum untuk menyelesaikan setiap tugas-tugas yang diberikan. Untuk itu seseorang jika ingin berprestasi dan unggul dalam belajar hendaknya memberikan hati dan pikiran untuk focus dalam belajar.

Minat sangat dekat hubungannya dengan kebutuhan. Misalnya seorang anak laki-laki yang sedang berkembang, yang membutuhkan pertumbuhan fisik dan menaruh minat terhadap aktivitas-aktivitas fisik, seperti sepak bola, basket, dan aktivitas-aktivitas lainnya yang dapat mempercepat pertumbuhannya. Begitu juga anak kecil yang membutuhkan hubungan dengan orang lain akan sangat menaruh minat terhadap alat komunikasi yaitu bahasa. Minat timbul dari kebutuhan anak-anak akan merupakan factor pendorong bagi anak dalam

melaksanakan usahanya. Jadi dapat dilihat bahwa minat adalah sangat penting dalam pendidikan, sebab merupakan sumber dari usaha.

3. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan-lingkungan belajar yang kondusif salah satu factor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Belajar dengan diikuti suatu kegiatan yang menarik seperti bernyanyi, bercerita, menggunakan media, dan tidak menonton dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam belajar. Seseorang yang mempunyai keinginan terhadap sesuatu, dia akan mempunyai keinginan yang besar pula untuk belajar. Dia belajar karena keinginan atau kemauannya sendiri bukan karena paksaan atau suruhan orang lain. Dia berkeinginannya untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan mengulang kembali pelajarannya. Sebagai contoh apabila seseorang tersebut ingin berhasil dalam belajarnya, maka seseorang itu akan meningkatkan cara belajarnya yang lebih baik dan berusaha berkonsentrasi dengan menciptakan suatu ruangan yang kondusif dan berkonsentarsi baik di dalam ruangan kelas maupun diluar kelas (lingkungan sekolah). Dengan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif maka setiap orang akan merasa lebih nyaman untuk belajar, walaupun dalam kenyataannya seorang peserta didik itu kadang-kadang akan merasa bosan belajar

itu hanya diruangan. Dengan demikian pendidik yang hendak mengajar sebaiknya lebih berinisiatif agar peserta didik itu tidak jenuh dalam belajar melainkan menciptakan suatu kelompok untuk berdiskusi di lingkungan sekolah tentang materi yang ingin diajarkan.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang menjadi indikator pendorong motivasi belajar siswa, yaitu (1) dorongan internal: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, faktor fisiologis dan (2) dorongan eksternal: adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

5. Peran Guru Dalam Memotivasi Belajar

Menurut Veithzal Rivai & Sylviana Murni (2009:732-733) mengatakan ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar murid, sebagai berikut :

- a) Menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik
- b) Berikan hadiah untuk murid yang berprestasi
- c) Saingan/ kompetisi
- d) Membangkitkan dorongan pada anak didik untuk belajar

e) Membentuk kebiasaan belajar yang baik

6. Peranan Motivasi Dalam Belajar-Mengajar

Menurut Hamzah B. Uno (2008:27-29) menjelaskan bahwa motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain :

a. Menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat menentukan hal-hal apa dilingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar. Untuk seorang guru perlu memahami suasana itu, agar dia dapat membantu siswanya dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar. Hal itu tidak cukup dengan memberitahukan sumber-sumber yang harus dipelajari, melainkan yang lebih penting adalah mengaitkan isi pelajaran dengan perangkat apapun yang berada paling dekat dengan siswa dilingkungannya.

b. Memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah diketahui atau dinikmati manfaat bagi anak.

c. Menentukan ragam terhadap rangsangan

Belajar akan terus-menerus senantiasa bersemangat berkat adanya motivasi yang terpelihara. Disamping itu, motivasi akan memberikan aktivitas yang beraneka ragam dalam proses belajar mengajar. Dengan

adanya motivasi yang tinggi akan tumbuh inovasi-inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar mengajar.

d. Menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah sebuah pernyataan teoritis yang menunjukkan tentang ada tidaknya antara Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PAK sebagai variabel X, Terhadap Motivasi Belajar Siswa sebagai variabel Y. Sedangkan tujuan dari kerangka konseptual adalah kristalisasi dari teori-teori yang telah diuraikan terdahulu dalam kerangka teoritis. Hal ini akan dimaksudkan untuk menguji dan membuktikan bagaimana **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Tapian Dolok**. Maka kerangka konseptual ini akan membahas :

1. Media Auditif/ Audio

Audio adalah suara yang dapat didengar oleh telinga. Dengan demikian yang dimaksud dengan media audio adalah media yang dapat didengar oleh telinga. Media ini yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Media ini dapat dirangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah

bentuk media audio. Penggunaan media auditif dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

2. Media Visual

Visual adalah gambar yang menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat. Media visual juga merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Tuhan menggunakan media bejana (Yer. 18:1-7) untuk menyatakan isi hatinya kepada bangsa Israel. Yesus juga memanfaatkan alat peraga dalam pengajaran-Nya. “Lihatlah burung di udara” perintah-Nya, dengan menunjuk burung-burung yang terbang di atas kepala ketika Ia ingin menekankan bahwa kecemasan adalah sia-sia. “Perhatikanlah bunga-bunga bakung yang tumbuh di padang” tambah-Nya untuk menekankan konsep yang sama (Mat. 6:26,28).

3. Media Audio Visual

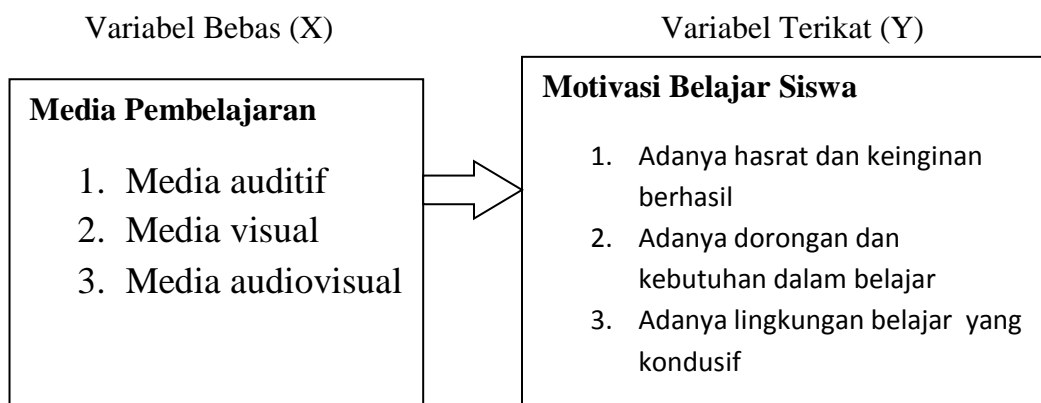
Audio visual adalah suara yang dihantarkan oleh gelombang udara yang didengar oleh telinga manusia. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Karena audio berhubungan dengan pendengaran. Visual adalah gambar yang

menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat. Jadi media audio visual adalah media yang mempertunjukkan gambar dan mendengarkan suara.

Media audio visual juga merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam materi pembelajaran. Paduan pada gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video atau VCD, serta sound dan film. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi audio visual yang digunakan haruslah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

C. Model Teoritis

Untuk mengetahui gambaran model teoritis secara sistematis dalam kerangka analisis data mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok.



D. Kerangka Hipotesa

Kerangka hipotesa merupakan kesimpulan yang bersifat sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian dilapangan, melalui pengumpulan data, dan data, yang diperoleh dari responden.

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan diatas maka rumusan hipotesa umum penelitian ini adalah: adanya“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”. Dan menjadi kerangka hipotesis penelitian pada penelitian adalah :

1. Hipotesa umum

Pengaruh penggunaan media pembelajaran Visual PAK terhadap Peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Hipotesa khusus

- a) Dengan adanya penggunaan media auditif akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
- b) Dengan adanya penggunaan media visual akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
- c) Dengan adanya penggunaan media audiovisual akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pengertian metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.

Menurut Soerjono (1986: 5), penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis dan konsisten. Menarik kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa system dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan “metodologi ilmiah”. Untuk menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian, perlu dijelaskan secara singkat defenisi operasional dari indikator empiric variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

A. Defenisi Operasional

Dalam defenisi operasional ini akan diuraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dengan menjelaskan secara singkat dari indikator variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran (Variabel X)

Menurut Rossi dan Breidle dalam buku H. Wina Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah

dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklarifikasi menjadi beberapa klarifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, yaitu:

a. Media auditif

Media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Media ini dapat dirangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media auditif dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

b. Media visual

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media gratis. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Tuhan menggunakan media bejana (Yer. 18:1-7) untuk menyatakan isi hatinya kepada bangsa Israel. Yesus juga memanfaatkan alat peraga dalam pengajaran-Nya. "Lihatlah burung di udara" perintah-Nya, dengan menunjuk burung-burung yang terbang di atas kepala ketika Ia ingin menekankan bahwa kecemasan adalah sia-sia. "Perhatikanlah bunga-bunga bakung yang tumbuh di padang" tambah-Nya untuk menekankan konsep yang sama (Mat. 6:26,28).

c. Media audiovisual

Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Menurut B. Uno (2007:23) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung yaitu :

4. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan.

5. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan-lingkungan belajar yang kondusif salah satu factor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

B. Jenis Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar siswa”.

2. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini sampel akan dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas yang diajar

tanpa menggunakan alat peraga. Sedangkan yang dimaksud kelas eksperimen dalam hal ini adalah kelas yang diajar dengan menggunakan media audio-visual.

Untuk menghindari hasil penelitian yang biasa, maka kedua kelompok tersebut terlebih dahulu dinetralkan (diseragamkan) dalam pembelajaran dengan cara :

1. Guru yang mengajar kedua kelas sama
2. Buku pegangan siswa harus disamakan
3. Lama waktu penyampaian materi harus sama
4. Selang waktu pemberian materi tidak terlalu lama antara kedua kelompok
5. Jumlah contoh soal dan latihan yang dibuat harus sama
6. Suasana kelas (lingkungan) belajar sedapat mungkin disamakan

Jadi yang membedakan kedua kelompok tersebut hanyalah pada kelas eksperimen diberikan pengajaran dengan menggunakan media audio-visual.

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Rancangan	Pretest	Tindakan	Posttest
Kontrol	T_{11}	X_1	T_{21}
Eksperimen	T_{12}	X_2	T_{22}

X_1 : Perlakuan (tanpa menggunakan media audio-visual)

X_2 : Perlakuan (menggunakan media audio-visual)

T_{11} : Skor awal dari kelas kontrol

T_{12} : Skor awal dari kelas eksperimen

T_{21} : Skor akhir dari kelas eksperimen

Prosedur kegiatan penelitian :

1. Mengadakan pre-test

Sebelum melaksanakan pengajaran, terlebih dahulu diadakan pretest kepada kedua kelas. Tujuannya untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa pada pokok bahasan.

2. Mengadakan perlakuan kepada kelompok kontrol, yaitu pengajaran tanpa menggunakan media audio-visual dan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio-visual.

3. Mengadakan post test (tes akhir)

Setelah materi diajarkan, maka diadakan post test, dengan tujuan untuk mengetahui sampai sejauhmana hasil pengajaran yang dilaksanakan.

C. Lokasi Penelitian

Judul penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan media pembelajaran visualPAK terhadap Peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok.

Adapun yang menjadi alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah:

1. Lokasi penelitian adalah tempat penulis melaksanakan Praktek Pengenalan Lapangan (PPL). Dengan demikian sedikit banyak penulis telah mengetahui keadaan dari sekolah ini khususnya dalam pelajaran

Agama Kristen sehingga akan lebih mudah untuk mendapatkan data yang akurat.

2. Lokasi penelitian tidak jauh dari tempat tinggal penulis saat ini. Sehingga pengamatan dapat dilakukan lebih cermat dan lebih teliti, sebab sewaktu-waktu dapat langsung berhubungan dengan sekolah.
3. Dari informasi yang didapat dari para guru, bahwa lokasi penelitian ini belum pernah diteliti yang menyangkut dengan “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual PAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”.
4. Untuk menghemat biaya dan waktu yang diperlukan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari; objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian ditarik suatu kesimpulannya (Sugiono, 2016:80).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tapian Dolok.

2. Sampel

Arikunto (2002: 109) menyatakan bahwa, ”Sampel adalah sebagian atau wakil kecil populasi yang diteliti.” Biasanya seorang peneliti menggunakan sampel dalam penelitian karena jumlah yang cukup banyak sehingga diperkecil jumlahnya untuk memudahkan penelitian dalam menganalisis data.

Dalam penelitian ini sampel diambil dari populasi sebanyak 3 kelas secara acak untuk dipilih menjadi 1 kelas .Maka didapat sampel yaitu kelas VIII-3 sebagai kelas pra-eksperimen. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan cara menuliskan nama kelas yang ada menjadi tiga bagian kedalam kertas yang dilipat, lalu kertas yang berisi nama kelas tersebut diacak kemudian sampel diambil dengan mata tertutup.

Sampel Penelitian Kelas VIII-3SMP Negeri 2 Tapian Dolok

No	KELAS	JUMLAH
1	VIII-3	22 Orang
	Jumlah	22 Orang

E. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pembelajaran disusun untuk digunakan guru sebagai skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dikelas yang telah di tentukan dalam penelitian ini. RPP ini terdiri dari Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, Indikator pencapaian hasil belajar, kelengkapan materi pembelajaran, dan kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan di kelas. Dalam penelitian ini menggunakan 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama penelitian.RPP ini disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing dan guru bidang studi Pendidikan Agama Kristen yang bersangkutan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, yakni tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes tersebut dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (post test) diberi perlakuan pembelajaran. Berikut ini disajikan tabel kisi-kisi tes hasil belajar siswa :

Tabel 3
Kisi-kisi dan layout tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran VisualPAK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Konsep	Indikator	Kisi-Kisi Pertanyaan	Jumlah Item
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (Variabel X)	1. Media auditif	<ol style="list-style-type: none">1. Memiliki unsur suara2. Berisikan pesan3. Disajikan secara menarik dan kreatif4. Dapat dirangsang pikiran5. Mempermudah peserta didik6. Dapat memberikan informasi7. Mengembangkan daya imajinasi8. Bertindak berdasarkan keaktifan pendengaran peserta didik9. Bersifat abstrak10. Materi dapat diputar kembali	1-10
	2. Media visual	<ol style="list-style-type: none">1. Hanya dapat dilihat2. Mempermudah pemahaman3. Membantu pencapaian tujuan4. Menarik minat peserta didik5. Berpikir kritis dan aktif6. Tidak menjenuhkan7. Menerangkan suatu data	11-20

Konsep	Indikator	Kisi-Kisi Pertanyaan	Jumlah Item
		<ul style="list-style-type: none"> 8. Menyederhanakan suatu persoalan 9. Menarik perhatian 10. Memotivasi tingkah laku peserta didik 	
	3. Media audio visual	<ul style="list-style-type: none"> 1. Lebih baik dan menarik 2. Lengkap dan optimal 3. Menggantikan peran guru 4. Membantu menyampaikan pengetahuan 5. Membentuk sebuah karakter 6. Meningkatkan persepsi 7. Member penguatan 8. Meningkatkan ingatan 9. Sumber informasi 10. Memenuhi kebutuhan peserta didik 	21-30
Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak lekas putus asa 2. Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai 3. Ulet dalam menghadapi kesulitan dalam belajar 4. Cenderung akan berusaha menyelesaikan tugasnya 5. Kepribadian 6. Memiliki harapan 7. Memahami potensi peserta didik 8. Mengembangkan minat dan bakat 9. Membangkitkan keinginan belajar 10. Meningkatkan Prestasi belajar 	31-40
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> 1. Rasa ingin tahu 2. Minat dalam belajar 3. Mempertimbangkan gairah belajar 4. Berprestasi 5. Kegigihan 6. Menghindari kegagalan 7. Tidak memihak 	41-50

Konsep	Indikator	Kisi-Kisi Pertanyaan	Jumlah Item
		8. Memberikan hati dan pikiran pada proses belajar 9. Partisipasi 10. Hambatan dalam belajar	
	3. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	1. Suasana tempat belajar 2. Ketertarikan pada suatu hal 3. Membantu meningkatkan minat dan bakat 4. Alat motivasi utama 5. Mengatasi kesulitan atau masalah 6. Menjadi aktivitas belajar 7. Keinginan untuk berhasil 8. Memberikan semangat belajar 9. Kondisi belajar yang kondusif 10. Mengharapkan	51-60

Sumber: Disusun Berdasarkan Indikator Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y).

G. Teknik Pengumpulan Data

Sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan test objektif sebanyak 20 soal dalam option (a,b,c,d,e). Sebelum test tersebut disahkan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu di uji validitas test. Jika ternyata ada soal yang tidak valid maka butir soal tersebut dibatalkan sebagai alat pengumpul data. Hasil pengujian validitas test tersebut berguna untuk melihat kualitas test.

1. Validitas Tes

Untuk menguji validitas tes, maka digunakan rumus korelasi product moment Pearson dengan angka kasar sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2011: 72})$$

Keterangan :

r_{XY} = korelasi antara skor butir tes dengan skor total

ΣX = jumlah skor butir tes tertentu

ΣY = jumlah skor total

N = jumlah siswa

Untuk menafsir keberartian validitas tiap soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan harga kritik *r product moment* dengan $\alpha = 0,05$ sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka korelasi valid.

2. Reliabilitas Tes

Untuk menguji reabilitas test digunakan rumus KR-21 :

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{M(k-M)}{kV_1} \right)$$

Dengan :

r_{11} = reabilitas test yang dicari

K = banyaknya butir soal

M = skor rata-rata

V_1 = Varians total

Kriteria : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 95 % atau alpha 5 % dengan $dk = n-2$, maka disimpulkan bahwa butir item yang disusun reliabel.

Hasil perhitungan reliabilitas akan dikonsultasikan dengan nilai r_{hitung} dengan indeks korelasi sebagai berikut :

antara 0,801 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi

antara 0,601 sampai dengan 0,800 : tinggi

antara 0,401 sampai dengan 0,600 : cukup

antara 0,201 sampai dengan 0,400 : rendah

antara 0,00 sampai dengan 0,200 : sangat rendah

(Arikunto, 2011: 75)

Dalam penelitian ini besar koefisien korelasi yang digunakan adalah kriteria cukup, tinggi atau sangat tinggi

3. Tingkat Kesukaran Butir Tes

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.

Rumus yang dipakai untuk menghitung Indeks kesukaran adalah:

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2011: 208})$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Dengan ketentuan indeks kesukaran sebagai berikut:

$0,00 \leq P \leq 0,30$: Item sukar

$0,30 < P \leq 0,70$: Item sedang

$0,70 < P \leq 1,00$: Item mudah (Arikunto, 2011: 210)

Dalam penelitian ini indeks kesukaran yang dipakai adalah mudah, sedang dan sukar.

4. Daya Pembeda Butir Tes

Daya pembeda butir tes adalah kemampuan soal membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Dalam menentukan daya pembeda diambil kedua kutubnya saja, yaitu 27% skor teratas

sebagai kelompok atas (JA) dan 27% skor terbawah sebagai kelompok bawah (JB). Untuk menentukan daya pembeda digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \quad (\text{Arikunto, 2011: 213})$$

Keterangan :

- J = jumlah peserta tes
- J_A = banyaknya peserta kelompok atas (kelompok atas adalah siswa yang berkemampuan tinggi)
- J_B = banyaknya peserta kelompok bawah (kelompok bawah adalah siswa yang berkemampuan rendah)
- B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Dengan klasifikasi daya pembeda :

$0,00 \leq D \leq 0,20$: jelek

$0,20 \leq D < 0,40$: cukup

$0,40 \leq D < 0,70$: baik

$0,70 \leq D < 1,00$: baik sekali

(Arikunto, 2011: 218)

Dalam penelitian ini daya pembeda yang digunakan adalah kriteria cukup, baik atau baik sekali.

H. Teknik Analisa Data

Setelah data yakni skor tes dikumpulkan maka langkah selanjutnya mengolah data dan menganalisa data. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Mencari rata-rata dan standar deviasi dari data kedua kelompok

Data yang diperoleh ditabulasikan dalam tabel sebaran frekuensi, lalu dihitung rataannya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{Simbolon, 2009: 30})$$

Keterangan:

\bar{X} = mean (rata-rata)

X = skor siswa

N = jumlah siswa

Standart deviasi ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{N \sum_{i=1}^k X_i^2 - \left(\sum_{i=1}^k X_i \right)^2}{N(N-1)}} \quad (\text{Simbolon, 2009: 42})$$

Dan rumus yang digunakan menghitung varians adalah:

$$S^2 = \frac{N \sum_{i=1}^k X_i^2 - \left(\sum_{i=1}^k X_i \right)^2}{N(N-1)}$$

Keterangan: N = banyak siswa

X = skor siswa

S^2 = varians

S = standart deviasi/simpangan baku

2. Uji normalitas data, dilakukan dengan menggunakan Chi kuadrat (χ^2), dengan rumus :

$$X^2_{hitung} = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Dimana :

X^2 : Chi kuadrat

F_o : Frekuensi yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

Kemudian harga X^2 hitung dibandingkan dengan harga X^2 tabel, dimana:

- Bila $X^2 h < X^2 t$, distribusi data normal
- Bila $X^2 h > X^2 t$, distribusi data tidak normal

3. Uji homogenitas data

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Kriteria pengujian :

Kriteria pengujian adalah terima H_0 , jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ dan tolak hipotesis jika kriteria tidak terpenuhi.

4. Uji hipotesis penelitian

Hipotesis yang ingin diuji yaitu :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2,$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2,$$

Karena kedua populasi mempunyai variansi yang homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka

rumus statistik *student t* yang digunakan adalah :

$$t_{hit} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right) + \left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dengan :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \quad (\text{Sudjana, 2005: 239})$$

Keterangan:

X_1 = rata-rata dari kelompok yang menggunakan media audio-visual

X_2 = rata-rata dari kelompok yang tidak menggunakan media audio-visual

S = standart deviasi gabungan dari kedua kelompok

n_1 = jumlah anggota kelompok yang menggunakan media audio-visual

n_2 = Jumlah anggota kelompok yang tidak menggunakan media audio-visual

S_1 = Standar deviasi kelompok yang menggunakan pembelajaran jigsaw

S_2 = Standar deviasi kelompok yang tidak menggunakan media audio-visual

Kriteria pengujian :

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan kriteria pengujian, terima

hipotesis jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, dan pengujian hipotesis serta pembahasan hasil penelitian.

A. Analisa Uji Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kesahihan (valid) dan keajegan atau keandalan (reliabel) suatu instrumen sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data. Hanya instrumen yang valid dan reliabel yang akan digunakan untuk pengambilan data penelitian. Instrumen yang diuji cobakan adalah angket instrumen Motivasi belajar dalam bentuk angket yang terdiri dari 60 butir pernyataan.

1. Analisis Validitas Intrumen

Berdasarkan hasil uji validitas konstruksi menggunakan productmoment di atas, maka dari 60 pernyataan angket yang diuji cobakan pada kelas VIII SMP Negeri 2 Tapan Dolok menunjukkan 60 butir pernyataan valid. Harga product momen tuntut $N = 20$ dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,444. Selanjutnya dari 60 pernyataan yang sah disusun kembali untuk mengambil data Motivasi belajar siswa. Analisis dan hasil analisis validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran 3.

2. Analisis Reliabilitas Instrumen

Hasil analisis reliabilitas instrumen Motivasi belajar diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,982. Nilai reliabilitas tersebut berada pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa angket Kreativitas belajar reliabel. Analisis reliabilitas angket Kreativitas belajar dapat dilihat pada lampiran 3.

B. Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek yang diteliti. Penelitian ini mengambil subyek sebanyak 40 responden yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SMP NEGERI 2 Tapian Dolok. Subyek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu Kelas Kontrol Dan kelas eksperimen. Kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol terdiri dari 20 siswa dan kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan (treatment) dengan menggunakan Metode diskusi, Sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan metode diskusi. Deskripsi data dalam penelitian ini membahas Motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi mean atau rata-rata, median, modus dan standar deviasi. Perhitungan dalam analisis data dibantu dengan program excel 2010. Selain deskripsi data, juga disajikan pengkategorian data menjadi tiga kelompok yaitu Motivasi belajar siswa yang rendah, sedang, tinggi. Deskripsi

data dan kategori hasil belajar masing-masing kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dijelaskan sebagai berikut :

1. Motivasi Belajar Siswa (pretest)

Kreativitas belajar pretest Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal Kreativitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan kepada salah satu kelompok. Data yang dikumpulkan dalam penelitian terdiri dari dua data yaitu data kondisi awal kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen. Data hasil pretest akan diuji keseimbangan menggunakan uji beda (uji t) dua pihak. Setelah diperoleh hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka dapat dinyatakan tidak ada perbedaan secara signifikan antara Motivasi belajar awal siswa kelas kontrol dan eksperimen sehingga penelitian proses penelitian dapat dilanjutkan.

a. Motivasi belajar *pretest* kelas kontrol

Berdasarkan rekapitulasi Motivasi belajar pretest kelas kontrol (lihat lampiran 4) yang diolah dengan bantuan program excel 2010 melalui data analisis, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data Motivasi belajar pretest kelas kontrol dengan rata-rata kelas (Mean) sebesar 123; median sebesar 123; dan standard deviasi sebesar 19,93. Hasil analisis data deskripsi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 5. Hasil deskripsi data tersebut dibuat ke dalam tabel frekuensi sehingga dapat diketahui seberapa banyak penyebarannya sesuai dengan interval

nilai yang sudah ditentukan. Rumus, perhitungan dan tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada lampiran 5.

b. Motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen

Berdasarkan rekapitulasi Motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen (lihat lampiran 6), diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data Motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata kelas (Mean) sebesar 121,75; median sebesar 121; dan standard deviasi sebesar 27,92. Hasil analisis data deskripsi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 6. Hasil deskripsi data tersebut dibuat ke dalam tabel frekuensi sehingga dapat diketahui seberapa banyak penyebarannya sesuai dengan interval nilai yang sudah ditentukan. Rumus, perhitungan dan tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada lampiran 6. Motivasi Belajar (*posttest*)

a. Motivasi Belajar *posttest* kelas kontrol

Berdasarkan rekapitulasi Motivasi belajar *posttest* kelas kontrol (lihat lampiran 5), diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data Motivasi belajar *posttest* kelas kontrol dengan rata-rata kelas (Mean) sebesar 123; median sebesar 123; dan standard deviasi sebesar 19,931. Hasil analisis data deskripsi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 5. Hasil deskripsi data tersebut dibuat ke dalam tabel frekuensi sehingga dapat diketahui seberapa banyak penyebarannya sesuai dengan interval nilai yang sudah ditentukan. Rumus, perhitungan dan tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada lampiran 5.

b. Motivasi Belajar *postest* kelas eksperimen

Berdasarkan rekapitulasi Motivasi belajar *postest* kelas eksperimen (lihat lampiran 5), diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data Motivasi belajar *postest* kelas eksperimen dengan rata-rata kelas (Mean) sebesar 136; median sebesar 137; dan standard deviasi sebesar 20,50. Hasil analisis data deskripsi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 6. Hasil deskripsi data tersebut dibuat ke dalam tabel frekuensi sehingga dapat diketahui seberapa banyak penyebarannya sesuai dengan interval nilai yang sudah ditentukan. Rumus, perhitungan dan tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada lampiran 6.

2. Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan uraian-uraian hasil analisis deskripsi data Motivasi belajar *pretest* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dibandingkan kondisi Motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan antara kelas yang sama dan kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Untuk mempermudah melakukan perbandingan tersebut maka berikut ini disajikan tabel Perbandingan Motivasi belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

Tabel 4.1 perbandingan Motivasi belajar kelas kontrol dan eksperimen

Kelas	Nilai Rerata Pretest	Nilai Rerata Postest	Perbedaan
Eksperimen	121,75	136	13.7
Kontrol	121,35	123	1.55

C. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebaran variabel normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan chi kuadrat (χ^2) dengan taraf signifikansi 5 %. Hasil perhitungan chi kuadrat hitung kemudian dibandingkan dengan chi kuadrat tabel sehingga dari hasil perbandingan tersebut dapat diketahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Apabila hasil chi kuadrat (χ^2) hitung lebih kecil dari chi kuadrat (χ^2) tabel maka data sebaran variabel dinyatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan analisis uji normalitas secara rinci dapat dilihat pada lampiran 8.

Berikut disajikan ke dalam tabel mengenai hasil perhitungan analisis chi kuadrat hitung dan keputusan normalitas data setelah dilakukan perbandingan hasil *chi kuadrat* hitung dengan *chi kuadrat* tabel.

Tabel 4.2 Uji Normalitas kelas kontrol dan eksperimen

No	Perlakuan	Kelas	χ_{hitung}	χ_{tabel}	dk	Keputusan
1	Pretest	Eksperimen	4,6529	9,488	4	Normal
		Kontrol	1,6188			Normal
2	Postest	Eksperimen	2,7648			Normal
		Kontrol	2,9830			Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah antara kelompok yang diuji beda mempunyai varian sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Hasil perhitungan F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan dengan dk pembilang n_2 dan dk penyebut n_1 dengan taraf signifikansi 5 %. Jumlah n_1 dan n_2 mempunyai jumlah yang sama 20. Apabila hasil perbandingan diperoleh F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka kelompok yang hendak diuji beda (uji-t) dinyatakan homogen. Perhitungan dan analisis secara rinci dapat dilihat pada lampiran 13.

Berdasarkan perhitungan dan analisis uji homogenitas dengan bantuan program Excel 2010 diperoleh hasil F_{hitung} untuk kelompok pretest kelas kontrol dan eksperimen sebesar 1,122. F_{hitung} tersebut kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} dengan dk pembilang 20 (n_2-1) dan dk penyebut 20 (n_1-1) di mana n adalah jumlah siswa dalam setiap kelas. Besar F_{tabel} untuk dk penyebut dan pembilang tersebut adalah 1,391. Data kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil pre test dinyatakan homogen karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,008 < 1,912$). F_{hitung} untuk kelompok pos test kelas kontrol dan eksperimen sebesar 1,12. F_{hitung} tersebut juga dibandingkan F_{tabel} yang besarnya 1,39 sehingga data kelompok pos test kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen karena F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} ($1,008 < 1,912$).

D. Pengujian Hipotesis

1. Hipotesis

Berdasarkan uji persyaratan analisis, menunjukkan bahwa berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis dapat dilakukan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan t-test komparatif dua sampel independen dan bentuk pengujian hipotesis satu pihak (one tail). Hasil perhitungan thitung akan dibandingkan ttabel dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ dan taraf signifikansi 5 %. Kalimat hipotesisnya adalah Motivasi belajar siswa yang menggunakan Metode diskusi lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan Metode diskusi. Rumusan statistik hipotesis tersebut yaitu :

H_0 = Motivasi belajar siswa yang menggunakan Metode diskusi lebih rendah atau sama dengan siswa yang tidak menggunakan Metode diskusi.

H_a = Motivasi belajar siswa yang menggunakan Metode diskusi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan Metode diskusi.

2. Keputusan

Apabila diperoleh perbandingan thitung lebih kecil dari ttabel maka H_0 diterima dan apabila thitung lebih besar dari pada ttabel maka H_a diterima. Perhitungan dan analisis data secara rinci dapat dilihat pada lampiran 13. Berdasarkan hasil perhitungan t-test dari program Microsoft excel diperoleh thitung sebesar 121,95 dan ttabel dengan dk 2 sebesar

120,85. Kedudukan thitung terhadap ttabel dapat divisualisasikan Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa thitung jatuh pada daerah penerimaan H_a . Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa Motivasi belajar siswa yang proses belajar mengajar menggunakan Metode diskusi lebih tinggi dibandingkan dengan Motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan menggunakan Metode diskusi. Hasil dari uji beda tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

E. Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dikaji bagaimana pengaruh Metode diskusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Tapian Dolok dengan jumlah sampel yang diteliti sebanyak 40 orang. Sampel tersebut diambil dari dua kelas yaitu kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan (treatment) dengan pembelajaran menggunakan Metode diskusi dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran yang sudah biasa digunakan yaitu strategi konvensional bentuk ceramah. Pengaruh perlakuan terhadap Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat dari hasil perbandingan rata-rata kelas dan analisis uji beda (uji-t). Berdasarkan data

Motivasi belajar yang ditunjukkan pada lampiran 10 menunjukkan bahwa Motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan Motivasi belajar kelas kontrol. Keadaan tersebut ditunjukkan oleh nilai rerata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rerata kelas kontrol. Pengaruh Metode diskusi dalam proses pembelajaran telah banyak memberikan kontribusi terhadap tingginya Motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada deskripsi data dimana kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata Motivasi belajar =135 dan kelompok kontrol memiliki skor rata-rata 123,4. Ini menunjukkan skor rata-rata Motivasi belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol sebesar 12,6. Perbedaan Motivasi belajar ini sangat terlihat pada aspek perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan agama kristen dengan materi pokok hakikat keluarga kristen di dalam kelas. Saat pembelajaran dimulai siswa mengikuti pembelajaran yang kondusif, suasana kelas pada kelas eksperimen diatur dan dirancang sedemikian rupa dengan indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Kelas yang diberi perlakuan yakni kelas eksperimen. Peneliti telah terlebih dahulu menghimbau dan memberi penjelasan tentang Metode diskusi. Siswa memperhatikan dengan baik dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Peneliti memberikan perhatian kepada siswa melalui pendekatan Tanya jawab antar siswa terkait dengan materi yang sedang dibahas. Pada pelajaran yang dibahas, guru memberikan relevansi materi dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya peneliti memberikan rasa keyakinan pada diri sendiri untuk berani menyampaikan pendapat dan memberikan kontribusi dalam pencapaian materi yang hendak dicapai. Setelah

itu guru memberikan penilaian kepada siswa akan pendapat siswa mengenai pelajaran yang dibahas. Pada saat itu guru juga memberikan apresiasi kepada siswa untuk memberikan nilai kepuasan terhadap hasil kerja siswa dan kemauan belajar siswa. Siswa diberikan perlakuan yang sama tanpa ada unsur lain yang mempengaruhi baik dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Siswa diberi kesempatan untuk mampu mengasah dan mengembangkannya melalui persaingan yang menyenangkan. Sedangkan pada kelas kontrol atau yang tidak diberi perlakuan, kondisi belajar mereka sulit terarahkan. Dimana siswa memiliki kecenderungan untuk ribut dan bahkan tidur dikelas. Mereka yang enggan bertanya dan memilih diam membuat guru bingung apakah siswa sudah mengerti atau belum materi yang sedang diajarkan. Guru hanya memberikan tugas dan penjelasan sekilas dan memberi nasihat yang sebagian besar mereka anggap sebuah ceramah yang membosankan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian teoritis dan analisis data serta pengujian hipotesis, maka dikemukakan kesimpulan dan saran yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Secara umum

Hasil penelitian ini memperlihatkan atau menunjukkan, bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran visual PAK terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari perhitungan koefisien korelasi, uji signifikan korelasi, uji determinasi, uji regresi linier sederhana, uji independen dan uji kelinieran regresi.

2. Secara Khusus

Hasil penelitian di atas, memperlihatkan bahwa, pengaruh penggunaan media pembelajaran visual PAK terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan berbagai aspek yang dilakukan, yaitu

- a. Media auditif dapat dirangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
- b. Media visual sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
- c. Media audiovisual lebih baik dan lebih menarik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan hasil yang baik, akan tetapi perlu adanya tindak lanjut pada masa mendatang. Adapaun beberapa saran yang akan diberikan antara lain :

- a. Hendaknya media pembelajaran meningkatkan dan memfokuskan diri dalam melaksanakan ajaran dan kehendak Tuhan dalam bertindak maupun dalam perkataan. Hendaknya siswa Kristen SMP NEGERI 2 TAPIAN DOLOK dapat bertumbuh dalam Kristus Yesus, guna meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Kepada Siswa Kristen SMP NEGERI 2 TAPIAN DOLOK agar tetap menjadi sekolah yang baik dan bermutu..
- c. Kepada FKIP Universitas HKBP Nommensen khususnya Prodi PAK agar lebih meningkatkan mutu para alumni, sehingga mampu menjadi guru yang diguguh dan ditiru serta menjadi hamba Tuhan yang siap untuk melayani baik disekolah, gereja, dan masyarakat.

Menyadari akan ketidaksempurnaan penelitian ini, maka disarankan kepada para calon guru Pendidikan Agama Kristen yang ingin menindaklanjuti penelitian ini supaya meningkatkan penelitian selanjutnya dengan cara menjaring data, baik variabel independen dan variabel dependen lebih detail sehingga akan diperoleh data yang valid.

DAFTAR PUSTAKA

Alkitab

Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004

_____, *Media Pembelajaran*, Cet. XIII; Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010.

Sadiman, Arif S, dkk., *Media Pendidikan*, Jakarta: CV. Rajawali, 1984.

Sadiman, Arief S., dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, *Media Pembelajaran, Penggunaan dan Pembuatannya*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1991.

Robert R. Boehlke, 2016 Sejarah perkembangan Pak, Gunung mulia

Houmringhousen dan I.H Enklaar 2012, Pendidikan agama Kristen ,BPK, Gunung mulia

Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. VII; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2000.

Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, Cet. VI; Jakarta: CV Rajawali, 1991.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. Strategi belajar Mengajar, Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2006.

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.

John D. Latuher Latuheru *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1988)

Slameto. 2003, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta :Rineka Cipta

Sardiman, AM.1992. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

- Djaali, H. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anas Sudijono. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati Mahmud.1989. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. 2008. Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non tes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Nana Sudjana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2004. Landasan Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narbuko Cholid, dkk. 2013. Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. 2003. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Siregar, Eveline. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- _____. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suranto. 2005. Komunikasi Perkantoran. Yogyakarta: Wahana Grafika.
- Sutirman. 2013. Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, HamzahB .2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman A.M. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.Depok: PT Rajawali Pers.

Darmadi, Hamid. Teori Belajar dan Motivasi Belajar, Tersedia:
<http://hamiddarmadi.blogspot.com/2012>, 9-8-2014

Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, Wina . 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Janwar Tambunan. 2008. Belajar dan Pembelajaran.

Arsyad, Azhar . 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Kompri. 2017. Motivasi Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset

Hasibuan, P. V., Buan, S., & Bunau, E. 2013. *An Analysis on the Factors Causing Learning Difficulties*. Pendidikan dan Pembelajaran.

Kholid, I. 2017. Motivasi dalam pembelajaran Bahasa Asing. *English Education*.

Lopez, J. S. 2009. *The Encyclopedia of Positive Psychology*. UK: Blackwell

Rehman, A., Bilal, H. A., Sheikh, A., Bibi, N., & Nawaz, A. 2014. *The Role of Motivation in Learning English Language for Pakistani Learners Humanities and Social Science*.

Sarafino, E. P., & Smith , T. W.2011. *Health Psychology*. New York: John Wiley & Sons.

Siregar, Dr. Nurliani. (2019). Inovasi Pembelajaran Perkembangan Peserta Didik. Medan: CV. Vanivan – Jaya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

- Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Tapian Dolok
- Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen(PAK)
- Kelas/Semester : VIII /Ganjil
- Standar Kompetensi : Hidup bersyukur dalam segala situasi serta mewujudkan hidup beriman dan berpengharapan.
- Kompetensi Dasar : Mewujudkan amannya dalam hidup berpengharapan
- Indikator : - Menjelaskan pengertian Iman menurut PL danPB
- Mengungkapkan/menyebutkan tokoh Alkitab yang hidup beriman
- Menjelaskan aspek Hidup Iman Kristiani
- Mengungkapkan /menyebutkan ciri orang yang beriman
- Menjelaskan tentang Iman berdasarkan perikopYakobus 2:14-26
- Alokasi Waktu : 4x 40' (2x Pertemuan)
- A. Tujuan Pembelajaran : 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian iman menurut PL danPB
2. Siswa dapat menyebutkan tokoh Alkitab yang hidup beriman

3. Siswa dapat menjelaskan aspek Hidup Iman Kristiani
4. Siswa dapat menyebutkan ciri orang yang beriman
5. Siswa dapat menjelaskan tentang Iman berdasarkan perikop Yakobus 2:14-26.

B. Materi Pembelajaran

Pengertian hidup beriman

Pengertian Iman menurut PL

“Iman adalah mempercayai semua pernyataan Allah sebagai kebenaran. Kata Iman menunjukkan dan sikap yang benar terhadap Allah. Orang yang beriman hanya mengandalkan Allah dalam kehidupannya, bukan kepada yang lain (Maz 37:3;Amsal 3:5;Yer 17:5).

Pengertian Iman dalam PB

Iman dilihat dengan latarbelakang karya penyelamatan Allah dalam Yesus Kristus. Pusat dari Iman adalah karya penyelamatan Allah untuk mendamaikan dunia dengan diri –Nya melalui pengorbanan Yesus Kristus. Dengan demikian dapat dikatakan Iman adalah sikap hidup seseorang yang melepaskan dalam kepada segala usahanya sendiri untuk mendapat keselamatan, hanya mengandalkan Yesus Kristus untuk memperoleh keselamatan (Kis 16:30 ;Yoh 3:16;5:24).

🚩 Tokoh Alkitab yang beriman :

1. Nabi Abraham

Dalam Kitab Kejadian (Kej 22:1-12) diceritakan bahwa Allah meminta Abraham untuk menyerahkan anak tunggalnya, Ishak untuk dijadikan kurban dan dipersembahkan kepada-Nya. Semua itu dilakukan Allah untuk menguji kepercayaannya. Saat Abraham dan Ishak telah sampai di tempat yang diberitahukan Allah, Abraham mengikat Ishak di atas mezbah. Saat Abraham hendak menyembelih Ishak, Malaikat Tuhan memanggilnya dan berfirman: “Jangan bunuh anak itu dan jangan kauapa-apakan dia, sebab telah Kuketahui sekarang, bahwa engkau takut akan Allah, dan engkau tidak segan-segan untuk menyerahkan anakmu yang tunggal kepada-Ku.”

2. Perempuan Kanaan

Dalam Kitab Matius (Mat 15:22-28) diceritakan bahwa saat Yesus hendak pergi ke daerah Tirus dan Sidon, ada seorang perempuan Kanaan yang datang meminta tolong kepada Yesus tetapi Yesus tidak menjawab sehingga murid-muridnya berkata kepada Yesus untuk mengusir perempuan itu. Yesus menolak permintaan perempuan itu tetapi perempuan itu tetap meminta tolong kepada-Nya. Yesus menjawab, “Tidak patut mengambil roti yang disediakan bagi anak-anak dan melemparkannya kepada anjing.” Perempuan itu menjawab: “Benar Tuhan, namun anjing itu makan remah-remah yang jatuh dari meja tuannya.” Setelah itu, anaknya pun sembuh.

✚ Aspek-aspek Hidup Beriman Kristiani

1. Pengalaman rohani yaitu pengalaman dimana manusia sungguh-sungguh menghayati karya dan kehadiran Tuhan yang nyata dalam diri Yesus Kristus dan karena pengalaman tersebut manusia Sampai pada kehendak bebas untuk menyerahkan diri kepada Kristus.
2. Penyerahan diri yaitu suatu tanggapan bahwa karya keselamatan Allah dalam Hidupnya. Dengan penyerahan diri orang tidak saja mengakui bahwa Yesus Kristus adalah Tuhan, tetapi juga mewujudkan pengajaran-Nya dalam fikiran, perkataan dan perbuatan.
3. Setiap orang Kristen juga dituntut terus menerus untuk mampu mempertanggungjawabkan imannya.

✚ Ciri orang yang beriman

1. Bukan hanya mendengar tetapi juga melakukan Firman Tuhan (Yak.1:22-25)
2. Mengendalikan Lidahnya (Yak.1:26)
3. Melayani mereka yang berkesusahan (Yak.1:27)
4. Menjaga diri agar tidak tercemar oleh dunia (Yak.1;27b)

✚ Iman menurut Yakobus 2:14-26

Yakobus menekankan bahwa tidak ada pemisahan antara iman dan perbuatan. Tidak seorang pun dapat mengatakan bahwa dirinya memiliki iman jika tidak ada perbuatan yang membuktikannya. Iman yang sesungguhnya harus diungkapkan dalam perbuatan. Inilah keyakinan Yakobus dan salah satu pokok pikiran utama dalam suratnya.

Judul perikop ini dapat diterjemahkan dengan lebih lengkap sebagai "Hubungan Antara Iman dan Perbuatan". Kita juga dapat menentukan hubungan itu secara lebih jelas dengan mengatakan "Iman Tanpa Perbuatan Adalah Mati", atau dengan mengubah susunannya, "Tanpa Perbuatan Iman itu Mati".

- C. Metode Pembelajaran** : -Ceramah
 -Tanya jawab
 -Penugasan

D. Karakter Siswa yang Diharapkan

- Bertanggung Jawab
- Religius
- Jujur
- Disiplin

E. Langkah-langkah Pembelajaran

PERTEMUAN KE 1	Alokasi waktu	Metode
1.KEGIATAN AWAL/PENDAHULUAN		
<ul style="list-style-type: none"> • IBADAH SINGKAT ❖ <i>Apersepsi</i> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi bersama dari lagu Rohani “JALAN SERTA YESUS” yang dipimpin oleh peserta didik - Berdoa yang dipimpin oleh peserta didik 	10’	Simulasi

<ul style="list-style-type: none"> - Absen dan memeriksa buku kebaktian - Mengumpulkan tugas <p>❖ <i>Motivasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengadakan PRE-TEST(untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran) 			Tanya-jawab
2.KEGIATAN INTI		Alokasi waktu	Metode
GURU	SISWA	60'	Ceramah
<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Eksplorasi</i> - Menjelaskan pengertian iman menurut PL dan PB <p>❖ <i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan tokoh Alkitab yang hidup beriman 	<ul style="list-style-type: none"> - Aktif mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang materi pembelajar. - Dengan aktif merespon penjelasan guru dan membuka dan membaca Alkitab yang kaitannya dengan Iman. - Mengulang dan menghafalkan tokoh dalam Alkitab yang beriman dalam 		

<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Konfirmasi</i> - Membimbing siswa untuk mencatat materi pelajaran. - Memberikan tugas 	<p>hidupnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan materi yang kurang dimengerti. - Mencatat poin-poin penting materi pelajaran 		
3.KEGIATAN PENUTUP		Alokasi waktu	
<ul style="list-style-type: none"> • IBADAH SINGKAT - Bernyanyi dari KJ/lagu rohani "KAU BERIKAN KU IMAN" -Berdoa bersama yang dipimpin oleh peserta didik 		10'	

F. Sumber dan Media Pembelajaran

- 1.Alkitab,Kidung Jemaat
- 2.Buku PAK "Cermin Remaja II", Penerbit BPK Gunung Mulia
- 3.Buku PAK "Firman Tinggal Diantara Kita" Penerbit Bina Media Medan
- 4.Papan Tulis,

G. Penilaian

- 1.Penilaian Proses Lisan Tulisan, Penugasan
- 2.Bentuk Soal/instrument :Tes uraian
- 3.Soa/instrumen

1. Tuliskan pengertian Iman berdasarkan Ibrani 11:1

2. Tuliskan pengertian Iman menurut PL

3. Tuliskan contoh dari Alkitab orang yang beriman dalam hidupnya

NO	Kunci Jawaban	Skor	Skor maks	Tingkat Kesukaran
1	Iman menurut Ibrani 11:1 adalah Dasar dari segala sesuatu yang kita harapkan dan bukti dari sesuatu yang tidak kita lihat.	0-30	30	Sedang
2	Iman berdasarkan PL adalah berpegang teguh atau keteguhan hati	0-30	30	Sedang
3	Contoh dari Alkitab orang yang beriman dalam hidupnya adalah: Abraham (kej13), perempuan kanaan (Mat 15:21-28)	0-40	40	Sukar

Skor Penilaian

Jawaban soal no 1 jika benar nilainya 30

Jawaban soal no 2 jika benar nilainya 30

Jawaban soal no 3 jika benar nilainya 40

Skor =100

Rumus Nilai :

Jumlah skor Perolehan x 100%

Jumlah skor maksimum

<p>yang hidup beriman</p> <p>❖ <i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi menjelaskan tentang iman berdasarkan perikop Yakobus2:14-26 - Memantau siswa dalam pembagian kelompok dan membimbing siswa. <p>❖ <i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membimbing siswa untuk 	<p>masing dalam kelompok dengan tertib dan menanyakan materi yang kurang dimengerti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktif mencatat poin-poin penting materi pelajaran 		<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p>
--	--	--	-------------------------------------

mencatat materi pelajaran. - Memberikan tugas			
3.KEGIATAN PENUTUP		Alokasi waktu	
- IBADAH SINGKAT - Bernyanyi dari Kj/lagu rohani "KAU BERIKAN KU IMAN " - Berdoa bersama yang dipimpin oleh peserta didik		10	

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Alkitab, Kidung Jemaat
2. Buku PAK "Cermin Remaja II" , Penerbit BPK Gunung Mulia
3. Buku PAK "Firman Tinggal Diantara Kita" Penerbit Bina Media Medan
4. Papan Tulis,

I. Penilaian

1. Penilaian Proses Lisan Tulisan, Penugasan
2. Bentuk Soal/instrument : Tesuraian
3. Soal/instrumen
 1. Tuliskan 3 aspek hidup Iman Kristiani
 2. Tuliskan cirri manusia yang beriman

NO	Kunci Jawaban	Skor	Skor maks	Tingkat Kesukaran
1	3 aspek hidup iman kristiani: a.Pengalaman rohani b.Penyerahan diri c.Setiap orang kristiani juga dituntut terus menerus untuk mampu mempertanggungjawabkan imannya	0-50	50	Sukar
2	Ciri manusia yang beriman adalah: selalu belajar mengenali dan melakukan kehendak Tuhan /rencana Tuhan	0-50	50	Sukar

Skor Penilaian

Jawaban soal no 1 jika benarnilainya 50

Jawaban soal no 2 jika benarnilainya 50

Skor =100

Rumus Nilai :

Jumlah skor Perolehan x 100%

Jumlah skor maksimum

LAMPIRAN 1

ANGKET

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

I. Petunjuk

1. Angket ini disebarakan untuk keperluan dalam rangka penulisan. Oleh karena itu, diharapkan agar saudara bersedia menjawab semua pertanyaan yang terdaftar dalam angket ini dengan jujur sesuai dengan hati nurani dan penuh rasa tanggung Jawab.
2. Jawaban yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai akibat apapun bagi saudara.
3. Sebelum menjawab pertanyaan- pertanyaan yang telah diajukan dalam angket ini, isilah terlebih dahulu data pribadi saudara yang tersedia diatas.
4. Berilah Tanda Silang (X) atau tanda Lingkaran (O) Pada salah satu pilihan jawaban **a, b, c**, yang menurut saudara yang lebih benar dan sesuai.
5. Atas kerjasama yang baik dan kesediaan saudara dalam mengisi angket ini penulis mengucapkan Terimakasih.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN (VARIABEL X)

A. Media Auditif

1. Apakah guru ketika melakukan media pembelajaran memiliki unsure suara ketika pembelajaran sedang berlangsung?
 - a. Selalu
 - b. kadang-kadang
 - c. tidak pernah
2. Apakah guru menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran berisikan gambar tersampaikan kepada anda?
 - a. Selalu
 - b. kadang-kadang
 - c. tidak pernah
3. Apakah guru selalu menyajikan bahan pembelajaran itu disajikan secara menarik dan kreatif?
 - a. Selalu
 - b. kadang-kadang
 - c. tidak pernah
4. Apakah di dalam pembelajaran media auditif pada saat pembelajaran berlangsung tersebut dapat merangsang pikiran anda?
 - a. Selalu
 - b. kadang-kadang
 - c. tidak pernah
5. Menurut penilaian anda, apakah guru dapat mempermudah pembelajaran itu sesuai harapan anda?
 - a. Selalu
 - b. kadang-kadang
 - c. tidak pernah
6. Di dalam media auditif pembelajaran, apakah dapat memberikan informasi kepada anda?

- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
7. Apakah guru selalu mengembangkan daya imajinasi pada saat proses pembelajaran berlangsung?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
8. Sejauhmana pemahaman anda, apakah guru bertindak berdasarkan keaktifan pendengaran peserta didik?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
9. Apakah guru memiliki sifat yang abstrak terhadap pemahaman pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui kata-kata atau bahasa?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
10. Apakah guru pada saat proses pembelajaran berlangsung materi pembelajaran media auditif yang seperti radio dan rekaman suara dapat diputar kembali?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

B. Media Visual

11. Apakah guru ketika melakukan media pembelajaran visual hanya dapat dilihat seperti; film slide, foto, transparansi, lukisan dan lain sebagainya saja ketika pembelajaran sedang berlangsung?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
12. Menurut penilaian anda apakah guru dapat mempermudah pemahaman dapat pembelajaran itu sesuai harapan?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
13. Apakah anda mampumencapai tujuan belajar dengan baik?

- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
14. Apakah guru selalu berusaha untuk menarik minat peserta didik untuk belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
15. Apakah guru selalu berpikir kritis pada saat menjelaskan materi pembelajaran dan anda aktif dalam pembelajaran tersebut?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
16. Apakah guru selalu memotivasi tingkah laku yang baik ketika anda member contoh yang baik kepada teman-teman di sekolah?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
17. Sejauh pemahaman anda, apakah guru selalu berusaha untuk membuat anda tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
18. Apakah guru selalu menerangkan data-data yang ada pada media pembelajaran visual tersebut?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
19. Apakah guru selalu menyederhanakan setiap persoalan-persoalan yang rumit pada setiap pembelajaran?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
20. Apakah materi pembelajaran menarik perhatian anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

C. Media Audiovisual

21. Apakah media audiovisual (yang mengandung unsure suara juga dapat mengandung unsure gambar) lebih baik dan lebih menarik bagi anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
22. Apakah media pembelajaran audiovisual lebih lengkap dan lebih optimal dari media auditif dan media visual?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
23. Apakah melalui media pembelajaran dapat menggantikan peran guru?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
24. Apakah melalui media pembelajaran dapat membantu untuk menyampaikan pengetahuan?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
25. Menurut penilaian anda, apakah melalui media pembelajaran ini bisa membentuk sebuah karakter?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
26. Menurut penilaian anda, apakah melalui media pembelajaran bisa untuk meningkatkan persepsi anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
27. Di dalam pembelajaran, apakah guru memberi penguatan pada saat pembelajaran agar tidak berputus asa?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

28. Melalui pembelajaran, apakah dengan adanya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan ingatan anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
29. Di dalam media audiovisual pembelajaran, apakah dapat memberikan segala sumber informasi kepada anda?
- a. Selalu b.kadang-kadang c. tidak pernah
30. Dengan adanya media, apakah dapat memenuhi kebutuhan anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

MOTIVASI BELAJAR SISWA (VARIABEL Y)

D. Adanya Hasrat Dan Keinginan Berhasil

31. Di dalam pembelajaran, apakah anda sudah menerapkan untuk tidak lekas putus asa?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
32. Apakah anda tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
33. Apakah anda selalu ulet dalam menghadapi kesulitan dalam belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
34. Apakah melalui hasrat untuk belajar anda cenderung akan berusaha menyelesaikan segala tugas-tugas yang diberikan?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
35. Apakah anda cenderung menunjukkan kepribadian yang sombong saat berhasil dalam belajar?

- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
36. Apakah saudara memiliki harapan untuk meningkatkan hasrat belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
37. Apakah guru mampu memahami potensi yang dimiliki anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
38. Apakah anda membangkitkan minat dan bakat yang ada pada diri anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
39. Apakah anda benar-benar membangkitkan keinginan untuk belajar agar berhasil?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
40. Apakah dengan adanya motivasi dalam belajar dapat membangkitkan hasrat untuk belajar dalam meningkatkan prestasi belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

E. Adanya Dorongan Dan Kebutuhan Dalam Belajar

41. Dalam setiap bimbingan yang diberikan guru terhadap anda, apakah dapat membantu mengembangkan rasa ingin tahun di saat belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
42. Apakah anda meminati pelajaran Pendidikan Agama Kristen?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

43. Apakah anda sering mempertimbangkan gairah belajar anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
44. Apakah anda berprestasi dalam belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
45. Apakah anda ada rasa kegigihan untuk berprestasi?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
46. Apakah anda selalu menghindari suatu kegagalan dalam setiap pembelajaran?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
47. Apakah setiap perhatian yang diberikan guru tersebut tidak memihak untuk yang berprestasi dengan yang tidak berprestasi?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
48. Apakah anda memberikan hati dan pikiran pada proses pembelajaran?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
49. Apakah anda memiliki partisipasi dalam meningkatkan proses belajar mengajar di kelas?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
50. Apakah ada hambatan dalam belajar itu sering muncul dalam pikiran?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

F. Adanya Lingkungan Belajar Yang Kondusif

51. Apakah anda ingin mendapat suasana yang nyaman dan kondusif untuk tempat belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
52. Apakah anda tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
53. Apakah dengan adanya motivasi membantu dalam minat dan bakat anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
54. Apakah melalui lingkungan belajar yang kondusif merupakan alat motivasi utama belajar anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
55. Menurut anda, apakah guru mengalami kesulitan atau masalah di dalam memberikan pengetahuan?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
56. Apakah dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif menjadi merupakan salah satu aktivitas anda dalam belajar?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
57. Apakah ada kesadaran anda pada saat pembelajaran berlangsung merupakan keinginan untuk berhasil sangat penting bagi anda?
- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah
58. Apakah anda semangat pada proses belajar Pendidikan Agama Kristen?

- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

59. Apakah anda selalu mendapat kondisi belajar yang kondusif di kelas?

- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

60. Apakah anda itu mengharapkan kepada guru PAK untuk mendapa lingkungan belajar yang jauh dari yang namanya kebisingan (seperti jauh dari transportasi dan lain sebagainya)?

- a. Selalu b. kadang-kadang c. tidak pernah

Lampiran 4 Rekapitulasi Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Ronal Pasaru	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	Ekabet Marun	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	
3	Hana C. Simpak	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	
4	Ferina Dvina Purba	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	
5	Grace Cecilia Subanar	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	
6	Winda Verway Siregar	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	
7	Angelita Damani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	
8	Ahli Eko Syahputra Napin	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	
9	Arel S. Pasaru	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	Nadi Sabo Tambu	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
11	Henry S. Simat	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	
12	Dan Siregar	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	Ulvanan Panjaitan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	
14	Maria Magdalena Siregar	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	
15	Lycia Hutabarat	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	
16	Fitrevya Cahaya Sugin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Melvan Damani	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	1	
18	Henry Sugin	2	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	Jonu Kabin Barasa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	Dody Fransisco Sugin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60(Eksperimen)	Kategori		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	179	Tinggi	
2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	185	Tinggi	
2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	127	Tinggi	
1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	112	sedang	
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	186	Tinggi	
2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	131	sedang	
1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	3	119	sedang
1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	83	rendah
2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	115	sedang
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	161	Tinggi
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	2	2	2	110	sedang	
2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	120	sedang	
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	129	sedang	
1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	84	rendah	
2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	125	sedang	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	60	rendah	
2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	3	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	132	sedang	
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	2	2	2	122	sedang	
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	107	sedang	
2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	108	sedang	

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Kontrol	Kategori	
2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	3	1	2	1	2	2	3	2	89	Rendah	
1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	103	Rendah	
1	1	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	3	2	3	105	Sejang	
1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	106	Sejang
2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	98	Rendah	
2	1	1	1	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	120	Sejang
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	124	Sejang
3	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	114	Sejang
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	3	3	2	2	3	2	2	119	Sejang
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	121	Sejang
3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	122	Sejang
3	3	3	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	129	Sejang
2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	128	Sejang	
2	1	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	130	Sejang	
2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	132	Sejang	
2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	1	3	2	1	2	1	2	125	Sejang	
3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	127	Sejang
2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	154	Tinggi
3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	148	Tinggi	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	172	Tinggi	

Lampiran 6 Rekapitulasi Postest Kelas Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Ronal Pasibu	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2
2	Eskabel Marlon	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	1	
3	Hana C Simanik	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	
4	Ferina Dwinia Puro	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	
5	Grace Cahia Sitabotar	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	
6	Winda Verwaya Siregar	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	
7	Angelita Damank	2	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	
8	Ally Eko Syahputra Napia	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	
9	Arel S Pasibu	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	3	2	2	2	3	
10	Nadi Sabdo Lamba	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	
11	Ikrom S Simanik	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	
12	Dian Siregar	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	
13	Humaira Panjaitan	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	
14	Maria Magdalena Siregar	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	
15	Livia Huhubani	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	
16	Friescya Camelya Siregar	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	
17	Meliani Damank	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	
18	Henry Segah	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	
19	Jona Kalvin Barasa	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	
20	Dony Francisco Segah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Expenmen	Kategori	
1	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	90	Rendah	
2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	1	3	3	3	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	105	Rendah	
2	3	3	3	3	3	1	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	110	Rendah	
2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	115	Rendah	
2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	117	Rendah	
3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	120	Sedang	
2	2	3	2	1	3	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	130	Sedang	
1	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	130	Sedang	
2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	134	Sedang
1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	137	Sedang	
1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2		2	3	2	2	3	3	3	3	135	Sedang	
3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	130	Sedang	
2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	140	Sedang	
3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	140	Sedang
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	157	Tinggi	
2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	150	Tinggi	
3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	150	Tinggi	
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	160	Tinggi	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	150	Tinggi	
3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	160	Tinggi	

Lampiran 8

Uji Normalitas

A. Pretest

(Kelas Kontrol)

No	Interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	60-83	1	0,3417	0,6583	0,4334	1,26824375
2	84-107	3	3,5029	-0,5029	0,2529	0,07219972
3	108-131	8	9,049	-1,049	1,100	0,12160471
4	132-155	7	6,0295	0,9705	0,9419	0,15621034
5	156-179	1	1,0254	-0,0254	0,0006	0,00062918
		20	19,9485			1,6188877

(Kelas Eksperimen)

No	interval	fo	fh	(f0-fh)	(f0-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	60-83	2	1,2682	0,7318	0,5355	0,42227664
2	84-107	2	4,2082	-2,2082	4,8761	1,15872517
3	108-131	10	6,7443	3,2557	10,5996	1,57163568
4	132-155	3	5,2319	-2,2319	4,9814	0,95211636
5	156-179	3	1,9627	1,0373	1,0760	0,54821995
		20				4,6529738

B. Postest

(Kelas Kontrol)

No.	interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	60-83	1	0,9552	0,0448	0,00200704	0,002101173
2	84-107	4	5,3838	-1,3838	1,91490244	0,355678599
3	108-131	12	8,7991	3,2009	10,24576081	1,164410089
4	132-155	2	4,2092	-2,2092	4,88056464	1,159499344
5	156-179	1	0,5814	0,4186	0,17522596	0,30138624
		20				2,9830

(Kelas Eksperimen)

No.	interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	60-83	1	0,3457	0,6543	0,42810849	1,238381516
2	84-107	1	2,0201	-1,0201	1,04060401	0,515124999
3	108-131	5	5,466	-0,466	0,217156	0,039728503
4	132-155	7	6,8757	0,1243	0,01545049	0,002247115
5	156-179	6	4,0248	1,9752	3,90141504	0,969343828
		20				2,7648

Lampiran 9

Uji Homogenitas

A. Pretest

$$\begin{aligned} F \text{ hitung} &= \frac{604,05}{538,11} \\ &= 1,12 \end{aligned}$$

B. Posttest

$$\begin{aligned} F \text{ hitung} &= \frac{683,62}{491,12} \\ &= 1,39 \end{aligned}$$

Lampiran 10

Uji t-Test

A. Pretest

t-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances		
	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Mean	121,75	121,35
Variance	779,6710526	708,2394737
Observations	20	20
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	38	
t Stat	0,046375284	
P(T<=t) one-tail	0,481627002	
t Critical one-tail	1,68595446	
P(T<=t) two-tail	0,963254003	
t Critical two-tail	2,024394164	

B. Posttest

t-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances		
	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Mean	136	123
Variance	420,5263158	397,26316
Observations	20	20
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	38	
t Stat	2,033000999	
P(T<=t) one-tail	0,02454076	
t Critical one-tail	1,68595446	
P(T<=t) two-tail	0,049081521	
t Critical two-tail	2,024394164	