

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Mudyahardjo (2012), Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintahan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup dan bertujuan mengoptimalkan pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita- cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri [memotivasi diri](#) kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan sesuatu ajaran dan didikan yang diberikan kepada umat manusia berisikan pengetahuan Agama Kristen agar iman setiap orang bertumbuh dan berkembang dalam hidup seseorang. Pengajaran dan didikan ini dimaksud juga agar ajaran tentang Injil (kabar sukacita) itu dapat diperdengarkan kepada semua umat manusia baik tua maupun muda. Seperti di dalam kitab Perjanjian Lama diperhatikan tentang perkara-perkara yang luar biasa yang telah dialami umat manusia di bawah kepemimpinan langsung Tuhan Allah. Demikian pula dengan kitab Perjanjian Baru mengajarkan tentang pernyataan Allah dalam diri Yesus Kristus dan tujuan agar rohani jemaat Kristen dibangun, iman orang Kristen diperkokoh dan pengetahuannya akan juruselamat diperdalam. Maka dapat dikatakan tujuan dari Pendidikan Agama Kristen bukan hanya sekedar memahami Firman tetapi juga agar tujuan itu dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Oleh sebab itu dibutuhkan guru yang profesional melaksanakannya.

Dari pengamatan di sekolah SMK Swasta Jambi Medan murid-murid kurang minat belajar, Siswa terlihat dari tingkah lakunya yang tidak bersemangat dalam belajar, aktifitas siswa dalam belajar terlihat malas-malasan, bermain-main, sambil berbicara dengan temannya, perhatian tidak fokus ke mata pelajaran, sibuk sendiri dengan ponsel-nya, atau bahkan siswa tersebut sering melamun ketika guru sedang mengajar. Karena minat belajar siswa yang rendah, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi misalnya terlalu mengandalkan teman, pengaruh ponsel, acara televisi yang menarik, kurang suka pada mata pelajaran tertentu, dan kurangnya pengawasan dari orang tua.

Penulis menduga Penyebab dari kurangnya minat mempelajari PAK adalah kurang menarik. Diduga karena dianggap kurang menarik dan membosankan sehingga dihindari oleh

sebagian besar siswa, Hal ini juga di duga karna guru terlalu menoton mengajar dan guru tidak memotivasi siswa sehingga siswa tidak tertarik pada mata pelajaran PAK. Guru juga kurang variatif dalam penggunaan metode.

Alat peraga sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh sebab itu guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan alat peraga dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya alat peraga sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih berminat untuk mengikuti proses belajar mengajar .

Menurut Fathurrohman & Sutikno dalam jurnal Setyowati, Susilo, Maksudkan fungsi Alata Peraga pembelajaran adalah: (1) menarik perhatian siswa, (2), membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, (3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), (4) mengatasi keterbatasan ruang, (5) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (6)waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (7) menghi- langkan kebosanan siswa dalam belajar, (8) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar, (9) melayani gaya belajar siswa yang beranekaragam, (10) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian guru PAK harus mampu mengelolah, dan menguasai menggunakan alat peraga sebagai sumber pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, sehingga tercapai tujuan dari pendidikan yang hendak dicapai.dapat dipahami bahwa alat peraga sangat memegang peranan penting maka penggunaan alat peraga merupakan keharusan, karena sangat membantu kelancaran proses

belajar mengajar, khususnya dalam mata pembelajaran pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Berdasarkan gejala diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Minat Belajar Siswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Jambi Medan T.A.2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar belakang diatas, maka dikemukakan identifikasi sebagai berikut:

1. Pengajaran berlangsung secara mononton
2. Guru menggunakan metode yang tidak menarik dan membosankan berupa ceramah
3. Kurangnya motivasi yang diberikan kepada siswa
4. Guru juga kurang variatif dalam penggunaan metode.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan tentang metode yang mengitari kajian ini dan agar penelitian ini lebih terarah dan memberikan pemahaman kepada pembaca, Maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti hanya pada masalah pengaruh penggunaan alat peraga terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Jambi Medan T.A.2019/2020”.

D. Rumusan Masalah

Untuk terarahnya penelitian ini maka rumusan masalah berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan alat peraga terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Jambi Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan alat peraga oleh guru terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Jambi Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini Penulisan diharapkan mempunyai manfaat yang baik bagi penulis dan pembaca yaitu:

Manfaat Khusus

1. Dalam penelitian ini, diharapkan penulis mampu memahami dan menganalisis kompetensi penggunaan alat peraga apakah memberikan pengaruh atau tidak terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen.
2. Dalam penelitian, diharapkan penulis mampu memahami penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang dilaksanakan didalam kelas

Manfaat umum

1. Melalui penelitian ini, diharapkan guru Pendidikan Agama Kristen memiliki semangat untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Kristen bagi siswa/siswi di sekolah.
2. Melalui penelitian ini, diharapkan guru Pendidikan Agama Kristen mampu menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi dan memanfaatkan segala fasilitas sekolah untuk membangkitkan minat belajar siswa/i.
3. Sebagai sumber bacaan atau bahan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian pengaruh

Menurut KBBI (2005), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu, Surakhmad (1982) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya

atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

Bila ditinjau dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

2. Pengertian Belajar

Definisi belajar menurut KBBI adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Winke dalam Psikologi Pengajaran (1999), belajar adalah aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai . Perubahan yang terjadi akan bersifat relatif, konstan (terus – menerus), dan berbekas.

Menurut Surya dalam Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran (2004), Pembelajaran ialah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Wikipedia arti Belajar , belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.

Pengertian belajar bisa diartikan sebagai semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dan sesudah Belajar yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar bisa juga didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar yaitu suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas. Kegiatan belajar ini bisa yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja.

Dari uraian diatas makai penulis merumuskan, Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting.

3. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar Ali(1989). Menurut Sumad, (1972), alat peraga adalah alat untuk memberikan pelajaran atau yang dapat diamati melalui panca indera. Alat peraga merupakan salah satu dari media pendidikan, merupakan alat

untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif.

Menurut Wijaya Dan Rusyan (1994) Yang dimaksud dengan alat peraga pendidikan ialah media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Dari uraian-uraian di atas jelaslah bahwa pengertian alat peraga adalah merupakan segala sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

b. Fungsi Alat Peraga

Fungsi alat peraga pendidikan memang telah tak diragukan lagi, karena argumen itulah wajar saja jika alat **peraga pendidikan** menjadi salah satu alat pembelajaran yang wajib dan harus ada dalam aktivitas menggali ilmu, Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi utama (Nasution, 1990), yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik hanya dalam bentuk kata-kata atau lisan belaka.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra seperti objek terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, film, atau model.
- 3) Dengan media alat peraga yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, dan

4) Dengan sikap yang unik untuk tiap siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum materi pelajaran yang ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan tertulis untuk mengatasi banyak kesulitan.

Kemampuan dan fungsi alat bantu pendidikan (alat peraga) inilah akhirnya membuat para ahli psikologi dan pendidikan memikirkannya untuk membuat seperangkat alat Bantu pendidikan dan pengajaran menghasilkan klasifikasi alat bantu pendidikan. Sudirman, didalam Usman (2002) mengistilahkan alat peraga ini dengan perkataan “media”. Jadi, media yang disebutkan Sudirman ini sebenarnya dipahami tidaklain adalah alat peraga pendidikan

c. Macam-macam Alat Peraga

Menurut Kadarmanto (2012), Didalam Alkitab alat peraga sering dipakai dalam berbagai bentuk, dengan tujuan agar berita yang hendak disampaikan menjadi jelas, dimengerti lebih baik dan dapat diinginkan lebih mudah.

- Suatu ketika Yesus menuliskan kata-kata di pasir
- Orang memakai simbol ikan sebagai identitas orang Kristen pada waktu itu
- Orang melukiskan perasaannya melalui muasik atau puisi atau nyayian yang lalu diulagi bersama berkali-kali untuk memahami artinya.

Dilihat dari jenisnya, media (alat peraga) dapat dibagi ke dalam :

1. Alat Peraga auditif

Media auditif, adalah media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2. Alat peraga visual

Alat Peraga Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.

Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

3. Alat peraga audio-visual

Alat peraga audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam

a) audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, cetak suara, dan

b) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

Menurut Wina Sanjaya media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya: Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

1. Media audio yaitu media yang dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman.
2. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tanpa unsur suara.

3. Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga unjur gambar yang biasanya dilihat.

Dilihat dari kemampuan jangkauan, media dapat pula dibagi kedalam:

1. Media yang diproyeksikan seperti Filim, Transparansi, Filim Strip.
2. Media yang tidak diproyeksikan seperti Gambar, Foto, Lukisan.

Dilihat dari daya liputanya. Alat Peraga Dibagi dalam:

1. Alat Peraga Dengan Daya Liput Luas Dan Serentak
2. Alat Peraga Dengan Daya Liput Yang Terbatas Ruang Tempat.

Dilihat dari bahan pembuatanya, alat peraga dibagi dalam

- 1) Alat Peraga Sederhana

Alat peraga ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaanya tidak sulit.

- 2) Alat Peraga Kompleks

Alat peraga ini ini adalah alat peraga yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya sulit membuatnya, dan penggunaanya memerlukan keterampilan yang memadai.

Contoh bahan-bahan yang dipakai : karton kardus, kain perca, stik kayu, kertas Warna, kain flanel, dan lain-lain. Adapun alat peraga yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan alat peraga gambar dan bahan karena disenangi Siswa berbagai umur, diperoleh dalam keadaan siap pakai, dan tidak menyita waktu persiapan. Selain itu dapat menarik perhatian siswa dalam

melakukanya yang akan diujikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Medan T.A 2018/2019.

d. Karakteristik Alat Peraga

Alat peragayang digunakan hendaknya memiliki karakteristik tertentu. Darhim (1986) menyatakan bahwa alat peraga yang digunakan harus memiliki sifat sebagai berikut:

1. Tahan lama (terbuat dari bahan yang cukup kuat).
2. Bentuk dan warnanya menarik.
3. Sederhana dan mudah di kelola (tidak rumit).
4. Ukurannya sesuai (seimbang)dengan ukuran fisik anak.
5. Dapat mengajikan konsep matematika (tidak mempersulit pemahaman)
6. Sesuai dengan konsep pembelajaran.
7. Dapat memperjelas konsep (tidak mempersulit pemahaman)
8. Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi siswa.
9. Bila kita mengharap siswa belajar aktif (sendiri atau berkelompok) alat peraga itu supaya dapat dimanipulasikan, yaitu: dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dimainkan, dipasangkan, dicopot, (diambil dari susunannya) dan lain-lain.
10. Bila mungkin alat peraga tersebut dapat berfaedah ganda

e. Kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga

Menurut Ruseffendi (2001) “kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga dalam mengajar lain sebagai berikut:

Kelebihan penggunaan alat peraga yaitu:

1. Dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga pelajaran menjadi lebih menarik
2. Dapat memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.

Pemakaian alat peraga merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang mendalam dalam mengajar, Panca indra dan seluruh kesanggupan seorang anak perlu dirangsang, digunakan dan libatkan, sehingga tak hanya mengetahui, melainkan dapat memakai dan melakukan apa yang dipelajari. Panca indera yang paling umum dipakai dalam mengajar adalah “ mendengar”. Melalui pendengaran, anak mengikuti peristiwa-peristiwa dan ikut merasakan apa yang disampaikan. Seolah-olah telinga mendapatkan mata. Anak melihat sesuatu dari apa yang diceritakan. ilmu pendidikan berpendapat, bahwa hanya 20% dari apa yang didengar dapat diingat kemudian hari. Kesan yang lebih dalam dapat dihasilkan jikalau apa yang diceritakan “dilihat melalui sebuah gambar “. Dengan demikian, melalui” mendengar “ dan “ melihat” akan diperoleh kesan yang jauh lebih mendalam.

Kekurangan alat peraga yaitu:

1. Mengajar dengan memakai alat peraga menuntut guru menggunakan banyak alat peraga
2. Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan
3. Perlu kesediaan berkorban secara materi.

Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran alat peraga itu, antara lain:

1. terlalu menekankan bahan-bahan peraganya sendiri dengan tidak menghiraukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan itu.
2. Kelemahan lain adalah *alat peraga* dipandang sebagai “alat bantu “ semata-mata bagi guru dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran dan alat peraga tersebut diabaikan.
3. Disamping itu terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandang materi audiovisual sebagai alat bantu guru dalam mengajar.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keiinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hal itu

menunjukkan, bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.

Menurut Kamisa (1997) minat diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukaan. Menurut Gurnaso (1995) minat adalah sesuatu yang pribadi dan berhubungan dengan sikap. Minat dan sikap merupakan dasar bagi prasangka, dan minat juga penting dalam mengambil keputusan. Minat dapat menyebabkan seseorang giat melakukan menuju ke sesuatu yang telah menarik minatnya.

Pengertian minat di atas dapat dipahami, bahwa seseorang menaruh minat terhadap suatu obyek karena adanya rangsangan, stimulus, atau dorongan. Rangsangan atau dorongan tersebut, dapat berasal dari kekuatan minat itu sendiri, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang tidak dapat dikatakan mempunyai minat terhadap suatu obyek tanpa adanya respon atau dorongan terhadap obyek tersebut.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya, dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Marshall Usman, (2001), mengemukakan 22 macam minat, di antaranya ialah bahwa anak memiliki minat terhadap belajar. Dengan demikian, pada hakikatnya setiap anak harus mempunyai minat dalam belajar.

Beberapa ahli pendidikan berpendapat, bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat yang telah ada. Hal tersebut, dikemukakan oleh Tanner (dalam Slameto, 1991:138), bahwa agar para pelajar juga berusaha membentuk minat-

minat baru pada siswa, ini dapat dicapai dengan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara satu pelajaran yang akan diberikan dengan bahan pelajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa yang akan datang. Hal senada dikemukakan oleh Rooijackers (1980), bahwa minat dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pelajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu, Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan jika siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat.

Dapat disimpulkan bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya dapat pula di manifestasi kan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa lahir, melainkan diperoleh kemudian. Bahwa guru yang profesional sangat erat kaitanya untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga memperoleh prestasi yang memuaskan.

b. Langkah-Langkah Untuk Menimbulkan Minat Belajar

Beberapa langkah untuk menimbulkan minat belajar menurut Sudarnoto, (1994) yaitu

1. Mengarahkan perhatian pada tujuan yang hendak dicapai
2. Mengenai unsur-unsur permainan dalam aktifitas belajar
3. Merencanakan aktivitas belajar dan mengikuti rencana itu
4. Pastikan tujuan belajar saat itu misalnya; menyelesaikan PR atau laporan
5. Dapatkan kepuasan setelah menyelesaikan jadwal belajar
6. Bersikaplah positif di dalam menghadapi kegiatan belajar
7. Melatih kebebasan emosi selama belajar.

Menurut Loekmono (1985), cara-cara untuk menumbuhkan minat belajar pada diri siswa adalah sebagai berikut:

1. Periksa kondisi jasmani anak, untuk mengetahui apakah segi ini menjadi sebab.
2. Gunakan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang anak untuk belajar.
3. Menolong anak memperoleh kondisi kesehatan mental yang lebih baik.
4. Cek pada orang atau guru-guru lain, apakah sikap dan tingkah laku tersebut hanya terdapat pada pelajaran saudara atau juga ditunjukkan di kelas lain ketika diajar oleh guru-guru lain. Mungkin lingkungan rumah siswa kurang meningkatkan sekolah dan belajar.

Berdasarkan uraian diatas menurut penulisan bahwa menumbuhkan minat siswa sangat penting guna untuk membangkitkan keinginan kuat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Dalam menimbulkan minat

belajar peserta didik perlu menciptakan lingkungan sekolah dan keluarga yang memiliki peranan yang positif terhadap minat belajar Peserta didik.

c. Jenis-Jenis Minat Belajar

Menurut Djaali (2013) mengatakan bahwa minat memiliki unsur afeksi, pengerahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati. Dari sumber tersebut, kemudian dapat dirangkum pemilihan kelompok minat. Berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dapat dibagi ke dalam:

1. Realistis

Merupakan jenis minat terhadap aktifitas-aktifitas praktis dan fisik. Melibatkan koordinasi otot tetapi kurang menggunakan medium komunikasi verbal dan keterampilan berkomunikasi. Cenderung pada pekerjaan tukang, memiliki sifat langsung, stabil, normal, kukuh, menyukai masalah kongkrit dibanding abstrak, agresif, kreatifitas yang terbatas dalam bidang seni maupun ilmu pengetahuan, tetapi suka membuat sesuatu dengan bantuan alat. Contohnya adalah siswa yang berminat pada pekerjaan montir, insinyur, ahli listrik, dan bidang-bidang dalam kejuruan

2. Investigatif

Merupakan tipe minat yang investigatif terhadap sesuatu terutama yang berorientasi keilmuan. Siswa yang memiliki minat tersebut cenderung menyukai memikirkan sesuatu ketimbang melaksanakannya. Mereka menyukai kegiatan yang analis, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan yang berulang

3. Artistik

Siswa yang artistik menyukai hal-hal yang kurang terstruktur namun positif, bebas berekspresi dan bereaksi, kreatif dalam seni dan budaya. Sehingga siswa lebih tertarik pada hal-hal yang memunculkan ide-ide dan performansi.

4. Sosial

Siswa yang berminat dalam bidang ini cenderung memiliki sifat mudah bergaul, tanggung jawab, *group working*, memiliki kemampuan verbal yang bagus. Lebih menyukai kegiatan yang informatif dan mengajar.

5. *Enterprising*

Jenis minat ini cenderung menyukai hal-hal yang memiliki nilai persuasif. Kemampuan untuk memimpin, verbal dalam berdagang, percaya diri dan sangat aktif. Siswa yang menyukai minat tersebut akan bereaksi untuk mempengaruhi atau memimpin seperti ketua kelas, reseller, dan ketua OSIS.

6. Konvensional

Jenis minat konvensional menyukai lingkungan yang tertib, komunikasi verbal yang baik, menyukai kegiatan matematis, sangat efektif menyelesaikan tugas terstruktur, praktis, tenang, tertib dan efisien. Siswa yang memiliki minat tersebut cenderung untuk meminimalisir kesalahan dan regulasi belajar yang baik.

d. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya. Purwanto (2007) mengatakan bahwa “fungsi minat adalah untuk mengerakkan atau

mengubah seorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Hurlock (1991) menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis oleh Abdul Wahid (2005) sebagai berikut.

- Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita.

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

- Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.

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

- Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.

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

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

Minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati (Abdul Wahid, 1998).

Dalam hubungannya dengan pemusatan perhatian, minat mempunyai peranan dalam memusatkan perhatian, serta memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar (The Liang Gie, 2004). Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik- baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka ia akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar.

B. Kerangka Konseptual

Menurut Riduwan (2010:34) “uraian dalam kerangka konseptual menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian”. Kerangka konseptual dalam penelitian ini berorientasi kepada masalah metode mengajar guru PAK terhadap hasil belajar siswa. Kerangka konseptual ini akan membahas tentang Pengaruh penggunaan alat peragaterhadap minat belajar siswa.

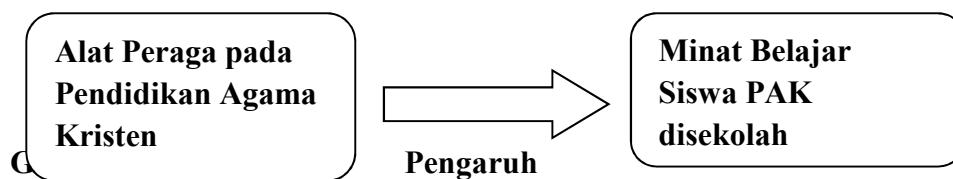
Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah penggunaan alat peraga pembelajaran. Penggunaan alat peraga yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran

Alat peraga mampu mengabungkan antara gambar, alat, lukisan, boneka, sehingga alat peraga dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan alat peraga pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan alat peraga sebagai alat akan lebih jelas mknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Di bawah ini digambarkan kerangka konseptuan penelitian ini sebagai berikut :

Variabel Bebas (X)
(*Independent Variabel*)

Variabel Terikat
(*Dependent Variabel*)



C. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat atau tidak terdapatnya pengaruh penggunaan alat peraga terhadap minat belajar siswa, sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut :

Hi = Terdapat pengaruh yang linear dan berarti antara penggunaan alat peraga

terhadapminat belajar siswa kelas X SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang linear dan berarti antara penggunaan alat peraga

terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Swasta Jambi Medan.T.A 2018/2019

BAB III

METODOLOGI PENDIDIKAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian Kuantitatif, di mana akan berhubungan dengan angka-angka yang merupakan nilai masing-masing siswa sebagai data yang akan diolah sehingga didapat kesimpulan yang ditawarkan berhasil atau tidak.

B. Tempat dan waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Jambi Medan tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada waktu semester genap tahun ajaran 2018/2019 selama 3 minggu. Alasan penulis melaksanakan tempat penelitian di SMK Swasta Jambi Medan, karena sekolah tersebut merupakan tempat mengajar disaat PPL (Program Pengalaman Lapangan).

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2008) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau objek yang memiliki karakter & kualitas tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah Apabila seseorang ingin meneliti seluruh elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dari kutipan di atas diketahui bahwa populasi adalah objek penelitian, maka populasi dalam penelitian

ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Swasta Jambi Medan T.A 2019/2020 , sebanyak 45 orang siswa.

Tabel 3.1. Keadaan Populasi Kelas X SMK Swasta Jambi Medan T.A 2019/2020

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X	20 orang	25 orang	45 orang
Jumlah	20 Orang	25 orang	45 rang

b. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2013) adalah “ bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut “. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu harus ditentukan teknik sampling yang akan digunakan. Dalam penelitian ini cara pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2013:122) “*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Apabila subjek dari penelitian kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah populasinya lebih dai 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat tersebut, karena siswa kelas X SMK Swasta Jambi Medan kurang dari 100 orang, maka keseluruhan populasi dijadikan wujud sampel sebanyak 45 orang.

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

1. Variabel penelitian

Istilah variabel merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap penelitian. Kegunaan memahami suatu variabel dan mengidentifikasi setiap variabel merupakan syarat mutlak bagi setiap peneliti. Dalam penelitian ini, ada dua variabel yaitu:

a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Dalam hal ini variabel bebasnya adalah: penggunaan alat peraga.

b. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent variable*). Dalam hal ini variabel terikatnya adalah: Minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas X di SMK Swasta Jambi Medan.

2. Defenisi Operasional

Untuk menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan dengan singkat defenisi operasional dari indikator empirik variabel (X) dan variabel (Y).

1. Penggunaan Alat Peraga

Alat peraga adalah merupakan segala sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan adanya kecenderungan atau rasa ketertarikan, kemauan, keinginan, dan rasa penasaran yang timbul dari dalam diri setiap orang untuk mempelajari sesuatu. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Fungsi minat dalam belajar yaitu memudahkan terciptanya konsentrasi dalam belajar, minat mencegah gangguan dari luar, minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, minat memperkecil kebosanan dalam diri siswa.

Minat dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu faktor kebutuhan dari dalam berupa kebutuhan jasmani dan kebutuhan psikologis, faktor motif sosial dan faktor emosional berupa adanya pengakuan dan penghargaan dari lingkungan sekitar.

Untuk membangkitkan minat belajar pada diri siswa maka guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut: selalu berupaya mengkontekstualkan dan memberikan bahan ajar, mengetahui gaya belajar siswa yang sebenarnya, sesekali menyelipkan humor-humor, jeda sejenak dengan mengajukan pertanyaan kecil, menggunakan media sebagai alat bantu bagi siswa, memberikan pekerjaan rumah yang menantang, dan melakukan refreasing dengan siswa dalam suatu bentuk karyawisata.

E. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Kristen dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Jambi Medan..Adapun Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan guru menggunakan alat peraga dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh guru Pendidikan Agama kristen dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama kristen di Sekolah Menengah

F. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010) menatakan bahwa macam-macam metode atau teknik pengumpulan data anatar lain angket (kuisionner), wawancara (interview), pengamatan (observasi), uji (test), skala bertingkat (rating), dan dokumentasi. Maka penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket (Kuisioner). Dalam memperoleh data penelitian, dilakukan penjarangan data melalui penyebaran angket yang terlebih dahulu disusun oleh penelitian. Dalam menganalisis data yang berasal dari angket bergradasi atau berperingkat 1 sampai dengan 4 , Arikunto (2010) menyimpulkan makna setiap alternatif sebagai berikut :

1. “Selalu “, “sangat setuju”, dan lain-lain menunjukkan gradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
2. “Sering”, “setuju”, dan lain-lain menunjukkan peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan kata yang ditambah “sangat”. Oleh karena itu kondisi teraebiut diberi nilai 3.
3. “Kadang-kadang “, “kurang setuju”, dan lain-lain diberi nilai 2.
4. “Tidak pernah” ,” tidak setuju”, dan lain-lain diberi nilai 1.

Untuk setiap jawaban respon diberikan penilaian bobot yang berbeda.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Angket Variabel Motivasi Guru Pendidikan Agama Kristen (Variabel X)

Variabel	Sub variabel	Indikator	Item	Jlh
Penggunaan alat peraga	Fungsi alat peraga	1. Menciptakan suasana belajar yang efektif	2,3, 17, 20	4
		2. Memahami materi pendidikan Agama kristen	1, 4, 8, 9, 10	5

		3. Pengembangan pembelajaran	5, 7,16	3
		4. Membantu mencapai tujuan	18, 19	2
		5. Menciptakan suasana belajar yang menarik	11	1
		6. Membantu mengerti Mempertinggi belajar	6, 12, 14,15	4
		7. Mempertinggi belajar mengajar	13	1
Jumlah				20

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Variabel Minat Belajar Siswa (Variabel Y)

Varia bel	Dimensi	Indikator	Item	Jl h
Minat Belajar	a. Pengertian minat	1. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimenifestasikan mealui partisipasi dalam suatu aktivitas.	2,3,4	3
		2. Minat merupakan rasa ketertarikan kepada suatu hal aktivitas.	1, 7,8	2
	b. Langkah-langkah menimbulkan minat	1. Diselenggarakan ntuk mendidik. 2. Mengarahkan perhatian pada tujuan yang hendak dicapai 3. Mengenal unsur-unsur permainan dalam aktivitas belajar 4. Merencanakan aktivitas dan	9, 10 6 12 13	

		<p>mengikuti saat itu.</p> <p>5. Pastikan tujuan belajar saat itu.</p> <p>6. Dapatkan kepuasan setelah menyelesaikan jadwal belajar.</p> <p>7. Bersikaplah positif didalam menghadapi kegiatan belajar</p> <p>8. Melatih kebebasan emosi selama belajar.</p>	<p>14</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>17</p>	
	c. Fungsi minat dalam belajar	<p>1. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi minat memudahkan terciptanya konsentraasi dalam pikir seseorang. Perhatian serta marta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembang nya konsentrasi</p> <p>2. Dapat membagkitkan suatu kebutuhan terhadap peserta didik dan jelas kelihatan dari hasil proses belajar yang diperolehnya akan leebih baik, jika dibandingkan dengan peserta yang kurang berminat.</p> <p>3. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar</p> <p>4. Minat memperkuat meletakatnya bahan pelajaran dalam ingatan.</p>	<p>18,</p> <p>5, 6</p> <p>19</p> <p>20</p>	

G. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010) menatakan bahwa macam-macam metode atau teknik pengumpulan data anatar lain angket (kuisionner), wawancara (interview), pengamatan (observasi), uji (test), skala bertingkat (rating), dan dokumentasi. Maka penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket (Kuisioner). Dalam memperoleh data penelitian, dilakukan penjarangan data melalui penyebaran angket yang terlebih dahulu disusun oleh penelitian. Dimana angket tersebut disusun dalam bentuk pernyataan disertai dengan option pilihan sebagai jawaban yang harus dipilih oleh responden. Untuk setiap jawaban responden diberikan penilaian bobot yang berbeda. Angket yang digunakan pada variabel X dan Y adalah sebagai berikut:

Pernyataan positif

1. Sangat setuju (SS) : bobot nilai 4
2. Setuju (S) : bobot nilai 3
3. Kurang Setuju (KS) : bobot nilai 2
4. Tidak Setujun(TS) : bobot nilai 1

Pernyataan negatif

1. Sangat setuju (SS) : bobot nilai 1
2. Setuju (S) : bobot nilai 2
3. Kurang Setuju (KS) : bobot nilai 3
4. Tidak Setujun(TS) : bobot nilai 4

H. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (1986:2006) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan sesuatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada siswa kelas X SMK Swasta Jambi Medan pada bulan April 2019 sebelum melaksanakan penelitian. Maka penelitian memilih siswa 45 orang saja sebagai sampel uji coba penelitian. Untuk mengetahui validitas butir angket, Arikunto memakai rumus korelasi *product moment*:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antar ubahan X dan Y

ΣX : Jumlah produk distribusi X

ΣX^2 : Jumlah kuadrat distribusi X

ΣY : Jumlah produk distribusi Y

ΣY^2 : Jumlah kuadrat disribusi Y

N : Jumlah subjek penelitian

ΣXY : Jumlah perkalian produk X dan Y

Hasil dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item memenuhi syarat validitas (0,294) pada N = 45.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2006 :178) mengatakan bahwa kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata asal *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Pada uji ini dipahami untuk memberikan hasil dari sebuah tes yang tepat apabila diteskan berkali-kali.

Untuk menghitung reliabilitas seluruh tes menurut digunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu :

$$I. \quad r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap butir

σ_i^2 = Varians total Untuk mencari varians butir digunakan:

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Untuk mencari total digunakan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Untuk menafsir harga reliabilitas dari soal maka harga tersebut dibandingkan dengan harga kritik r tabel *product moment*, dengan $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal tersebut reliabel.

Tabel 3.4. Interpretasi Reabilitas Instrumen Penelitian

Tetapan	Keterangan
---------	------------

0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat rendah

I. Teknik Analisis Data

Dalam mengetahui adanya kontribusi yang signifikan dari Penggunaan Alat Peraga (Y) terhadap pertumbuhan Minat Belajar siswa (X), maka Arikunto menggunakan rumus analisis data sebagai berikut :

Untuk mengetahui data penelitian, terlebih dahulu dihitung besar rata-rata skor (M) dan standart deviasi (SD), dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean

ΣX : Jumlah Aljabar eksperimen

N : Jumlah responden

Menurut Riduwan untuk mengetahui standar deviasi (SD) dihitung dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma fXi^2 - (\Sigma fXi)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

Keterangan :

S : Standar deviasi

n : Jumlah responden

ΣfXi^2 : Jumlah skor total distribusi eksperimen

$(\Sigma fXi)^2$: Jumlah kuadrat skor distribusi eksperimen

1. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji Liliefors, dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mencari bilangan baku

$$Z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

Dengan rumus \bar{x} = Rata-rata sample

S = standart Deviasi

- b. Menghitung Peluang $F_{(n)} = P(Z \leq z_1)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku

- c. Selanjutnya menghitung proporsi s_{zi} dengan rumus :

$$s_{zi} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

- d. Hitung sekisi $F(Z_i) - s_{zi}$ kemudian tetukan harga mutlak
- e. Mengambil harga mutlak yang besar (L_0) untuk menerima atau menolak hipotesis, dibandingkan (L_0) dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata = 0,005

Dengan criteria

Jika $L_0 < L$ tabel maka data berdistribusi normal

Jika $L_0 > L$ tabel maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Hipotesis

- a. Uji persamaan Regresi

Menurut Ridwan (2010;147-149) “Regresi adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui.

Apabila Variabel bebas (X) diketahui:

Persamaan regresi dirumuskan :

$$y = a + bX$$

y = (baca Y topik) subjek Variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

α = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

b = Nilai arah sebagai penentuan ramalan (Prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum x \cdot \sum y}{n \cdot \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

$$\alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

a. Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{Reg(a)}$) dengan rumus

$$(JK_{Reg(a)}) = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

b. Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{Reg(a)}$) dengan rumus :

$$(JK_{Reg(a)}) = b \cdot \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X) \cdot (\sum Y)}{N} \right\}$$

Perhitung Koefisien Korelasi antar Variabel Penelitian

$$r_{xy} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

c. Menghitung jumlah kuadrat Regresi dengan rumus:

$$JK_{reg} = b (JK_{XY})$$

d. Menghitung jumlah kuadrat residu dengan rumus :

$$JK_{res} = JK_{Y} - JK_{reg}$$

e. Mencari Fhitung dengan rumus :

$$F_{hit} = \frac{\frac{JK_{reg}}{k}}{\frac{JK_{res}}{N-k-1}}$$

f. Menentukan aturan untuk pengambilan keputusan atau kriteria uji

signifikansi

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0

H_a : signifikansi

H_0 : tidak Signifikan

g. Menentukan taraf signifikansi dan mencari nilai F_{tabel} menggunakan tabel f

dengan rumus :

Taraf signifikansi (α) = 0,05

$F_{tabel} = (0,05 ; 1 ; 28) = 4,24$

Cara mencari tabel F :

Angka (1 ; 28) artinya angka 1 sebagai pembilangan dan angka 28 sebagai

Dimana

t = Uji keberartian

r = Hasil Koefisien

n = Jumlah responden

r^2 = Kuadrat hasil Koefisien Korelasi

Dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ dan dengan dk (derajat kebebasan) = $n-1$, maka hipotesis penelitian yang mengatakan terhadap pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Minat Belajar Siswa diterima, dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ Maka hipotesis ditolak.

b. Koefisien Determinasi

Jika perhitungan koefisien korelasi telah ditentukan maka selanjutnya menentukan koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X dan variabel Y yang dirumuskan dengan:

$$r^2 = \frac{b\{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)\}}{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2} \times 100\%$$

Dimana:

r^2 = Koefisien determinasi

b = Koefisien regresi

c. Korelasi Pangkat

Uji korelasi pangkat digunakan apabila kedua data berdistribusi tidak normal.

Rumus Korelasi pangkat:

$$r^2 = 1 - \frac{6 \sum b_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dimana :

r^2 = Korelasi pangkat (bergerak dari -1 sampai dengan +1)

b = Beda

n = Jumlah data.