

BAB II
KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA TEORI
DAN HIPOTESIS

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam pembahasan masalah pada penelitian ini, kiranya perlu dikaji terlebih dahulu dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Adapun hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Moh. Arifin dalam penelitiannya yang berjudul “ Pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi Kepala Madrasah terhadap kinerja Guru, di MTsN Maguwoharjo Sleman, kabupaten Sleman, Yogyakarta” dengan kesimpulan bahwa: 1). ada hubungan positif dan signifikan antara media alat peraga pembelajaran dengan kinerja Guru. 2). Ada hubungan yang berarti antara motivasi Kepala Madrasah dengan kinerja Guru. 3). Ada hubungan yang berarti antara motivasi Kepala Madrasah dengan kinerja Guru. 4). Ada hubungan yang berarti antara motivasi Kepala Madrasah dengan kinerja Guru. 5). Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media/alat peraga pembelajaran dan motivasi Kepala Madrasah secara bersamaan terhadap kinerja Guru ¹.

¹ Moh. Arifin., “*Pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi Kepala Madrasah terhadap kinerja Guru, di MTsN Maguwoharjo Sleman, kabupaten Sleman, Yogyakarta*”. (Yogyakarta. Kemenag: 2003)., hlm ⁵⁵

2. Tesis Muhammad Arifin, berjudul: Pengembangan motivasi belajar dalam pengajaran ekstrakurikuler (Study di SDIT Al-Izzah Serang Banten). Dalam kesimpulan hasil penelitiannya dijelaskan sebagai berikut: “Bentuk-bentuk motivasi dalam pembelajaran di SDIT Al-Izzah Serang yaitu dengan cara memberi angka, hadiah, saingan atau kompetensi, ego-involment, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui. Pengajaran ekstrakurikuler yang dikembangkan di SDIT Al-Izzah serang adalah; bahasa Inggris, colistung, menggambar, melukis, karate, nasyid, MIPA, da'i cilik, dokter kecil, paduan suara, teater, wartawan kecil, basket, futsal, gerak dan lagu, qiroati, dan bimbingan belajar bagi kelas 6. Pengembangan motivasi belajar dalam pengajaran ekstrakurikuler dalam pengajaran di SDIT Al-Izzah Serang yaitu dengan cara latihan tanding, game, ceramah, tutor sebaya, brain storming, Tanya-jawab, diskusi, demonstrasi, mendengarkan music, dan kunjungan belajar...”.²
3. Penelitian Junaidi dengan judul Pengaruh mata diklat media pembelajaran dan motivasi kepala balai terhadap kualitas kinerja widyaiswara teknis BDK Semarang, menyimpulkan bahwa: 1) Korelasi antara variabel media pembelajaran (X1) dengan variabel kinerja widyaiswara (Y) dengan mengendalikan variabel motivasi Kepala Balai (X2) diperoleh $r_{y1(2)}=0.677$ dan $p = 0.001$, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran (X1) dengan

² Muhammad Arifin (2009). *Pengembangan motivasi belajar dalam pengajaran ekstrakurikuler (Study di SDIT Al-Izzah Serang Banten)*. Yogyakarta: UII, hlm ix

kinerja widyaiswara, dan hipotesis diterima. 2). Korelasi antara variabel motivasi Kepala Balai Diklat (X2) dengan variabel kinerja widyaiswara (Y) dengan mengendalikan variabel media pembelajaran (X1) diperoleh $r_{y1(1)} = 0.536$ dan $p = 0.018$, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang berarti antara motivasi Kepala Balai (X2) dengan kinerja widyaiswara, dan hipotesis diterima 3) Hasil uji pengaruh variabel X1 dan X2 (media pembelajaran dan motivasi Kepala Balai Diklat) dapat dilihat pada lampiran 7 dan hasil perolehan perhitungannya sebagai berikut a) Menentukan nilai kritis (α) dengan derajat kebebasan untuk $db_{reg} = 1$ dan $db_{res} = n - 3$, maka di dapat Nilai tabel F pada $\alpha = 5\%$, dimana $db_{reg} = 2$ dan $db_{res} = n - 3 = 16$ adalah 3,63. dengan demikian nilai F hitung = 52,95238 > nilai tabel F = 3,63. b) Membandingkan nilai uji F terhadap nilai tabel F dengan kriteria pengujian : jika nilai uji F \geq nilai tabel F, maka H_0 ditolak. Dari hasil penghitungan di atas ternyata nilai hitung F lebih besar dari nilai tabel F, maka H_0 ditolak, artinya koefisien regresinya signifikan.³

4. Gijanto. Dalam penelitian yang berjudul Pengaruh pendidikan dan sikap terhadap prestasi kerja karyawan Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Surakarta 2009, menyimpulkan bahwa 1) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pendidikan dengan prestasi kerja karyawan Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Surakarta, atau dengan kata lain, peningkatan

³Junaidi, 2010. *Pengaruh mata diklat media pembelajaran dan motivasi kepala balai terhadap kualitas kinerja widyaiswara teknis bdk Semarang*. Semarang: BDK, hlm 38

- pendidikan akan diikuti oleh peningkatan prestasi kerja. Kesimpulan ini didasarkan atas hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa harga nilai korelasi $r = 0.974$, dan $p = 0.000$.
- 2) Tidak ada hubungan yang positif dan berarti antara masa kerja dengan prestasi karyawan Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Surakarta, atau dengan kata lain, setiap peningkatan masa kerja akan diikuti penurunan prestasi kerja para karyawan. Kesimpulan ini didasarkan atas hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa harga nilai korelasi $r = 0,705$, dan $p = 0.051$.
- 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan dan masa kerja, karyawan perpustakaan terhadap prestasi. Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Surakarta terdapat pengaruh yang positif. Kesimpulan ini didasarkan atas hasil uji signifikansi korelasi ganda yang menunjukkan bahwa harga nilai pengaruh = $0,719$ (71,9%), dan $p = 0.044 < 0.050$.⁴
5. Syarifah dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Motivasi Kepala Tata Usaha dan Pembiasaan tadarus Al-Quran sebelum bekerja terhadap kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta, disimpulkan bahwa 1) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi kepala Tata Usaha dengan kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta, atau dengan kata lain, sering dilakukannya motivasi Kepala Tata Usaha akan diikuti oleh peningkatan prestasi kerja. Kesimpulan ini didasarkan atas

⁴ Gijanto, 2009. *Pengaruh pendidikan dan sikap terhadap kinerja karyawan Perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Surakarta*. Semarang: BDK, hlm 72

hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa nilai t hitung = 11.720 berada di daerah penerimaan hipotesis sehingga dapat dinyatakan bahwa motivasi kepala Tata Usaha terdapat hubungan yang positif dengan kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta. 2) Tidak ada hubungan yang positif dan berarti antara Pembiasaan tadarus Al-Quran sebelum bekerja dengan kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta, atau dengan kata lain, dengan pembiasaan tadarus al-Quran akan diikuti dengan semangat kerja para karyawan. Kesimpulan ini didasarkan atas hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa nilai t hitung = 9.334 berada di daerah penerimaan hipotesis sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara pembiasaan tadarus Al-Quran sebelum bekerja dengan kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara Motivasi Kepala Tata Usaha dan Pembiasaan tadarus Al-Quran sebelum bekerja, terhadap kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta. Kesimpulan ini didasarkan atas hasil uji F hitung = 190.37 > F Tabel = 3.074 dengan tingkat kesalahan 5% dan tingkat kebenaran 95%. Kontribusi Motivasi Kepala Tata Usaha dan Pembiasaan tadarus Al-Quran sebelum bekerja terhadap kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-

Nur Bantul Yogyakarta sebesar 76%, sedang dukungan faktor lain sebesar 24%.⁵

6. Nugroho Saputro dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh komitmen dan keterampilan memotivasi bawahan terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah, menyimpulkan 1) Terdapat pengaruh komitmen terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah sebesar 0,158 atau 15,8%. Sesuai temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan komitmen berpengaruh terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah, dapat diterima.. 2) Terdapat pengaruh keterampilan memotivasi bawahan terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah sebesar 0,485 atau 48,5%. Sesuai temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian menyatakan keterampilan memotivasi bawahan berpengaruh terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah, dapat diterima. 3) Terdapat pengaruh komitmen dan keterampilan memotivasi bawahan secara bersama-sama terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah, sebesar 0,643 atau 64,3%. Sesuai temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian menyatakan komitmen dan keterampilan memotivasi bawahan

⁵ Syarifah 2012. *Pengaruh Motivasi Kepala Tata Usaha dan Pembiasaan tadarus Al-Quran sebelum bekerja terhadap kinerja karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Al-Quran (STIQ) An-Nur Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: STIQ, hlm 110

secara bersama-sama berpengaruh terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah, dapat diterima.⁶

7. Bambang Budi Wiyono dalam penelitiannya yang berjudul: Hubungan lingkungan belajar dan Motivasi Belajar dengan prestasi belajar Siswa SMP di Kotamadya Mojokerto. Hasil peneliti yang didapatkan : 1). Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar, kebiasaan belajar dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai F sebesar 12,607 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$) 2) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara lingkungan belajar dengan prestasi belajar siswa, ditunjukkan dari r sebesar 0,182 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$). 3) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kebiasaan belajar dengan prestasi belajar siswa, ditunjukkan dari nilai r sebesar 0,213 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$). 4) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa, ditunjukkan dari nilai r sebesar 0,273 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$).⁷
8. Anisyah Kabiarsi. Dalam tesisnya yang berjudul Implementasi pembelajaran melalui pemanfaatan TI oleh guru PAI di SMKN 2 Balikpapan, yang berhasil menemukan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan TI dimaksud adalah sebagai berikut:”.... masih ada guru yang tidak mau menggunakan TI,

⁶ Nugroho Saputro (2009), *Pengaruh komitmen dan keterampilan memotivasi bawahan terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah*, Semarang: Badan Diklat, hlm 112

⁷ Nugroho Saputro (2009), *Pengaruh komitmen dan keterampilan memotivasi bawahan terhadap kinerja karyawan Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah*, Semarang: Badan Diklat, hlm 112

kompetensi guru PAI masih kurang dalam mempersiapkan materi menggunakan IT, WIFI mengalami gangguan, kurangnya persiapan guru saat menggunakan IT, dalam pembelajaran upaya yang dilakukan adalah meningkatkan motivasi guru yang tidak menggunakan IT melalui pelatihan dan pendidikan, meningkatkan kompetensi guru PAI yang sudah menggunakan TI...”⁸.

9. Oos M. Anwas dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan model pembelajaran kelas rangkap berbasis media audio di Sekolah Dasar, menyimpulkan bahwa;”... Model pembelajaran kelas rangkap (PKR) berbasis media audio terbukti membantu tugas guru. Di samping itu, model ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta bisa meningkatkan motivasi belajar...”⁹
10. Akif Khilmiyah dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan pembelajaran PAI dengan pendekatan sosial emotional learning (SEL). Dari penelitian tersebut disimpulkan:“...bahwa model pembelajaran sosial emotional learning (SEL) untuk PAI sebaiknya dilakukan secara holistik untuk menumbuhkan kecerdasan emosional dan sosial. Pembelajaran holistik terjadi apabila kurikulum PAI dapat menampilkan tema yang mendorong terjadinya eksplorasi secara autentik dan alamiah. Melalui tema autentik atau kejadian yang dialami akan terjadi proses pembelajaran yang bermakna dan materi yang dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang pengembangan yang ada dalam

8 Anisyah Kabiarsi (2015) *Implementasi pembelajaran melalui pemanfaatan TI oleh guru PAI di SMKN 2 Balikpapan*. Yogyakarta: UII, hlm ix

9 *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* No. 038. Tahun ke-8 September 2002. Jakarta: BalitbangDepartemen Pendidikan Nasional, hlm 687

kurikulum. Pembelajaran holistik berlandaskan pada pendekatan inquiry, dimana anak dilibatkan dalam merencanakan, bereksplorasi dan berbagai gagasan...”¹⁰

Dari hasil penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan motivasi dan prestasi diatas, menunjukkan bahwa penelitian rata-rata memfokuskan pada penelitian usaha peningkatan kinerja yang dipengaruhi oleh media pembelajaran, motivasi kepala Madrasah ikut mempengaruhi peningkatan prestasi kerja, belum ada yang memfokuskan tentang model pembelajaran berbasis komputer dan motivasi atau lebih spesifik lagi pengaruh model pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 tempel Tahun Pelajaran 2016/2017.. Dengan demikian penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini ada perbedaannya yaitu terletak pada subyek dan obyek penelitiannya. Sehingga subyek dan obyek dan problem penelitian ini dengan penelitian terdahulu berbeda. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa hasil penelitian terdahulu akan dieksplorasi dan digunakan dalam penelitian ini.

¹⁰ Jurnal Studi Islam An-Nur Yogyakarta Vol. V No. 1 Tahun 2013. Pengembangan pembelajaran PAI dengan pendekatan *sosial emotional learning* (SEL) oleh Akif Khilmiyah. Yogyakarta: STIQ An-Nur, hlm 49

B. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran Berbasis Komputer (Model CAI/Computer Assisted Instruction)

Pembelajaran Berbasis Komputer adalah pembelajaran yang menggunakan computer sebagai alat bantu, sering disebut dengan nama Computer Assisted Instruction (CAI) (pembejaran dengan berbasis komputer.¹¹ Banyak ahli telah mendefinisikan mengenai pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer ini. Definisi yang mudah untuk dipahami sesuai dengan konteks teknologi pendidikan adalah yang sebagaimana dikemukakan oleh Hick dan Hyde Menurutnya Pembelajaran Berbasis Komputer adalah “...*a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student*”.¹² Dalam definisi tersebut, dengan pembelajaran berbasis komputer secara individual apa dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.

Pengertian hampir sama diungkapkan Muhamad Ikhsan, yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa . CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung

¹¹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada 2006, hlm 158

¹²Made Wena.*Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara 2009, hlm 203

kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (*games*), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

Berdasarkan definisi di atas, dalam pembelajaran Berbasis Komputer siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara siswa dengan komputer ini terjadi secara individual, dan komputer memang memiliki kemampuan untuk itu, sehingga apa yang dialami oleh siswa yang satu akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa yang lain. Potensi inilah yang menyebabkan teknologi pendidikan memanfaatkannya dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah dan memudahkan belajar.

a. Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Komputer

Perkembangan teknologi serta penggunaan komputer membawa implikasi yang besar ke atas kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Kemampuan dan karakteristik yang melekat pada komputer memiliki potensialitas yang tinggi untuk memberikan kemanfaatan pada pembelajaran. Heinich, Molenda and Russell menyatakan bahwa banyak bagian atau keunggulan komputer yang dapat dimanfaatkan dalam setiap aspek pendidikan.¹³ Komputer dapat membantu guru-guru dan siswa-siswa dalam proses pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Selain sebagai

¹³<http://members.tripod.com/~azmims/ppbk.htm>). hari inggu tanggal 1 Januari 2017 jam 11.00 WIB

bahan bantu mengajar, komputer juga boleh digunakan untuk mempercepat proses pengurusan dan penilaian di sekolah.

Sugilar menyatakan bahwa manfaat Pembelajaran Berbasis Komputer dalam pembelajaran antara lain adalah :

- 1) Meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran melalui pengelolaan tanggapan siswa dan umpan balik berdasarkan tanggapan tersebut.
- 2) Individualisasi belajar yang memperhatikan kemampuan awal dan kecepatan belajar siswa
- 3) Efektivitas biaya karena dapat direproduksi dan disebarakan dengan biaya rendah.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar karena siswa dapat mengendalikan pembelajaran dan mendapat umpan balik yang segera.
- 5) Kemudahan untuk mencatat kemajuan siswa dalam menguasai materi yang diberikan.
- 6) Terjaminnya keutuhan pelajaran karena hanya topik yang perlu saja yang dituangkan dalam program komputer, sedangkan topik yang tidak relevan secara sengaja tidak disajikan.¹⁴

Sementara itu, merangkum pendapat para ahli, Ismawati memaparkan manfaat komputer dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

¹⁴Sugilar. 1996. *Hubungan Literasi Komputer dengan Sikap Terhadap Pembelajaran Berbantuan Komputer*. PPS- IKIP Jakarta.

- 1) Komputer dapat meningkatkan motivasi belajar. Pelajar lebih dapat belajar dengan menggunakan komputer dan mereka ingin menghabiskan waktu dengan mengerjakan berbagai tantangan.
- 2) Komputer mampu memberikan informasi tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar beserta waktu untuk mengerjakan soal-soal kepada pelajar. Komputer dapat digunakan sebagai penyampai umpan balik kepada pelajar dengan segera.
- 3) Pembelajaran Berbasis Komputer merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana untuk mengatasi kelemahan pada pembelajaran kelompok. Dengan mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis, pelajar dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien sehingga prestasi belajarnya meningkat.
- 4) Pembelajaran Berbasis Komputer melatih pelajar untuk trampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki.
- 5) Pengembangan pembelajaran yang dirancang secara hati-hati akan bermanfaat bagi pelajar yang biasanya kurang dapat mengikuti metode pembelajaran tradisional .
- 6) Komputer dapat mengatasi rasa malu dan minder pada anak karena komputer memberikan kesempatan belajar secara individual. Pelajar yang lemah membutuhkan pengulangan yang berkali-kali dan contoh-contoh tambahan untuk dapat memahami ide baru. "Pengajar" elektronik ini tidak akan kehilangan

kesabarannya. Dialog antara pengajar dengan komputer adalah perseorangan dan pelajar tidak merasa malu untuk berbuat salah dan untuk mencoba lagi.

- 7) Melalui penerapan pembelajaran individualisasi (individualized instruction) pelajar yang lemah dapat memperoleh latihan tambahan di luar kelas sehingga pengajar tidak perlu memperlambat pelajar lainnya. Belajar dengan menggunakan komputer memungkinkan pelajar maju sesuai dengan kecepatannya sendiri-sendiri.
- 8) Pembelajaran Berbasis Komputer memungkinkan pelajar lebih mengenal dan terbiasa dengan komputer yang menjadi semakin penting dalam masyarakat modern sekarang ini dan dapat memberikan berbasis yang besar dalam pelatihan di masa yang akan datang serta untuk prospek karier.
- 9) Salah satu asumsi dasar yang diterima oleh pendidik ialah belajar dihubungkan dengan "enjoyment". Semakin besar "enjoyment" yang dapat diciptakan, pembelajaran semakin efektif. Komputer dapat mendukung kondisi tersebut. Komputer, dengan menampilkan kata-kata seperti "good", "excellent", "you may continue" atau "try again", sehingga komputer juga dapat memberikan "encouragement" dan "reinforcement" segera setelah pelajar menyelesaikan setiap aktivitas.

Menurut Muhamad Ikhsan, komputer dapat dimanfaatkan untuk berbagai aspek pembelajaran, meliputi: aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif

1) Untuk Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

2) Untuk Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang sangat efektif. Beberapa contoh program pembelajarn antara lain; simulasi cara berwudlu, simulasi perang pada masa Rasulullah dalam medan yang paling berat dan sebagainya.

3) Untuk Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pengembangan aspek sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran Berbasis Komputer biasanya memiliki karakteristik sebagaimana karakteristik yang dimiliki oleh "*programmed instruction*". Hal ini terjadi karena bentuk "*programmed instruction*" yang paling umum dewasa ini adalah *Computer Assisted Instruction* (CAI). Dan CAI dewasa ini telah menggantikan *programmed text* yang merupakan bentuk dari *programmed instruction*.

Menurut Eisenberg karakteristik utama Pembelajaran Berbasis Komputer adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dimungkinkan untuk belajar kapan saja.
- 2) Siswa tak dapat melanjutkan belajar tanpa permasalahan yang menyeluruh pada materi yang dipelajari.
- 3) Terdapat respon yang segera terhadap setiap pertanyaan yang diberikan siswa.
- 4) Jika siswa menjawab salah dan memalukan, maka tak ada orang lain yang tahu.
- 5) Memungkinkan setiap siswa berperan serta dalam proses belajar, dan tak ada kemungkinan pelajaran di dominasi oleh segelintir orang.¹⁵

Selain karakteristik PBK menurut Eisenberg di atas, karakteristik lain Model Pembelajaran Berbasis Komputer

¹⁵Azhar Arsyad, *Madia Pembelajaran* ,(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011) hlm 171

dikemukakan oleh Burke Burke mengajukan karakteristik PBK sebagai berikut:

- 1) Small Steps, yaitu bahwa dalam Pembelajaran Berbasis Komputer mater-materi yang dikembangkan diuraikan dalam penggalan-penggalan pendek untuk seterusnya akan diuji bagaimana pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dan dari komponen ke komponen tidak ada uraian yang terlalu panjang sehingga tidak menjenuhkan siswa dalam belajar.
- 2) Active responding, yaitu bahwa program Pembelajaran Berbasis Komputer menyediakan banyak stimulus berupa perintah-perintah yang memandu dan meminta siswa segera memberi respon mereka dalam rangka belajar dengan menggunakan program tersebut.
- 3) Immediately feedback, yaitu bahwa setiap respon yang diberikan siswa pada stimulus yang disampaikan segera diberikan balikan agar siswa dapat segera mengetahui tingkat keberhasilan dalam belajar yang sedang dilakukan.
- 4) Interaktif. Salah satu kelebihan yang paling menarik dari pembelajaran Berbasis Komputer terletak pada kemampuannya berinteraksi dengan pelajar. Program pembelajaran berbasis komputer yang baik adalah program pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi intensif antara komputer dengan pelajar. Dengan program yang demikian, interaksi dengan

sejumlah besar pelajar dapat berlangsung pada saat yang sama, berbeda dengan interaksi antara pengajar, instruktur, dosen atau guru dengan pelajar atau siswa yang hanya terjadi secara bergantian sehingga memerlukan waktu yang lebih lama.

- 5) Menerapkan Hukum Akibat (*The Law of effect/Thorndike's Law of Effe*). Asumsi utama yang diyakini oleh hukum ini sangat sederhana yaitu tingkah laku yang diikuti oleh rasa senang besar kemungkinannya untuk diulang-ulang daripada tingkah laku yang tidak diikuti oleh rasa senang. Berdasarkan hukum ini muncul teori S-R yang meliputi stimulus-response dan reinforcement. Dalam pembelajaran yang dilandasi oleh teori S-R tersebut pelajar diberi pertanyaan sebagai stimulus kemudian pelajar memberikan jawaban sebagai respons. Kemudian, balikan diterima atas respon yang diberikan. Teorinya adalah pelajar akan memperoleh hadiah dan pembelajaran diperkuat dengan balikan yang hanya menyatakan bahwa jawaban atau respon yang diberikan oleh si belajar tersebut benar. Jadi, dalam program individual pelajar diberi pertanyaan sebagai stimulus. Kemudian ia menjawab pertanyaan tersebut (response). Jawaban yang benar diberi feedback (reinforcement atau penguatan).

c. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Komputer

Model Pembelajaran Berbasis Komputer (Model CAI/*Computer Assisted Instruction*) untuk memecahkan permasalahan pembelajaran pada umumnya dapat diterapkan melalui beberapa bentuk yang dilaksanakan secara terpadu dan simultan, yaitu:

1) Tutorial

Program pembelajaran Berbasis Komputer dalam bentuk tutorial merupakan program yang menyajikan informasi baru kepada siswa. Program pembelajaran bentuk ini memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi, istilah, latihan dan branching yang sesuai. Pelaksanaan bentuk ini didukung dengan penjelasan umum guru di kelas untuk mengawali pemahaman siswa terkait dengan permasalahan yang dipelajari dengan berbasis power point.

2) Drill dan Practices

Drill dan Practice dilaksanakan setelah konsep-konsep dasar materi pelajaran telah dikuasai siswa. Pada bentuk ini siswa menerapkan rumus-rumus, bekerja dengan kasus-kasus konkrit, dan melatih daya tangkap mereka terhadap materi pelajaran. Drill dan Practice merupakan media pengecekan yang cepat terhadap pengetahuan siswa. Drill dan Practice juga bertujuan menantang kemampuan daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran

sekaligus memberi pengalaman koreksi terhadap kesalahan yang dibuat siswa.

3) Bentuk *Problem Solving*

Problem Solving adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi daripada *drill*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer atau handphone sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan.

4) Bentuk *Simulation*

Simulation analog dengan situasi kehidupan nyata siswa, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Seringkali, prinsip-prinsip yang mendasari dan menentukan siswa tidaklah ditampakkan secara eksplisit, tetapi harus disimpulkan oleh siswa sendiri dari beberapa pengalaman dalam simulasi.

5) Permainan/Game

Pola interaksi dalam bentuk permainan (*game*), memanfaatkan unsur rekreasional yang dimiliki komputer. Komputer, lewat keunggulannya mengandung daya tarik yang dapat menstimulir siswa untuk memahami materi pelajaran. Melalui unsur rekreasional ini, pengetahuan dan kemampuan sekaligus ketertarikan dan motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran akan semakin meningkat.¹⁶

¹⁶ Yuli Kwartolo, Tehnologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran ...Hlm.22

6) Collaborative learning dengan memanfaatkan program edmodo

Edmodo merupakan salah satu dari Social Learning Network (SLN) yang memiliki fungsi utama berbagi pakai (sharing) sumber belajar, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa serta antarsiswa, dan evaluasi Pemanfaatan program edmodo yang dilakukan dalam proses belajar secara terus menerus akan menumbuhkan pendidikan yang kompetitif, dimana masing-masing kelompok belajar akan menampilkan berbagai keunggulan pada kelompok masing-masing, sehingga terciptalah pendidikan yang berkualitas

Edmodo dipilih untuk dijadikan sarana proses belajar dikarenakan siswa yang dapat mengakses untuk berbagi sumber belajar, hanya siswa yang memiliki password yang telah diberikan guru tersebut. Perbedaan dengan facebook yaitu facebook dapat diakses secara terbuka yang dapat dibuat untuk jejaring pembelajaran pribadi tanpa terkendala password yang harus diberikan oleh guru tersebut. Sisi positif dari edmodo yang dijadikan sebagai sarana sumber belajar untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa masih dalam pengawasan seorang guru, jadi siswa tidak dapat mengakses sembarangan bila mereka belum memiliki password yang diberikan oleh guru PAI.

Terdapat banyak sekali fitur-fitur yang ditawarkan Edmodo untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo :

a) Polling

Polling merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh guru. Fitur ini biasanya digunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu.

b) Gradebook

Fitur ini mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk manajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi file .csv. Pada fitur Gradebook, guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

c) Quiz

Fitur Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat quiz. Mereka hanya bisa mengerjakan soal quiz yang diberikan oleh guru. Quiz digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi

online kepada siswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.

d) File and Links

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut ber-ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain.

e) Library

Dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh guru maupun murid.

f) Assignment

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara online. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt), dan juga tombol “Turn in” pada kiriman assignment yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.

g) Award Badge

Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur award badges ini

h) Parent Code

Dengan fitur ini, orang tua murid dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua murid dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas / grup anaknya di Edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari guru yang bersangkutan. Dilihat dari manfaat dan juga fitur-fiturnya, edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran online.¹⁷

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad D. Marimba, Pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.¹⁸

Menurut Abdul Mujib dan Yusuf Mudzakir, Pendidikan Agama Islam adalah proses trans internalisasi pengetahuan dan nilai Islam kepada siswa melalui upaya pengajaran, pembiasaan, bimbingan

¹⁷Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Simulasi Digital Jilid 1, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Menengah, 2013) hlm. 145

¹⁸Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991).hlm 110.

pengasuhan, dan keselarasan dan kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat.

Menurut H.M. Arifin, Pendidikan Islam ialah suatu sistem pendidikan yang dapat memberikan kemampuan kepada seseorang untuk memimpin dan menjaga kehidupannya sesuai dengan aturan-aturan dan cita-cita serta nilai-nilai Islam yang telah menjiwai dan mewarnai dalam setiap corak kepribadiannya.¹⁹

Dari pendapat para ahli tentang pengertian pendidikan Agama Islam di atas, memiliki persamaan yang secara ringkas dapat dikemukakan sebagai berikut: Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang disengaja yang dilakukan oleh seorang dewasa kepada siswa dalam masa pertumbuhan agar siswa tersebut memahami agama Islam dan mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki kepribadian muslim.

b. Dasar Pendidikan Agama Islam.

Menurut Muhammad Daud Ali, dasar Pendidikan Islam adalah segala ajarannya yang bersumber dari Al-Qur'an, sunnah, dan ijtihad.²⁰

1) Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah kitab suci yang disampaikan oleh Malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad sebagai pedoman atau petunjuk bagi umat manusia dalam mencapai kehidupan di dunia dan akhirat.

¹⁹H.M Arifin, *Ilmu Pendidikan*, hlm 7.

²⁰Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persaja, 1998), hlm..

Al-Quran merupakan sumber utama yang diyakini berasal dari Allah SWT dan mutlak benar, sebagaimana firman Allah, Al-Qur'an surah As-Syu'ara ayat 192-193:

وَإِنَّهُ لَنَنْزِيلُ رَبِّ الْعَالَمِينَ (192) نَزَلَ بِهِ الرُّوحُ الْأَمِينُ (193)

Artinya: *“Dan sesungguhnya al-Qur'an ini benar-benar diturunkan oleh Tuhan semesta alam, Dia dibawa turun oleh Ar-Ruh Al-Amin (Jibril)”*²¹

2) As-Sunnah

As-Sunnah atau Al-Hadits adalah perkataan, perilaku atau penetapan Rosulullah SAW. As-Sunnah berisi petunjuk atau pedoman untuk kemaslahatan hidup manusia dan untuk membina umatnya menjadi manusia seutuhnya atau muslim yang bertaqwa.

3) Ijtihad

Ijtihad adalah buah pemikiran untuk memecahkan sebuah hukum yang belum ditegaskan hukumnya oleh al-Qur'an dan as-Sunnah. Namun seorang mujtahid terlebih dahulu harus memiliki pengetahuan mendalam tentang ilmu al-Qur'an, as-Sunah, disiplin keilmuan islam yang lain serta memenuhi syarat lain yang di tentukan.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam identik dengan tujuan agama Islam, karena tujuan agama Islam adalah agar manusia memiliki

²¹ Al Qur'an dan terjemahnya, hlm. 375.

keyakinan yang kuat dan dapat dijadikan sebagai pedoman hidupnya yaitu untuk menumbuhkan pola kepribadian yang bulat dan melalui berbagai proses usaha yang dilakukan. Dengan demikian tujuan pendidikan Agama Islam adalah suatu harapan yang diinginkan oleh pendidikan Islam itu sendiri.

Zakiah Daradjat mendefinisikan tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin pada sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia dan akhirat. Yang dapat dibina melalui pengajaran agama yang intensif dan efektif.²²

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sebagai usaha untuk mengarahkan dan membimbing manusia (dalam hal ini, siswa) agar mereka mampu menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta meningkatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan mengenai agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim, berakhlak mulia dalam kehidupan, baik secara pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan menjadi insan yang beriman sampai akhir hayat.

²² Zakiah daradjat, *Metodik khusus pengajaran agama islam*,(Jakarta: PT Bumi Aksara,2011), hlm. 172.

d. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Nazaruddin, fungsi Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan
- 2) Penyaluran
- 3) Perbaikan
- 4) Pencegahan
- 5) Penyesuaian
- 6) Sumber Nilai²³

Fungsi Pendidikan Agama Islam sebagai pengembangan adalah meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT, yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya usaha menanamkan keimanan dan ketaqwaan menjadi tanggung jawab setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan kemampuan yang ada pada diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Di samping fungsi Pendidikan Agama Islam juga berfungsi sebagai penyaluran yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama agar bakat tersebut dapat

²³ Nazarudin *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2007), hlm. 17-19.

berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Fungsi Pendidikan Agama Islam berikutnya adalah sebagai perbaikan yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari yang sebelumnya mungkin mereka peroleh melalui sumber-sumber yang ada di lingkungan keluarga dan masyarakat, misalnya pemahaman agama yang dirasa kurang toleransi.

Fungsi Pendidikan Agama Islam selanjutnya sebagai pencegahan yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Selanjutnya fungsi Pendidikan Agama Islam sebagai penyesuaian adalah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

Fungsi Pendidikan Agama Islam sebagai sumber nilai adalah memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

e. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam itu luas sekali karena agama Islam memuat ajaran tentang tata hidup yang meliputi seluruh aspek kehidupan manusia, maka pendidikan agama Islam, sebenarnya harus berarti pengajaran tentang tata hidup yang berisi pedoman pokok yang akan digunakan oleh manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia dan untuk menyiapkan kehidupan yang sejahtera di akhirat nanti.²⁴

Apabila dilihat dari segi pembahasannya maka ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum di sekolah adalah:

- 1) Pengajaran Keimanan
- 2) Pengajaran Akhlak
- 3) Pengajaran Ibadah
- 4) Pengajaran Fikih
- 5) Pengajaran Al-Qur'an
- 6) Pengajaran Sejarah Islam²⁵

Pengajaran keimanan berarti pembelajaran tentang aspek kepercayaan menurut ajaran Islam, inti dari pengajaran ini adalah tentang rukun Islam. Adapun rukun Islam ada 5 yaitu, mengucapkan kalimat syahadat, mendirikan sholat, mengerjakan puasa di bulan Ramadhan, menunaikan zakat, dan mengerjakan haji ke Baitullah (Mekah).

²⁴*Ibid*, hlm. 60.

²⁵*Ibid*, hlm.63.

Pengajaran akhlak adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa dan cara bersikap seseorang pada kehidupannya. Pengajaran ini berarti proses pembelajaran yang dapat membentuk karakter anak, agar anak yang beragama Islam jelas karakter dan akhlak mulianya.

Pengajaran ibadah adalah pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya. Tujuan dari pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar, sesuai dengan tuntunan agama, mengerti segala bentuk ibadah dan memahami arti dan tujuan pelaksanaan ibadah.

Pengajaran fikih adalah pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang segala bentuk-bentuk hukum Islam yang bersumber pada al-Qur'an, sunnah dan dalil-dalil syar'i yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar siswa mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum Islam dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pengajaran al-Qur'an adalah pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat membaca al-Qur'an dan mengerti arti kandungan yang terdapat disetiap ayat-ayat al-Qur'an. Akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat-ayat tertentu yang dimasukkan dalam materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya, dan ketersediaan jam pelajaran dimasing-masing sekolah.

Tujuan dari pengajaran sejarah Islam adalah agar siswa dapat mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari zaman dahulu sampai sekarang sehingga siswa dapat mengenal dan mencintai agama Islam.

3. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang artinya kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.²⁶

Menurut Bimo Walgito, motivasi adalah suatu hal yang mendorong individu atau organisme untuk berperilaku dan berbuat ke arah tujuan²⁷

Sedangkan menurut Mc. Donald dalam Sardiman, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan “felling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.²⁸ Maksud dari pernyataan ini bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang terdapat dalam diri individu sehingga akan berkaitan dengan persoalan gejala

²⁶ Isbandi Rukminto Adi, *Psikolog, Pekerjaan Sosial, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial, Dasar-dasar Pemikiran*, (Jakarta: Grafindo, Persada, 1994), hlm. 154.

²⁷ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2004), hlm. 220.

²⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: Grafindo, Persada, 2001), hlm. 71.

kejiwaan atau psikologi seseorang, perasaan, dan emosi kemudian terdorong bertindak melakukan sesuatu.

Menurut Hamzah, motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan.²⁹

Menurut pendapat David Mc Celland berpendapat bahwa a motivation the readingtegration by e cue of a change in e affective situation, yang artinya bahwa motivasi merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari dengan ditandai suatu perubahan pada situasi afektif, sehingga motivasi dalam pengertian ini memiliki dua aspek, yaitu adanya dorongan dari dalam dan dorongan dari luar untuk mengadakan perubahan dari suatu keadaan pada keadaan yang diharapkan dan usaha untuk mencapai tujuan.³⁰

Dalam beberapa pengertian para ahli tersebut, maka peneliti simpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku guna mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapainya.

b. Ciri-ciri dan Fungsi motivasi

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, motivasi merupakan hal yang sangat penting. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menampakkan antusiasnya dalam menerima materi

²⁹ Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. 5, hlm. 6.

³⁰ Ibid hlm. 9

yang disampaikan. Hal ini akan berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa tersebut.

1) Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman AM yaitu:

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum sesuai).
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa” (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral dan sebagainya).
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

- h) Senang mencari dan memecahkan masalah-masalah tersebut.³¹

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa motivasi dapat mendorong dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan seseorang. Motivasi belajar yang terdapat dalam diri siswa sangat penting untuk menggerakkan diri siswa, untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan tidak mengenal lelah untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

2) Fungsi Motivasi

Motivasi memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi fungsi motivasi itu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c) Menyeleksi tujuan. karena boleh jadi seseorang ketika melakukan sesuatu dengan bermacam tujuan yang ingin dicapai.³²

3) Macam-Macam Motivasi

Adapun macam-macam motivasi menurut Hamzah B Uno, ada dua, yaitu: motivasi intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena memang telah ada dalam diri

³¹ Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar* (Jakarta: Raja Grasindo, 2007), hlm. 82-83.

³² Ibid hlm 85

individu sendiri dan motivasi ekstrinsik, timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.³³

Kedua motivasi tersebut sangat diperlukan dalam pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi intrinsik akan lebih kuat dan selalu memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Namun kondisi siswa yang senantiasa berubah serta adanya komponen dalam proses pembelajaran yang kurang menarik, maka membuat siswa kadang jenuh dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dalam keadaan seperti ini motivasi ekstrinsik menjadi penting dalam pembelajaran. Salah satu tugas guru adalah memotivasi siswa sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

4) Pembelajaran yang meningkatkan motivasi

Dalam pembelajaran guru harus senantiasa mengingat bahwa setiap motif yang baru, harus tumbuh dari keadaan anak sendiri, yaitu dari motif-motif yang sudah dimiliki, dorongan-dorongan dasarnya, sikap-sikapnya, minatnya, penghargaananya, cita-citanya, tingkah lakunya, hasil belajar dan sebagainya.

³³ Hamzah B, Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 4.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya:

- a) Kompetensi dasar yang dipelajari disusun menjadi suatu yang menarik dan berguna bagi peserta didik.
- b) Kompetensi dasar harus disusun secara jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui dengan jelas.
- c) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang hasil belajar dan pembentukan kompetensi pada dirinya.
- d) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- e) Memanfaatkan sikap-sikap, cita-cita, dan rasa ingin tahu peserta didik.
- f) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individu peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subyek tertentu.
- g) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan jalan memperhatikan kondisi fisiknya, memberikan rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah

keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.³⁴

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”, mempunyai arti yang berbeda. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).³⁵ Pengertian lain yang lebih padu adalah, prestasi dimaknai sebagai apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.³⁶

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dikerjakan, diciptakan dan menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan bekerja. Sedangkan pengertian belajar, untuk memahami pengertian tentang belajar berikut dikemukakan beberapa pengertian belajar.

³⁴ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007) hlm. 267-268.

³⁵ Departemen Pendidikan & Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan ke-10, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 787.

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar & Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20-21.

Belajar ialah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁷ Belajar adalah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.³⁸ Lebih luasnya belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.³⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat difahami bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, ketrampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Secara keseluruhan prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diwujudkan dalam pemikiran, perasaan dan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar.⁴⁰

Dalam hal ini prestasi belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar

³⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, cetakan ke-4 (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 2.

³⁸ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan, Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, Cetakan ke-3 (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), hlm. 98-99.

³⁹ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 57.

⁴⁰ Wira Miharja, S, A. (2003). *Ketrampilan Hubungan Antara Kecerdasan Kekuatan, dan Prestasi Belajar*. *Journal Psikologi*.II (i), hlm. 76.

dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, ketrampilan, kecakapan dan perilaku individu terbentuk dan berkembang melalui proses belajar. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauhmana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Adapun berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di sekolah, menurut Muhibbin Syah secara garis besarnya dapat dibagi menjadi tiga bagian antara lain:

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.⁴¹

⁴¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2008), hlm. 132.

Faktor-faktor diatas dalam banyak hal sering berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang merasa bahwa belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi dirinya hal ini akan meningkatkan kuantitas dan kualitas belajarnya, sehingga prestasi belajarnya akan meningkat.

C. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari 2 (dua) prediktor yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komputer dan motivasi belajar siswa, sedang prestasi belajar merupakan variabel terikatnya.

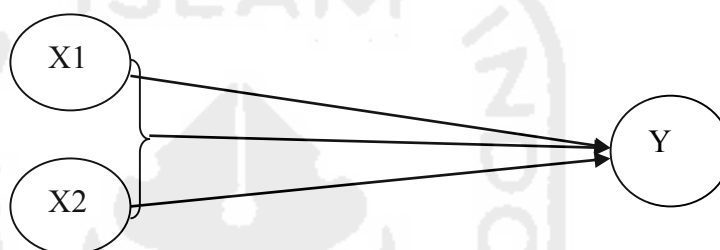
Melalui penelitian ini kedua variabel tersebut akan dicari ada atau tidaknya hubungan yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran Berbasis Komputer pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016 /2017, hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016 /2017.

Di samping itu pula akan dicari ada atau tidak pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer dan motivasi belajar secara bersama-sama

terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016 /2017.

Apabila hubungan antar variabel tersebut digambarkan dalam sebuah kerangka, maka gambar tersebut adalah seperti pada halaman berikut:

Gambar 1. Paradikma Hubungan Antar Variabel



Sumber: Analisis Data 2016

Keterangan :

X1 : variabel bebas. Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer

X2 : variabel bebas, motivasi

Y : variabel terikat, prestasi belajar.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang positif Model Pembelajaran Berbasis Komputer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016 /2017.

2. Ada pengaruh yang positif Model Pembelajaran Berbasis Komputer dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016 /2017.
3. Ada pengaruh yang positif Model Pembelajaran Berbasis Komputer dan motivasi belajar secara bersama terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016 /2017.

