

**Pengaruh Penggunaan Modul Multimedia Interaktif dengan Model Tutorial
Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
TIK Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Proposal guna Penyusunan Skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar**

Oleh :

HASANUDDIN

10531 1904 12

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR, 2019**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama Hasanuddin, NIM 10531190412 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 077 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 11 Mei 2019, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 11 Mei 2019,

Makassar, 06 Ramadhan 1440 H
11 Mei 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Saharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Dra. Hj. Maryati Z, M.Si (.....)
 3. Dra. H. Hamzah HS, MM. (.....)
 4. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Modul Multimedia Interaktif dengan Model Tutorial terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : HASANUDDIN

Stambuk : 10531190412

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah dipertimbangkan, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Mei 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Maryali Z. M.Pd.


Ishak, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dewati Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah swt atas berkah, rahmat dan karunianya hingga saya masih selalu diberi kesehatan sampai detik ini hingga tak dapat tersuratkan lagi. Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Modul Multimedia Interaktif dengan Model Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong”**. Laporan penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya yang selama ini selalu membimbing sejak kecil sampai sekarang ini, Dra. Hj. Mariyati Z, M.Si dan Ishaq, S.Pd.,M.Pd dosen pembimbing I dan pembimbing II.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih kepada: Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E.,MM. Selaku Rektor Unuversitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makssar dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan, segenap dosen jurusan

Teknologi Pendidikan, segenap dosen dan staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, rekan di Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan (HIMATEKPEN), serta semua teman-teman.

Penulis menyadari proposal penelitian ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan proposal penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amiin.

Makassar, 24 Maret 2019

Hasanuddin



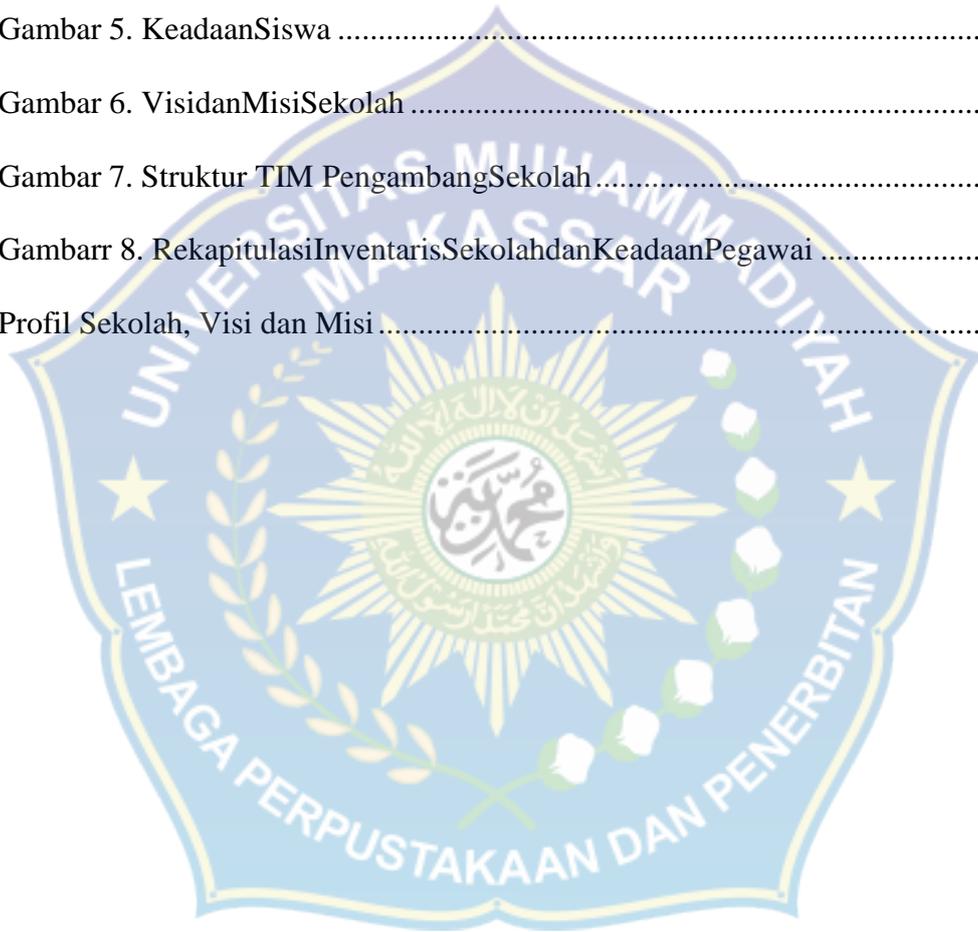
DAFTAR TABEL, BAGAN DAN GAMBAR

Bagan 1.0. Kerangka berfikir penelitian	36
Tabel 1.0. Jumlah Keseluruhan Siswa MTS Assalamiyah Galesong	39
Bagan 1.1. Triangulasi Sumber.....	45
Tabel 1.1. Interpretasi r_{xy}	55
Tabel 1.2. Hasil Obesrvasi	61
Tabel 1.3. Tabel Nilai x dan y Siswa.....	65
Tabel 1.4. Tabel Penolog Untuk Menghitung Kolerasi Antara x dan y	67



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1. Tampilan Depan MTS Assalamiyah Galesong	58
Gambar 2. Pintu Gerba.....	58
Gambar 3. Ruang Guru	58
Gambar 4. Proses belajar Siswa di LAB KOMPUTER.....	58
Gambar 5. Keadaan Siswa	58
Gambar 6. Visi dan Misi Sekolah	58
Gambar 7. Struktur TIM Pengembang Sekolah.....	58
Gambar 8. Rekapitulasi Inventaris Sekolah dan Keadaan Pegawai	58
Profil Sekolah, Visi dan Misi	58



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Ku awali dengan niat kuaplikasikan dengan tekad yang membara

Takpeduli haling rintang karena tujuan kebahagiaan

Harga mati untuk kugenggam

Seperti pepatah Arab

“Manjadah Wajadah”



Kupersembahkan karya ini untuk :

Terkhusus untuk kedua orang tuaku, saudaraku dan teman seperjuanganku atas ketulusan dan keikhlasan kalian menyemangatiku dalam do'a dan kebersamaan.

ABSTRAK

HASANUDDIN, 2018. *Pengaruh Penggunaan Modul Multi Media Interaktif dengan Model Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong (Kabupaten Takalar). (Pembimbing, Mariyati Z dan Ishaq).*

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa Mts Assalamiyah Galesong. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian ini dilakukan di MTs Assalamiyah Galesong Kabupaten Takalar dengan objek penelitian adalah siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII dengan populasi sebanyak 401 dan sampel penelitian *one group* (satu kelas) sebanyak 34 orang. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian penentuan hasil apakah hipotesisi diterima ditentukan dengan menggunakan korelasi.

Dari hasil perhitungan korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara penggunaan modul multimedia interaktif dengan minat belajar siswa (r) adalah 0,80, dimana taraf signifikan diterapkan 5% (taraf kepercayaan 95%) dan $n = 34$, maka r tabel = 0,339. Ternyata nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul multimedia interaktif dengan minat belajar siswa memiliki hubungan yang kuat.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan nilai pada rapor siswa berada pada kategori sedang hingga terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil korelasi dimana interaksi belajar siswa dengan di terapkannya modul multimedia interaktif ini. Jadi benar ada pengaruh terhadap minat belajar siswa Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong.

Kata Kunci : Minat belajar siswa pada penerapan modul multimedia interaktif

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSERTUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR KARTU KONTROL PEMBIMBING I	v
LEMBAR KARTU KONTROL PEMBIMBING II.....	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
KARTU KONTROL BIMBINGAN	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL, BAGAN dan GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN.....	9
A. Teori dan Konsep	9
1. Pengertian Modul	9
2. Tujuan Modul.....	9
3. Karakteristik Modul	10

4. Rancangan Modul	12
5. Manfaat Modul.....	15
B. Konsep dan Teori Multimedia Interaktif.....	17
1. Pengetian Multimedia Secara Umum.....	17
2. Pengertian Multimedia dan Interaktif Menurut KBBI.....	20
3. Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli	20
4. Pengertian Multimedia Interaktif Menurut Ahli	22
5. Karakteristik Pembelajaran Multimedia	24
6. Penerapan Pembelajaran Multimedia.....	25
C. Teori dan Konsep Model Tutorial.....	27
1. Pengertian Tutorial	27
2. Model Tutorial dalam CAI.....	28
3. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Tutorial.....	29
4. Fungsi Pembelajaran Tutorial	30
5. Prinsip-Prinsip Model Tutorial	31
6. Langkah-Langkah Model Tutorial;.....	32
7. Tipe Pengorganisasian Model Tutorial	33
8. Kelemahan dan Kelebihan Tutorial	34
D. Kerangka Berfikir.....	35
E. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Rancangan Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	39
C. Subyek dan Objek Penelitian	41
D. Lokasi Penelitian	42
E. Tahapan Penelitian	42
F. Data dan Sumber Data	44
G. Teknik Pengumpulan Data	44
H. Teknik Analisis Data.....	52
I. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	59
A. Hasil Penelitian Deskripsi Data.....	59

B. Hasil Pretes Kelas VIII A.....	63
C. Hasil Postes Kelas VIII A	63
D. Rekap Perhitungan Normalitas dan Homogenitas.....	63
E. Hasil Korelasi Antara Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Modul Tersebut (X) dengan Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Modul Tersebut (Y)	64
F. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi Penelitian dan Sran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	
RIWAAYAT HIDUP	



BAB I

PENDAHULUAN

E. Latar Belakang

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka semua aspek yang dapat mempengaruhi belajar siswa hendaknya dapat berpengaruh positif bagi diri siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan semakin penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*.

Jadi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan dan inovatif akan menjadi pilihan tepat bagi para guru. Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan yaitu sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*), kental dengan suasana instruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat.

Kewajiban pendidikan dituntut juga untuk memasukkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam moral, budipekerti luhur, kreatifitas, kemandirian dan kepemimpinan, yang sangat sulit dilakukan dalam sistem pembelajaran yang konvensional. Sebagaimana yang diamanatkan dalam UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi siswa sebagai generasi penerus bangsa di masa depan.

Berdasarkan undang-undang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa sudah semestinya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama untuk dilakukan oleh pemerintah. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah dan menjadi manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

“(Darmawan, 2012: 47) pembelajaran multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama siswa melakukan aktivitas pembelajaran, sebagaimana yang pernah dilakukan penulis dalam sebuah risetnya, bahwa ternyata siswa SD-PT membutuhkan stimulus yang konsisten pada otaknya. Menurut definisi para pakar bahwa multimedia dapat dipandang sebagai *“combination of the following elements: text, color, graphics, animation, audio and video”*. Kombinasi antara komputer dan video (Rosch, 1996); multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996); sedangkan menurut (Robin, Linda 2001) multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video”.

Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi yang sekarang dikembangkan lagi menjadi kurikulum 2013 merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dari hasil observasi dan informasi yang diperoleh dari data di MTs ASSALAMIYAH GALESONG menunjukkan bahwa sebagian besar penyampaian mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menggunakan metode ceramah dengan alat bantu buku, papan tulis, proyektor, dan sejenisnya.

Memang pemakaian media interaktif telah menjadi pilihan, Namun yang saya lihat bahwasanya penggunaannya belum optimal. Padatnya materi yang harus disampaikan kurang sesuai dengan waktu yang disediakan, partisipasi (keaktifan) siswa kurang selama proses pembelajaran. Sehingga kompetensi siswa tidak diketahui secara optimal. Dalam hal ini dengan adanya penggunaan modul multimedia interaktif model tutorial menjadikan siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya.

Namun tidak menutup kemungkinan bahwa belajar mandiri ini tidak melibatkan peran guru didalamnya. Peran guru dalam hal ini ialah sebagai pengontrol proses belajar mengajar atau pemberi pesan. Seiring dengan pengembangan pendidikan selama dekade ini, muncul pemikiran merenovasi pembelajaran bagi anak bangsa negeri ini menuju pembelajaran yang mandiri, berkualitas, humanis, organis, dinamis dan konstruktif. Salahsatu pemikiran itu adalah upaya yang dapat dikembangkan oleh sekolah adalah

pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau PAIKEM.

PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu siswa membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman yang telah dimiliki dan dikuasai siswa. Siswa diajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut bisa dipergunakan di luar kelas sehingga siswa lebih berminat lagi hingga berkompetensi seoptimal mungkin.

Berhasil tidaknya proses pendidikan atau kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya: kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran termasuk didalamnya penggunaan alat bantu, pemilihan metode dan media yang tepat serta pendekatan yang dipergunakan di dalam mengajar, motivasi belajar, lingkungan, bahasa yang digunakan, serta kemampuan daya serap siswa.

Aspek penggunaan program modul multimedia interaktif dengan model tutorial dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan/stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti pengadaan animasi gambar atau gerak yang menarik dan mengarah pada mata pelajaran, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk membuat siswa lebih tertarik mendalami mata pelajaran tersebut.

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar atau kompetensi siswa.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lenny Trilestari (2012) di SMKN 12 Bandung dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Mengukur Menggunakan Alat Ukur”, dengan metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan desain Pretes-Posttes, *Nonequivalent Control Group Design* yaitu menempatkan subjek penelitian kedalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap penguasaan materi sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
2. Risna Chotrunada (2011) di SDN Bandung rejosari 1 Kota Malang dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bandung rejosari 1 Kota Malang”, metode penelitian yang digunakan eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan mengambil subjek penelitian dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas control dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes untuk pre-test dan post-test. Teknik analisis yang digunakan adalah uji tidakberpasangan yang diselesaikan dengan bantuan komputer program SPSS17,0 for Windows, menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan antara nilai rerata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu hasil belajar 24 matematika pada kelas yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran CD Interaktif.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif Kurniawan (2009) di SMAN 2 Sragen dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Multimedia 25 Interaktif dalam Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa”, metode penelitian yang digunakan eksperimen semu (*Quasi Experiment Research*) dengan desain *randomized control group design*, yaitu mengambil sampel dengan teknik random sampling dalam 1 sekolah, sejumlah 3 kelas yakni 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) penggunaan multimedia interaktif dalam model active learning memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi, 2) penggunaan model active learning memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi, 3) multimedia interaktif efektif digunakan dalam active learning, 4) model active learning efektif terhadap hasil belajar biologi pada pokok bahasan bioteknologi.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah “Apakah ada pengaruh penggunaan modul multimedia interaktif dengan model tutorial terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG ?

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan modul multimedia interaktif dengan model tutorial terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi dan pengetahuan yang lebih mengenai “Pengaruh Penggunaan Modul Multimedia Interaktif dengan Model Tutorial untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG”.

Adapun secara detail manfaat penelitian tersebut diantaranya:

1. Bagi lembaga pendidikan (sekolah)

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif mengenai penggunaan modul multimedia interaktif terhadap kompetensi siswa, sehingga penelitian ini menjadi salah satu media pemanfaatan penggunaan modul multimedia interaktif model tutorial untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG. Dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mendapat prestasi ataupun kompetensi yang semakin tinggi agar terwujud tujuan pembelajaran dan dengan hasil belajar yang telah dicapai merupakan cermin kualitas sekolah.

2. Bagi pemerintah (Depdiknas)

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi DEPDIKNAS (Departemen Pendidikan Nasional), sehingga dapat diketahui dimana kekuatan dan kelemahan yang dihadapi sekolah dalam mengimplementasikan modul atau bahan ajar pada mata pelajaran TIK dan menjadi bahan evaluasi, serta pertimbangan kebijakan selanjutnya.

3. Bagi pendidik mata pelajaran TIK

Digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi atau kemampuan penggunaan modul multimedia interaktif model tutorial yang inovatif dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan evaluasi hasil belajar yang telah diperoleh, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa berhasil belajar mandiri, menguasai materi dan yang belum berhasil menguasai materi.

4. Bagi peneliti

Memberikan tambahan ilmu pengetahuan serta pemikiran baru berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran mengenai pengaruh penggunaan modul multimedia interaktif dengan model tutorial pada mata pelajaran TIK Kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

F. Teori dan Konsep Modul

1. Pengertian Modul

Modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (S. Nasution, 2003 : 204). Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

2. Tujuan Modul

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (tanya jawab).
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik bagi siswa maupun guru/instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi dalam proses belajar mengajar (PBM), seperti :
 - 1) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa.
 - 2) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungannya dan sumber belajar lainnya.

- 3) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 4) Memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (*self assesment*).

3. Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik modul sebagai berikut :

a. *Self Instructional*

Melalui modul tersebut seseorang atau siswa mampu belajar sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Hal ini sesuai dengan tujuan modul adalah agar siswa mampu belajar mandiri. Untuk memenuhi karakter self instructional, maka modul harus :

- 1) Terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara.
- 2) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang spesifik sehingga memudahkan siswa belajar secara tuntas.
- 3) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- 4) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan siswa memberikan respon dan mengukur penguasaannya. Kontekstual yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan nyata siswa.

- 5) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- 6) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- 7) Terdapat instrument penilaian/*assesment*, yang memungkinkan siswa melakukan "*self assesment*".
- 8) Terdapat instrumen yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya.
- 9) Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

b. *Self Contained*

Yang dimaksud dengan *self contained* yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu kompetensi/subkompetensi harus dilakukan dengan hati-hati yang harus dikuasai oleh siswa.

c. *Stand Alone*

Stand alone atau berdiri sendiri yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul

yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan modul yang berdiri sendiri.

d. Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

e. *User Friendly*

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah "*user friendly*" atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

4. Rancangan Modul

Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan peranannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen seperti : format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsisten.

1) Format

Menggunakan format kolom (tunggal atau multi) yang proposional. Penggunaan kolom tunggal atau multi harus sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan. Jika menggunakan kolom multi, hendaknya jarak dan perbandingan antar kolom secara proposional. Menggunakan format kertas (vertikal atau horizontal) yang tepat.

Penggunaan format kertas secara vertikal atau horizontal harus memperhatikan tata letak dan format pengetikan. Menggunakan tanda-tanda (icon) yang mudah ditangkap yang bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus. Tanda dapat berupa gambar, cetak tebal, cetak miring atau lainnya.

2) Organisasi

Menampilkan peta/bagan yang menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul. Mengorganisasikan isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Menyusun dan menempatkan naskah, gambar dan ilustrasi sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh siswa. Mengorganisasikan antar bab, antar unit dan antar paragraf dengan susunan dan alur yang memudahkan siswa memahaminya. Mengorganisasikan antara judul, subjudul dan uraian yang mudah diikuti oleh siswa.

3) Daya Tarik

Daya tarik modul dapat ditempatkan di beberapa bagian seperti: Bagian sampul (*cover*) depan dengan mengkombinasikan warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi. Bagian isi modul dengan menempatkan rangsangan- rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, pencetakan huruf tebal, miring, garis bawah atau warna. Tugas dan latihan yang dikemas sedemikian rupa.

4) Bentuk dan Ukuran Huruf

Menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum siswa. Menggunakan perbandingan huruf yang proposional antara judul, subjudul dan isi naskah. Menghindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

5) Ruang (spasi kosong)

Menggunakan spasi kosong atau ruang kosong tanpa naskah atau gambar untuk menambah kontras penampilan modul. Spasi kosong dapat berfungsi untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda kepada siswa. Gunakan dan tempatkan spasi kosong tersebut secara proposional. Penempatan ruang kosong dapat dilakukan di beberapa tempat seperti: Ruangan sekitar judul bab dan subbab. Batas tepi (*margin*), batas tepi yang luas memaksa perhatian siswa untuk masuk ketengah-tengah halaman. Spasi antar kolom, semakin lebar kolomnya semakin luas spasi diantaranya.

Pergantian antar paragraf dan dimulai dengan huruf kapital. Pergantian antar bab atau bagian.

6) Konsistensi

Menggunakan ukuran dan jenis huruf, jarak spasi, format, marginalisasi dan tata letak secara konsisten.

5. Manfaat Modul

1) Manfaat modul bagi siswa

Modul memberikan balikan (*feedback*) yang banyak dan langsung. Sehingga, siswa dapat mengetahui taraf ketuntasan hasil belajarnya. Karena dalam modul siswa dapat mengukur atau mengevaluasi kemampuannya secara mandiri. Modul disusun dengan menggunakan kaidah *self instructional* sehingga rumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh siswa. Adanya tujuan pembelajaran yang jelas, usaha siswa lebih terarah untuk mencapai kompetensi atau kemampuan yang diajarkan dengan mudah dan langsung.

Modul dapat meningkatkan motivasi siswa. Karena modul disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan materi dalam modul disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa (*user friendly*) sehingga siswa lebih mudah memahami materi secara tuntas dan cepat. Modul dapat digunakan sesuai dengan perbedaan siswa antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar, dan bahan pelajaran. Karena untuk mencapai kompetensi atau pengetahuan tertentu yang ingin dikuasai, siswa dapat memilih modul-modul yang disediakan.

2) Manfaat modul bagi dosen atau instruktur

Memberikan kepuasan bagi dosen karena dengan adanya modul tingkat keberhasilan siswa menjadi naik. Karena kompetensi atau pengetahuan yang harus dicapai dan dikuasai oleh siswa sudah terarah dan jelas. Memberikan kesempatan bagi dosen dalam memberikan bantuan individual kepada setiap siswa tanpa mengganggu kelas. Karena dengan adanya modul, dosen tidak harus menjelaskan semua materi dalam modul, melainkan hanya menjelaskan materi yang perlu-perlu saja. Meringkas materi pengajaran yang diberikan. Karena modul disusun dalam bentuk unit-unit kecil sehingga dosen dapat membatasi materi yang diberikan agar tidak meluas dan dapat dicapai oleh siswa dengan mudah.

Multimedia interaktif model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial ini sangat mendukung siswa untuk menguasai pelajaran secara tuntas. Secara khusus tutorial dapat didefinisikan sebagai pembelajaran khusus dengan instruktur yang berkualifikasi melalui penggunaan media komputer yang berisi informasi berupa bacaan, demonstrasi, suara, gambar dan animasi yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi pengguna (siswa) dimana program secara aktif memberikan respon pada *user*.

G. Konsep dan Teori Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial ini sangat mendukung siswa untuk menguasai pelajaran secara tuntas. Secara khusus tutorial dapat didefinisikan sebagai pembelajaran khusus dengan instruktur yang berkualifikasi melalui penggunaan media komputer yang berisi informasi berupa bacaan, demonstrasi, suara, gambar dan animasi yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi pengguna (siswa) dimana program secara aktif memberikan respon pada *user*.

1. Pengertian Multimedia Secara Umum

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. "Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit

dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide.

Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka nama televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka

multimedia ada yang online (Internet) dan multimedia ada yang offline (tradisional).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dan lain-lain. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Thorn (2006) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu : (1) Kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, (2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. (3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, (4) Kriteria keempat adalah integrasi media, (5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika dan (6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan.

Green & Brown (2002: 3) menjelaskan, terdapat beberapa metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia, yaitu:

- a. Berbasis kertas (*Paper-based*), contoh: buku, majalah, brosur.
- b. Berbasis cahaya (*Light-based*), contoh: slide shows, transparansi.

- c. Berbasis suara (*Audio-based*), contoh: CD Players, tape recorder, radio.
- d. Berbasis gambar bergerak (*Moving-image-based*), contoh: televisi, VCR (*Video cassette recorder*), film.
- e. Berbasis digital (*Digitally-based*), contoh: komputer.

2. Pengertian Multimedia dan Interaktif Menurut KBBI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) multimedia adalah berbagai jenis sarana: usaha pembangunan untuk dunia komunikasi, pendidikan, dan sebagainya mendapat prioritas utama; penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks; massa bermacam-macam sarana alat komunikasi masyarakat (surat kabar, radio, televisi, dan sebagainya): -- massa mempunyai peranan yang sangat vital.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI interaktif ialah bersifat saling melakukan aksi; antar hubungan; saling aktif; dan berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dan *computer*.

3. Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli

- a. Najjar (1996). Multimedia adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan dari teks, grafik, suara, video, dan animasi.
- b. Hofstetter (2001). Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer.

Selain kombinasi dari objek-objek multimedia tersebut, terdapat juga 4 komponen yang penting lainnya, yaitu:

- 1) Adanya komputer untuk mengatur apa yang akan dilihat dan didengar, dan apa yang akan berinteraksi dengan penggunanya.
 - 2) Adanya link-link yang menghubungkan informasi-informasi yang tersedia
 - 3) Adanya tool-tool navigasi bagi pengguna agar dapat menggunakan informasi yang tersedia
 - 4) Adanya prosedur bagi pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan menyampaikan informasi dan ide-idenya.
- c. Robin dan Linda (2001). Multimedia adalah alat yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan antara teks, grafis, animasi, audio, dan video.
 - d. Turban dan kawan-kawan (2002). Multimedia adalah penggabungan sedikitnya dua media input atau output. Media ini berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
 - e. Zeembry (2008). Multimedia merupakan media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data.
 - f. Mc Cormick (1996). Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 element yaitu suara, gambar dan teks.
 - g. Rosch (1996). Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video.
 - h. Steinmetz (1995). Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi

waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.

- i. Vaughan (2004). Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.
- j. Wahono (2007). Multimedia adalah perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi dan video untuk menyampaikan pesan ke publik.

Kesimpulannya berdasarkan beberapa pengertian diatas:

"Multimedia adalah suatu unit dengan kombinasi antara teks, grafik, animasi, audio dan video yang bertujuan untuk menyampaikan informasi melalui komputer atau media elektronik lainnya."

4. Pengertian Multimedia Interaktif Menurut Ahli

Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: teks, grafik, audio, dan interaktivitas (Green & Brown, 2002: 2-6).

a) Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic Sans MS), ukuran dan warna. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari length dan size.

Length biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. Size menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar size suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

b) Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di render dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk *iconic* adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan.

Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan size (sering disebut juga canvas size) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan size dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

c) Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, sound effect, back sound.

d) Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

5. Karakteristik Pembelajaran Multimedia

(Darmawan, 2012: 55); berikut ini merupakan karakteristik pembelajaran multimedia:

- 1) Berisi konten materi yang representative dalam bentuk visual, audio, audiovisual.
- 2) Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
- 3) Memiliki kekuatan bahasa warna dan bahasa resolusi objek.
- 4) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
- 5) Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.
- 6) Mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

8) Dapat digunakan secara *online* atau *offline*.

6. Penerapan Pembelajaran Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga penggunaannya dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari mempelajari multimedia adalah proses pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, dapat mengurangi waktu kerja karena dibantu oleh kecanggihan multimedia, bagi para siswa kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.

- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Beberapa bidang yang menggunakan multimedia salah satu diantaranya adalah didalam pembelajaran di sekolah. Multimedia sebenarnya sangat dibutuhkan di sekolah karena multi-media membuat pelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan prises belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sebagai salah satu komponen system pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

H. Teori dan Konsep Model Tutorial

1. Pengertian Tutorial

Tutorial atau tutoring adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada mahasiswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri mahasiswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Tutor adalah orang yang

memberikan ilmu kepada anak didik secara langsung, mahasiswa lebih memahami konsep dan praktek pendidikan non formal yang lebih baik

“Menurut Darmawan (2012: 62-63) Program CBI tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode tutorial dalam CAI pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe *branching* dimana informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer dan umpan baliknya yang benar diberikan...”

2. Model Tutorial dalam CAI (Computer Assisted Instruction)

Model CAI tipe tutorial ini menurut Arsyad (1996:97) memiliki 2 jenis :

a. Tutorial Terprogram

Tutorial terprogram merupakan seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang terlebih dahulu diprogramkan. Secara berturut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah dirancang oleh si pembuat program/guru), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai.

Media tambahan lain biasanya digabungkan untuk format tutorial terprogram, seperti tugas tugas bacaan berbasis cetak, kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi dan interaktif dengan videodisc. Manfaat tutorial terprogram akan nampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer untuk bercabang dan interaktif.

b. Tutorial Intellegent

Berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial (kecerdasan buatan), bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang telah disiapkan terlebih dahulu oleh si perancang. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dengan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya ataupun memberi jawaban.

3. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Tutorial

Suhito (1984: 64) menjelaskan bahwa dalam model pembelajaran tutorial terdapat ciri-ciri yang menjadi kekhasan dari model pembelajaran tutorial antara lain sebagai berikut:

a. Tujuan pengajaran dari metode pembelajaran tutorial adalah memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, mengembangkan sikap sosial dan semangat gotong royong dalam kehidupan, mendinamiskan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga tiap anggota merasa dirinya sebagai bagian kelompok yang bertanggungjawab, mengembangkan kemampuan kepemimpinan keterampilan pada setiap anggota kelompok dalam pemecahan masalah kelompok.

b. Siswa dalam pembelajaran ini memiliki ciri-ciri:

- 1) Setiap siswa merasa sadar diri memiliki anggota kelompok
- 2) Setiap siswa sadar diri memiliki tujuan bersama berupa tujuan kelompok

- 3) Memiliki rasa saling membutuhkan dan tergantung
 - 4) Interaksi dan komunikasi antar anggota
 - 5) Ada tindakan bersama sebagai perwujudan tanggung jawab kelompok
- c. Pendidik berperan dalam pembentukan kelompok, perencanaan tugas kelompok, pelaksanaan, dan tahap evaluasi hasil belajar kelompok. Dalam tahap pembentukan kelompok dipertimbangkan antara lain tujuan yang akan diperoleh siswa dalam kelompok (latihan gotong royong, peningkatan kecepatan dan ketepatan kerja, dan lain-lain), latar belakang pengalaman siswa/pusat perhatian siswa. Dalam tahap perencanaan tugas kelompok, pendidik memperhatikan jenis tugas yang akan diberikan apakah tugas paralel ataukah tugas komplementer. Tugas paralel artinya semua kelompok mendapat tugas yang sama, tugas komplementer artinya kelompok saling melengkapi pemecahan masalah. Dalam tahap pelaksanaan mengajar guru berperan antara lain pemberi informasi umum tentang proses belajar kelompok, guru sebagai fasilitator pembimbing dan pengendali ketertiban kelompok.

4. Fungsi Pembelajaran Tutorial

Dalam beberapa bentuk tutorial sebagaimana diungkapkan oleh Hackbarth (1996: 193) selain menampilkan kedelapan identitas tersebut, biasanya model tutorial biasa digabung dengan soal-soal latihan yang ada dalam model drill, sehingga diharapkan siswa akan lebih memahami dan

belajar secara tuntas. Sebagaimana diungkapkan Hamalik (2003: 73- 74) bahwa terdapat lima fungsi utama pembelajaran tutorial, yaitu:

- a. Kurikuler yang berperan sebagai pelaksana kurikulum.
- b. Instruksional yang berperan melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri.
- c. Diagnosis bimbingan yang berperan membantu siswa yang mengalami kelemahan, kekuatan, kelambanan.
- d. Administratif yang berperan melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian sesuai tuntutan program.
- e. Personal yang berperan keteladanan kepada siswa sehingga menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi.

5. Prinsip-Prinsip Model Tutorial

Pembelajaran berbasis komputer model tutorial menganut beberapa prinsip pada pembelajaran behaviorisme yang menekankan pentingnya peranan lingkungan dan latihan. Model pembelajaran ini menganut beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yang meliputi:

- a. Adanya perbedaan individual dalam belajar. Ciri utama pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara individual yaitu interaksi antara seorang siswa dengan software program yang ada dalam komputer sehingga setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa itu sendiri.
- b. Perhatian dan motivasi. Dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial, setiap materi dan soal disajikan dengan berbagai macam bentuk baik bentuk animasi, grafik, gambar video maupun foto serta

pemberian pujian, hukuman dan *feedback* yang mampu membangkitkan rangsangan, motivasi dan perhatian siswa.

- c. Prinsip Keaktifan. Sebagaimana ciri pertama tutorial di atas, yaitu pembelajaran yang bersifat individual, maka setiap siswa akan belajar mengkonstruksi sendiri pengetahuan dengan adanya interaksi secara aktif antara siswa dengan program.
- d. Prinsip keterlibatan langsung. Dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial, prinsip ini diakomodasi dengan sifat interaktif dari software program tutorial yang memungkinkan interaksi bersifat visual, audial maupun kinestetik.
- e. Prinsip balikan dan penguatan. Salah satu komponen utama dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah adanya *feedback*, serta reinforcement yang berupa pujian dan hukuman yang memungkinkan terjadinya umpan balik yang interaktif serta proses penguatan terhadap konstruksi pengetahuan siswa. (Arsyad, 1996:135-137).

6. Langkah-Langkah Model Tutorial

- a. Pengenalan (*introduction*): Pengenalan terhadap aplikasi tersebut.
- b. Penyajian informasi (*presentation of information*): Penyajian informasi bagi pengguna dalam bentuk materi untuk menggunakan aplikasi tersebut.
- c. Pertanyaan dan respon (*question and responses*): Memberi pertanyaan kemudian aplikasi memberi respon yang berbentuk keterangan dan penilaian (*scoring*).

- d. Penilaian respon (*judging responses*): Memberi penilaian (*scoring*).
- e. Pemberian *feedback* tentang respon (*providing feedback about responses*): Setelah pengguna mendapat keterangan atas hasil yang diperoleh dalam menjawab pertanyaan dan respon yang diberi maka aplikasi tersebut memberi *feedback* dalam bentuk saran untuk pengguna.
- f. Pembetulan (*remediation*): Pembetulan dapat dilakukan setelah pengguna membuka kunci jawaban.
- g. Penutup (*closing*): Aplikasi selesai dijalankan. Dalam beberapa bentuk tutorial sebagaimana diungkapkan oleh Hackbarth (1996: 193).

7. Tipe Pengorganisasian Model Tutorial

a. *Classic*

Dalam *classic* tutorial seorang siswa memulai sebuah materi ajar dari pengenalan materi, kemudian melalui beberapa tahap proses sampai ke tingkat mahir konsep dan keahlian

b. *Knowledge*

Pada sitem ini peserta ajar diajarkan untuk mempersiapkan materi ajar terlebih dahulu, kemudian dilakukan tes awal pada setiap topik materi, yang mana tiap tes merupakan peningkatan materi tes sebelumnya.

c. *Exploratory*

Dalam metoda ini, setelah menerima introduction, selanjutnya learner dapat mengakses halaman depan eksplorasi

materi ajar. Dari sisi dapat dilakukan pengaksesan link kedocument, basis data ataupun knowledge space.

d. Generated

Merupakan metoda materi ajar yang tergantung pada kemampuan peserta ajar dalam menjawab tes dan kuisisioner, pada awal materi yang akan menentukan materi apa yang akan diterima selanjutnya. Metoda ini lebih dikenal dengan sebutan individual learner, karena setiap peserta akan memperoleh urutan materi yang dilakukan.

8. Kelemahan dan Kelebihan Tutorial

Sejatinya metode tutorial adalah metode pembelajaran dengan mana guru memberikan bimbingan belajar kepada siswa secara individual. Oleh sebab itu metode ini sangat cocok diterapkan dalam model pembelajaran mandiri seperti pada pembelajaran jarak jauh dengan mana siswa terlebih dahulu diberi modul untuk dipelajari.

Keunggulan Metode Tutorial:

- 1) Siswa memperoleh pelayanan pembelajaran secara individual sehingga permasalahan spesifik yang dihadapinya dapat dilayani secara spesifik pula.
- 2) Seorang siswa dapat belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus dipengaruhi oleh kecepatan belajar siswa yang lain atau lebih dikenal dengan istilah "*Slef Paced Learning*".

Kelemahan Metode Tutorial:

- 1) Sulit dilaksanakan pembelajaran klasikal karena guru harus melayani siswa dalam jumlah yang banyak.
- 2) Jika tetap dilaksanakan, diperlukan teknik mengajar dalam tim atau “*team teaching*” dengan pembagian tugas di antara anggota tim.
- 3) Apabila tutorial ini dilaksanakan, untuk melayani siswa dalam jumlah yang banyak, diperlukan kesabaran dan keluasan pemahamann guru tentang materi.

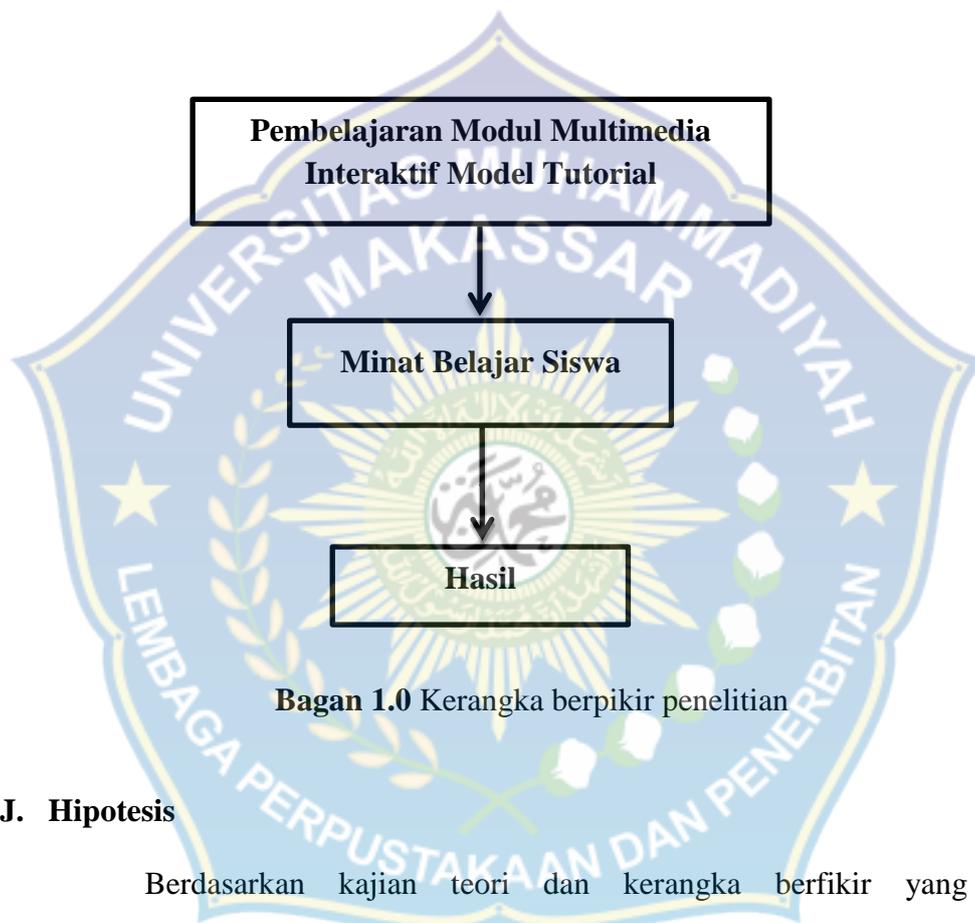
I. Kerangka Berpikir

Sebagai suatu bentuk komunikasi, kegiatan belajar mengajar memerlukan suatu media pengantar informasi. Media tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Media ini berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan juga untuk meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar atau kompetensi siswa.

Media pembelajaran banyak macamnya seiring dengan berkembangnya IT dalam dunia pendidikan, maka media pembelajaran dengan pemanfaatan komputer sudah banyak dikembangkan. Salah satunya yaitu multimedia interaktif dibuat dengan model tutorial. Keunggulan media ini telah dijelaskan sebelumnya, dapat memudahkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk belajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar atau kompetensi siswa.

Media ini dirancang agar menarik minat siswa dalam pembelajaran, dikemas dalam bentuk multimedia yang menggabungkan teks, audio, gambar, dan animasi. Rancangan tersebut diimplementasikan dengan membuat file dalam format video slide hasil akhir berupa multimedia interaktif yang dicari

pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar atau kompetensi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan pada nomor 4, media ini dibuat untuk mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian akan diketahui tingkat kompetensi siswa dalam proses pembelajaran. Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1.0 Kerangka berpikir penelitian

J. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dirumuskan bahwa adapengaruh peningkatan terhadap minat belajar siswa pada penggunaan modul multimedia interaktif dengan model tutorial pada mata pelajaran TIK di Kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG.

BAB III

METODE PENELITIAN

J. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus observasi dan analisis (*case study observation and analysis*), yaitu mengutamakan teknik sebuah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa kalimat tertulis atau lisan, perilaku, fenomena, peristiwa-peristiwa dan pengetahuan atau obyek studi. Pendekatan ini menitik beratkan pada pemahaman, pemikiran dan persepsi peneliti.

Studi kasus didefinisikan sebagai fenomena khusus yang dihadirkan dalam suatu konteks yang terbatas (*bounded text*), meski batas-batas antara fenomena dan konteks tidak sepenuhnya jelas. Menurut Kirk J dan Miller (1986), penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

Menurut Danzin, Norman K dan Yvonna S. Lincoln (2009), (*Handbook of Qualitative Research*) riset pedoman kualitatif atau penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode penelitian kualitatif adalah metode

penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Penelitian kualitatif memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakannya dengan penelitian jenis lainnya. Menurut Bogdan dan Biklen mengajukan ada 5 ciri, yaitu:

1. Latar Alamiah, dilakukan pada kondisi yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen), langsung ke sumber data dan peneliti adalah instrumen kunci
2. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka
3. Penelitian lebih menekankan pada proses dari pada produk atau out come.
4. Penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif
5. Penelitian kualitatif lebih menekankan makna (data dibalik yang teramati)

Sedangkan jenis penelitian yang menggunakan metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian deskripsi adalah karena dengan penelitian ini mampu memberikan gambaran yang menyeluruh dan jelas terhadap situasi satu

dengan situasi sosial yang lain atau dari waktu tertentu dengan waktu yang lain, atau dapat menemukan pola-pola hubungan antara aspek tertentu dengan aspek yang lain, dan dapat menemukan hipotesis dan teori. Yaitu menggambarkan sebuah proses dan seperangkat ketagori atau pola tentang bagaimana tingkat stres dan strategi coping yang terjadi pada caleg yang telah gagal menjadi anggota dewan pasca pemilu 2009.

K. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2008), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau objek yang memiliki karakter dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs ASSALAMIYAH GALESONG Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar Sulawesi Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

NO	KELAS	L	P	JUMLAH SISWA
1	VII A	11	15	26
2	VII B	13	13	26
3	VII C	13	14	26
4	VII D	11	16	26
5	VII E	13	12	25
6	VII F	11	14	25
JUMLAH KESELURUHAN KELAS VII				154
1	VIII A	14	16	34

2	VIII B	13	17	34
3	VIII C	14	16	30
4	VIII D	11	19	29
5	VIII E	12	18	29
JUMLAH KESELURUHAN KELAS VIII				148
1	IX A	12	13	25
2	IX B	11	14	25
3	IX C	10	15	25
4	IX D	10	14	24
JUMLAH KESELURUHAN KELAS IX				99
TOTAL JUMLAH SISWA				401

Tabel 1.0 Jumlah Keseluruhan Siswa MTs ASSALAMIYAH GALESONG

2. Sampel

Teknik sampling dalam penelitian kualitatif jelas berbeda dengan yang non kualitatif. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif juga bukan disebut sample statistik, tetapi sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.

Sampel yang digunakan dalam metode penelitian kualitatif adalah sample kecil, tidak representatif, purposive (*snowball*) dan berkembang selama proses penelitian. Arikunto. S (2006:73) berpendapat bahwa sampel hanyalah untuk sekedar ancer-ancer jika peneliti memiliki beberapa ratus subyek dalam populasi, mereka dapat menentukan kurang lebih 25-50% dari subyek tersebut.

Penelitian kualitatif teknik sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Perkembangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi yang diteliti. Atau dengan kata lain pengambilan sampel di ambil berdasarkan kebutuhan peneliti. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka harus mencari orang lain yang dapat digunakan sebagai sumber data. Maka teknik sampling hanya melibatkan *one group* (satu kelas) sebanyak 34 orang.

Jadi, penentuan sampel dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Caranya yaitu seorang peneliti memilih orang tertentu yang di pertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan, selanjutnya berdasarkan data atau informan yang diperoleh dari sampel sebelumnya itu peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan memberikan data lebih lengkap.

L. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang akan meneliti atau subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Objek penelitian adalah objek yang dijadikan penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Subyek

dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dalam hal ini yang menjadi objek penelitian adalah warga masyarakat MTs ASSALAMIYAH GALESONG.

Dimana peneliti disini bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti sangat penting sehingga peneliti mengetahui langsung suatu objek yang diteliti atau hal yang terjadi di lapangan. Peran peneliti disini ialah sebagai pengamat partisipan.

M. Lokasi Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penggunaan modul multimedia interaktif dengan model tutorial untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dilaksanakan di sekolah MTs ASSALAMIYAH GALESONG.

N. Tahapan Penelitian

Tahapan yang harus dilewati dalam pendekatan kualitatif secara umum adalah:

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap ini, ada 6 tahapan yang kami lakukan, yaitu:

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Tahap pertama kali yang penulis lakukan setelah ditemukannya sebuah fenomena psikologi yang menjadi topik dari permasalahan ini adalah menyusun sebuah rancangan penelitian (proposal). Menurut Lincoln, Yvonna S dan Egon G. Guba (1985), proposal adalah usaha merencanakan kemungkinan-kemungkinan tertentu secara luas tanpa menunjukkan secara pasti apa yang akan dikerjakan dalam hubungan dengan unsurnya masing-masing.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Untuk memilih sebuah lapangan penelitian, kami menggunakan semua situasi yang sesuai dengan teori substantif yang merupakan laboratorium di dalam lapangan penelitian kualitatif. Beberapa aspek kehidupan sosial dapat diteliti karena hal itu akan menjadi lebih mudah. Dalam hal ini, wilayah Galesong Kota Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

c. Mengurus Perizinan

Yang berwenang memberikan izin untuk mengadakan penelitian ini adalah subyek itu sendiri secara lisan ataupun dengan persuratan.

d. Menjajaki dan Menilai Lapangan

Tahap di mana penulis berusaha mengenal segala unsur lingkungan subjek itu sendiri dan menelaah jumlah populasi subjek yang akan diteliti.

e. Memilih dan Memanfaatkan Penelitian

Informan adalah orang dalam latar penelitian. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, berbicara dan bertukar pikiran.

f. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Menyiapkan segala macam perlengkapan penelitian yang diperlukan.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Uraian tentang pekerjaan lapangan dibagi atas dua bagian yaitu: memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, mengumpulkan data.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini terdiri dari tahap analisis data kualitatif yang dikemukakan dalam konsep yang diberikan oleh Miles dan Huberman dan Spradly. Hal ini akan dijelaskan secara terperinci pada sub bab berikutnya.

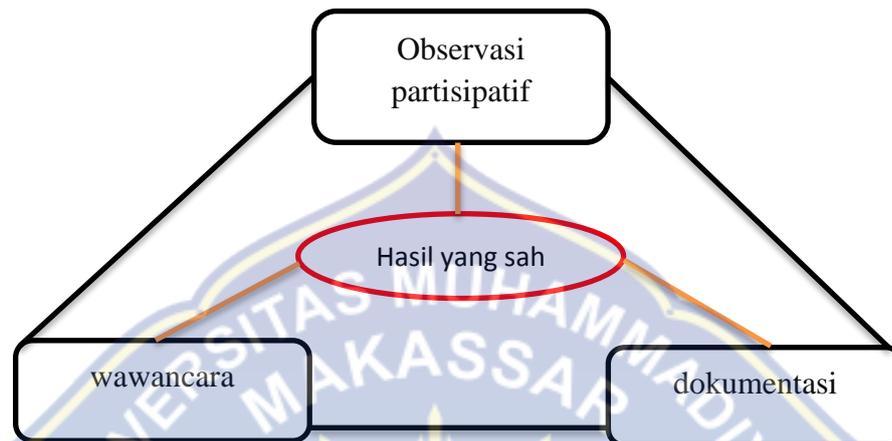
O. Data dan Sumber Data

1. Data Primer, adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, yakni subjek penelitian atau informan yang berkenaan dengan variabel yang diteliti atau data yang diperoleh dari responden secara langsung.
2. Data sekunder, adalah data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang menunjang data primer. Dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis serta dari studi pustaka. Dapat dikatakan data sekunder ini bisa berasal dari dokumen-dokumen grafis seperti tabel, catatan, SMS, foto dan lain-lain.

P. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan multi sumber bukti (triangulasi) artinya teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data

yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti akan menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.



Bagan 1.1 Triangulasi Sumber

1. Observasi Partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Susan Stainback (1988) menyatakan bahwa dalam observasi partisipatif peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas mereka. Penelitian partisipatif ini kemudian dikhususkan lagi menjadi partisipasi pasif (*passive participation*) artinya peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Alasan penggunaan pengamatan adalah karena teknik pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung. Kedua karena teknik pengamatan memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian

mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.

Ketiga, teknik pengamatan memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan profesional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data. Keempat, dapat mencegah bias yang biasanya terjadi pada proses wawancara. Kelima, teknik pengamatan memungkinkan peneliti mampu memahami situasi-situasi yang rumit.

Obyek observasi oleh Spradley dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas:

- a. *Place*, tempat di mana interaksi dalam situasi sosial sedang berlangsung.
- b. *Actor*, pelaku atau orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu.
- c. *Activity*, kegiatan yang dilakukan oleh aktor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung.

Tahapan observasi menurut Spradley (1980) terdiri atas 3 tahapan, yaitu:

- 1) Observasi deskriptif

Dilakukan saat pertama kali memasuki situasi sosial tertentu sebagai subyek penelitian. Melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Semua data direkam. Disebut juga *grand tour observation* karena mampu menghasilkan kesimpulan pertama.

2) Observasi terfokus

Termasuk mini tour observation, artinya observasi telah dipersempit untuk difokuskan pada aspek-aspek tertentu, yaitu aspek respon stres dan coping stres.

3) Observasi terseleksi

Peneliti telah menguraikan fokus yang ditemukan sehingga datanya lebih rinci.

2. *Interview* (Wawancara)

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur (semistruktur interview) di mana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

Wawancara terstruktur yaitu bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Bedanya dengan semiterstruktur di sini adalah tidak memakai alternatif jawaban, namun pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

Wawancara ini termasuk wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

Langkah-langkah dalam wawancara menurut Lincoln dan Guba dalam Sanapiah Faisal terdiri dari 7 tahap, yaitu:

- a. Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilaksanakan
- b. Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan
- c. Mengawali atau membuka alur wawancara
- d. Melangsungkan alur wawancara
- e. Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya
- f. Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan
- g. Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh.

Alat-alat yang kami gunakan dalam wawancara adalah buku catatan, angket, laptop, tape recorder dan camera. Hal ini bermanfaat untuk mencatat dan mendokumentasikan semua percakapan dengan sumber data, di mana kesemuanya telah digunakan setelah mendapat izin dari sumber data. Karena wawancara yang digunakan adalah semi terstruktur, berikut ini adalah rancangan format wawancara yang memuat point-pointnya saja.

3. Metode Angket/Kuisisioner

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara menggunakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Tujuan dari teknik ini yaitu untuk memperoleh informasi dari siswa. Adapun informasi tersebut mengenai minat siswa MTS Assalamiyah Galesong terhadap pengaruh penggunaan modul multimedia interaktif. Dalam penyusunan angket tersebut mengikuti langkah-langkah:

1. Tahap Persiapan

Hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah mengidentifikasi indikator dari variabel yang akan diukur. Selanjutnya indikator tersebut meneliti mungubahnya kedalam bentuk-bentuk pertanyaan yang disertai dengan alternatif jawaban yang telah disediakan.

2. Judged Angket

Untuk memperoleh kepastian dan keyakinan mengenai validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan, khususnya yang menyangkut angket tersebut, maka instrumen yang telah disusun diperlihatkan kepada dosen pembimbing sebagai seorang yang memiliki taraf kualifikasi ilmu yang menandai untuk memberikan penilaian secara langsung, sehingga seperangkat angket tersebut siap diuji cobakan.

3. Uji Coba Angket

Dalam upaya mengungkap kadar validitas dan reliabilitas angket yang digunakan, maka angket tersebut diuji cobakan kepada

responden/siswa. Untuk mengetahui hasil uji coba tersebut, maka data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk menentukan validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus indeks korelasi.

Uji coba instrumen atau angket tersebut dimaksudkan sebagai berikut:

- a. Untuk menentukan apakah instrumen itu dapat diadministrasikan
 - b. Untuk mengetahui apakah setiap butir pertanyaan itu dapat dibaca dan dipahami oleh subyek penelitian
 - c. Untuk mengetahui ketepatan ukur dari instrumen, yaitu validitas daripada instrumen tersebut
 - d. Untuk mengetahui ketepatan ukur, yaitu reliabilitas daripada instrumen itu mempunyai ketepatan atau kemantapan jawaban, apabila instrumen itu dikerjakan oleh orang yang sama dalam waktu yang berlainan. Standar 5 dengan huruf (A, B, C, D dan E) pada umumnya lazim digunakan di perguruan tinggi. Pembagian kategori berdasarkan kurva normal yang dibagi menjadi 5 kategori, dengan rentang dari setiap kategori.
4. Penyelesaian Angket

Setelah angket digandakan atau diperbanyak, maka peneliti mengedarkan kepada responden/siswa sebanyak 19 sampel untuk masing-masing siswa.

5. Kontruksi Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari 21 pertanyaan dengan sistem pertanyaan tertutup yang menggunakan teknik pilihan ganda (multiple cois) dan koesioner

Untuk keperluan pengolahan atau analisis data, maka setiap alternatif jawaban dari angket yang telah disusun diberi bobot nilai. Apakah responder memberikan jawaban (memilih salah satu alternatif jawaban), nilai yang diberikan pada setiap alternatif jawaban yang disediakan disesuaikan dengan pola pertanyaan yang diajukan dalam angket yang terdiri dari dua jenis, yaitu pertanyaan pola positif dan negatif.

Untuk pertanyaan pola positif alternatif jawaban setiap item pertanyaan diberi bobot sebagai berikut:

- | | |
|------------------------------|------------------|
| a. Sangat Setuju (SS) | diberi bobot = 5 |
| b. Setuju (S) | diberi bobot = 4 |
| c. Ragu-ragu (R) | diberi bobot = 3 |
| d. Tidak Setuju (TS) | diberi bobot = 2 |
| e. Sangat Tidak Setuju (STS) | diberi bobot = 1 |

Selanjutnya pertanyaan pola negatif alternatif jawaban setiap item pertanyaan diberi bobot sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|------------------|
| a. Sangat Setuju (SS) | diberi bobot = 1 |
| b. Setuju (S) | diberi bobot = 2 |
| c. Ragu-ragu (R) | diberi bobot = 3 |
| d. Tidak Setuju (TS) | diberi bobot = 4 |

e. Sangat Tidak Setuju (STS) diberi bobot = 5

Dari keseluruhan pertanyaan, nilai, skor tertinggi yang dapat dicapai responden dari 21 pertanyaan adalah $21 \times 5 = 105$ poin dan nilai terendah adalah $21 \times 1 = 21$ poin. Dengan demikian instrumen ini akan menghasilkan total skor bagi setiap responden berdasarkan sudut pandangnya terhadap soal-soal tertentu.

Adapun skala persentase kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Interval persentase 86% - 100% dikategorikan sangat tinggi.
 2. Interval persentase 71% - 85% dikategorikan tinggi.
 3. Interval persentase 56% - 70% dikategorikan sedang.
 4. Interval persentase 41% - 55% dikategorikan rendah.
 - Interval persentase <40% dikategorikan sangat rendah.
4. Dokumentasi
- Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam hal ini kami menggunakan foto dan beberapa dokumen yang menceritakan tentang daftar riwayat hidupnya.

Q. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, terdapat tiga teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Reduksi tidak perlu diartikan sebagai kuantifikasi data.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan dan bagan.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Penarikan kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dalam teknik deskriptif Statistik yang akan menggambarkan data yang terkumpul dengan cara penggambaran melalui table-tabel sederhana dan dalam sistem penggambaran persen, lalu kemudian disimpulkan dengan cara deskriptif kualitatif. Untuk analisis deskriptif kualitatif menggunakan table-tabel sederhana dengan menggunakan rumus presentase yakni sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi

f = Jumlah frekuensi

n = Jumlah responden (Sudjono. A, 2000; 76)

2. Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variable lainnya. Besar kecilnya hubungan tersebut ditetapkan melalui keefektipan korelasi. Apakah benar ada pengaruh peningkatan minat belajar siswa pada penerapan modul multimedia interaktif oleh guru MTs Assalamiyah Galesong? Untuk mencari koefisien korelasinya maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

Adapun rumus korelasi yang ditempuh untuk menguji hipotesis tersebut pada bab sebelumnya, yakni sebagai berikut :

1. Dari suatu sampel subyek diidentifikasi skor.
2. Dengan menggunakan rumus korelasi produk momen (dari kecil respon) akan ditemukan besar koefisien korelasinya.
3. Apabila koefisien korelasi (r_{xy}) sudah didapatkan maka perlu hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel korelasi *product moment*.
4. Apabila r_{xy} empiris $>$ dari r table maka H_0 (Hipotesis nihil) diterima, dan apabila r_{xy} empiris $<$ r table maka H_0 (Hipotesis nihil) ditolak. Akan tetapi ada cara yang sederhana untuk menginterpretasi r_{xy} yang telah di analisis. Berikut ini disajikan tabel interpretasi korelasi (S. Hadi, 1979:310).

Koefisien Korelasi (r_{xy})	Inteprestasi
Antara 0.800-1.000	Hubungan variable tinggi
Antara 0.600-0.800	Hubungan variable cukup
Antara 0.400-0.600	Hbungan variable agak rendah
Antara 0.300-0.400	Hubungan variable rendah
Antara 0.000-0.200	Hubungan variable sangat rendah tak berkolerasi

Tabel 1.1 Interpretasi r_{xy}

Sumber : Hadi (1979 : 310)

Menghitung koefisien korelasi tunggal (X_1 dengan Y , X_2 dengan Y , dan X_3 dengan Y).

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Hubungan Variabel X dan Y

X = Nilai minat belajar

Y = Nilai hasil belajar

n = Jumlah Responden

R. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pengujian keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *credibility* (validitas internal), uji *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan uji *confirmability* (obyektivitas). Dalam hal

ini, karena penelitian yang digunakan adalah studi kasus data tunggal, maka peneliti hanya menguji validitas dan reliabilitasnya dengan tiga uji, yaitu:

1. Uji Kredibilitas (Validitas Internal)

Kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus *negatif* dan *member check*.

a. Perpanjangan Pengamatan

Dalam penelitian ini diperpanjang sampai dengan beberapa kali, yaitu wawancara dilakukan lebih dari sekali. Wawancara tidak hanya dilakukan dengan subyek, tetapi juga dilakukan dengan beberapa informan (*signifikant other*). Hal itu juga dilakukan beberapa kali.

Hal ini dikarenakan kondisi subyek yang sangat tidak stabil, sehingga perlu wawancara mendalam yang pelaksanaannya tidak cukup hanya satu kali.

Begitu juga pada tahap observasi. Observasi yang diulang sebanyak 5 kali, melalui observasi intens. Artinya observasi dilakukan dengan waktu yang cukup dalam satu harinya. Baik itu saat pagi hari, siang hari atau pun malam hari.

b. Peningkatan Ketekunan

Pengujian kredibilitas berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Peneliti membaca seluruh catatan hasil penelitian secara lebih cermat, sehingga diketahui kesalahan dan

kekurangannya. Hal ini dilakukan dengan memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

c. Triangulasi

Hal ini dilakukan dengan triangulasi teknik, triangulasi waktu dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi pada sumber data primer. Triangulasi waktu artinya pengumpulan data dilakukan pada berbagai kesempatan, yaitu pagi, siang dan sore hari.

Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama melalui sumber data yang berbeda, yaitu selain wawancara dilakukan dengan subyek, kami juga menanyakan hal yang sama dengan orang terdekat subyek yaitu istri subyek dan sahabat subyek.

d. Menggunakan Bahan Referensi

Dalam penelitian ini, untuk mendukung dan membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti, kami akan memberikan data dokumentasi berupa foto-foto hasil observasi.

2. Uji Transferability (Validitas Eksternal)

Transferability menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Agar orang lain dapat memahami hasil penelitian ini untuk selanjutnya dapat

diterapkan, maka pembuatan laporan ini akan dibuat secara rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya.

Bila dalam hal ini pembaca memperoleh gambaran yang sedemikian jelasnya tentang "semacam apa" hasil penelitian ini dapat diberlakukan, maka laporan ini telah memenuhi standar Transferability (Sanafiah Faisal, 1990).

3. Uji Dependability (Reliabilitas)

Dependability disebut juga reliabilitas. Suatu penelitian yang reliable adalah apabila orang lain dapat mengulangi atau mereplikasi proses penelitian tersebut. Dalam hal ini, uji dependability ini dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat "jejak aktivitas lapangan" atau "*field note*" yang akan dilampirkan pada halaman belakang laporan yang isinya meliputi bagaimana peneliti mulai menentukan fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai dengan membuat kesimpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian Deskripsi Data

Pada bab ini akan dibahas hasil penelitian yang memperlihatkan seberapa besar pengaruh penggunaan modul multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong.

Berdasarkan hasil observasi kelas VIII A partisipasi belajar siswa yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 90,55% artinya siswa sudah hampir seluruhnya siap mengikuti pelajaran dengan baik, sedangkan siswa yang fokus mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru hanya sebesar 69,97% artinya siswa sudah mulai terangsang untuk memperhatikan materi yang disajikan, namun masih ada 25,03% siswa yang belum memahami dampak negatif dari teknologi informasi dan komunikasi.

Oleh karena itu siswa yang mencatat hanya sebesar 51,61% sedangkan siswa yang tidak mencatat sebesar 47,39%. Partisipasi belajar siswa berupa mengajukan pertanyaan sebesar 50,84% artinya masih banyak siswa yang belum aktif untuk bertanya pada materi yang belum di fahami. Hal tersebut sebenarnya dapat memacu siswa untuk mengajukan pertanyaan namun pada kenyataannya tidak demikian, sehingga masih ada 45,16% siswa yang belum aktif untuk mengajukan pertanyaan.

Partisipasi belajar siswa berupa menjawab pertanyaan guru sudah ada yaitu sebesar 58,06%, masih ada 41,94 siswa yang masih belum berani untuk

menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Partisipasi belajar siswa untuk mengemukakan pendapat hanya sebesar 45,16% artinya masih sangat sedikit sekali siswa yang mampu dan berani untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi pada matapelajaran yang berlangsung. Masih ada 44,84% siswa yang pasif.

Kelas VIII A (eksperimen) dapat di lihat dari seluruh siswa yang siap mengikuti pelajaran dengan baik sudah mencapai jumlah maksimal yakni 100%, kenaikan ini disebabkan oleh pemberian motivasi dari guru yang begitu terlihat mampu merangsang siswa untuk merasa lebih ingin tahu dengan isi materi tersebut. Partisipasi belajar siswa berupa mendengarkan materi juga meningkat yakni 90,32%, peningkatan persentase tersebut disebabkan oleh penerapan modul multimedia yang lebih interaktif agar siswa lebih tertarik pada materi ajar.

Partisipasi belajar siswa berupa mendengarkan materi *Quiper Scool* meningkat sebesar 90,32% artinya siswa mulai berani untuk bertanya tentang materi. Hal ini disebabkan oleh tampilan modul multimedia interaktif yang sangat jelas sehingga memberikan gambaran siswa untuk bertanya, namun masih ada 8,68% siswa yang masih belum bertanya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru yakni 96,77% namun persentasenya tidak besar hanya 3,23% saja.

Partisipasi belajar siswa berupa mengemukakan pendapat meningkat menjadi 93,55% artinya siswa sudah berani mengemukakan pendapat mereka. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti memperoleh kesimpulan dalam bentuk tabel yakni sebagai berikut:

No	Aktivitas	Pertemuan/Frekuensi		Persen	
		kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Guru menjelaskan tentang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)	29	31	90,55	100,00
2	Siswa mencermati penjelasan	22	28	25,97	90,32
3	Guru memberikan contoh soal	16	27	50,61	87,10
4	Siswa memperhatikan penjelasan	17	28	54,84	90,32
5	Guru memberikan soal latihan	18	30	58,06	96,77
6	Siswa mengerjakan latihan	14	29	45,16	93,55
7	Guru menunjuk salah seorang siswa atau lebih untuk memaparkan soal latihan yang diberikan	27	31	87,10	100,00
8	Siswa yang lain memperhatikan siswa yang maju	25	29	80,65	93,55
9	Guru memberikan penjelasan	21	29	67,74	93,95
10	Siswa menyimak dan mengajukan pertanyaan	21	26	69,70	90,99

11	Guru mengulas kembali materi pelajaran	22	23	68,80	80,99
12	Guru memberikan PR	17	28	54,84	90,32
13	Siswa mengerjakan PR	16	27	50,61	87,10
14	Siswa menyimpulkan materi	14	29	45,16	93,55
15	Guru tidak menggunakan macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan siswa	13	29	35,28	83,31
16	Saya merasa tidak melakukan kesalahan dalam mengerjakan tugas	17	28	66,43	76,20
17	Adanya kegiatan yang menarik dalam aktivitas belajar	27	31	72,65	87,38
18	Siswa berusaha mencari informasi tentang bidang studi teknologi informasi dan komunikasi	22	28	64,15	83,23
19	Guru tidak mengajarkan etika dalam bergaul	16	27	38,76	34,23

Tabel 1.2 Hasil Observasi

B. Hasil Pretes Kelas VIII A

Hasil pretes kelas VIII A dari 34 siswa yang dijadikan sampel penelitian diperoleh nilai tertinggi 53,33 dan nilai terendah 36,33 dan nilai rata-rata 44,54.

C. Hasil Postes Kelas VIII A

Hasil postes kelas VIII A dari 34 siswa yang dijadikan sampel penelitian diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 77,7.

Setelah diterapkannya modul multimedia interaktif dan dilakukan analisis data postes yang dilakukan pada kelas VIII A diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII MTS Assalamiyah Galesong, hasil belajar siswa dengan penerapan modul multimedia interaktif nilai rata hasil belajar 77,7 mengalami peningkatan sebesar 41,90% dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah yang hanya memperoleh nilai rata-rata 65,5 yang peningkatannya hanya 26,52%.
2. Penggunaan modul multimedia interaktif pada mata pelajaran TIK Kelas VIII MTs Assalamiyah Galesong efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, hingga mencapai ketuntasan belajar yakni 86,7% (Efektif).

D. Rekap Perhitungan Normalitas dan Homogenitas

1. Uji Normalitas

Setelah dilakukan uji normalitas pada nilai pretes, data pretes pada kelas VIII A diperoleh signifikansi χ_{hitung} sebesar 0,162 dan kelas VIII A

sebesar 0,061 sedangkan signifikansi χ_{tabel} sebesar 0,050. Karena signifikansi χ_{hitung} pada kedua kelas lebih besar dari signifikansi χ_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa data pretes terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji homogenitas diperoleh perhitungan signifikansi f_{hitung} sebesar 0,533 dan signifikansi f_{tabel} sebesar 0,050. Karena signifikansi $f_{hitung} >$ signifikansi f_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas VIII yang diambil sebagai penelitian merupakan sampel yang berasal dari populasi homogen.

E. Hasil Korelasi Antara Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Modul Tersebut (X) dengan Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Modul Tersebut (Y)

Teknik korelasi yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel yaitu X dan Y, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Hubungan Variabel X dan Y

X = Nilai minat belajar

Y = Nilai hasil belajar

n = Jumlah Responden

No	Siswa	(x)	(y)

1	siswa 1	73	83
2	siswa 2	57	70
3	siswa 3	63	83
4	siswa 4	73	87
5	siswa 5	66	87
6	siswa 6	73	83
7	siswa 7	73	83
8	siswa 8	57	60
9	siswa 9	62	80
10	siswa 10	54	67
11	siswa 11	56	80
12	siswa 12	55	70
13	siswa 13	66	83
14	siswa 14	66	77

15	siswa 15	66	67
16	siswa 16	73	83
17	siswa 17	61	80
18	siswa 18	66	80
19	siswa 19	67	87
20	siswa 20	70	70
21	siswa 21	64	87
22	siswa 22	67	60
23	siswa 23	73	90
24	siswa 24	67	87
25	siswa 25	66	80
26	siswa 26	73	67
27	siswa 27	67	77
28	siswa 28	70	83

29	siswa 29	63	60
30	siswa 30	70	83
31	siswa 31	64	87
32	siswa 32	67	60
33	siswa 33	73	90
34	siswa 34	67	87

Tabel 1.3 Tabel Nilai x dan y Siswa

Hitungan koefisien korelasi (r_{xy}) dari variabel bebas (variabel x) dan variabel terkait (variabel y) sebagai berikut:

No	Siswa	(x)	(y)	x^2	y^2	xy
1	siswa 1	siswa 1	83	5329	6889	6059
2	siswa 2	siswa 2	70	3249	4900	3990
3	siswa 3	siswa 3	83	3969	6889	5229
4	siswa 4	siswa 4	87	4225	7569	5655
5	siswa 5	siswa 5	87	4356	7569	5742
6	siswa 6	siswa 6	83	5329	6889	6059
7	siswa 7	siswa 7	83	5329	6889	6059

8	siswa 8	siswa 8	60	3249	3600	3420
9	siswa 9	siswa 9	80	3844	6400	4960
10	siswa 10	siswa 10	67	2916	4489	3618
11	siswa 11	siswa 11	80	3136	6400	4480
12	siswa 12	siswa 12	70	3025	4900	3850
13	siswa 13	siswa 13	83	4356	6889	5478
14	siswa 14	siswa 14	77	5329	5929	5621
15	siswa 15	siswa 15	67	3721	4489	4422
16	siswa 16	siswa 16	83	5329	6889	6059
17	siswa 17	siswa 17	80	3721	6400	4880
18	siswa 18	siswa 18	80	4356	6400	5280
19	siswa 19	siswa 19	87	4489	7569	5829
20	siswa 20	siswa 20	70	4900	4900	4900
21	siswa 21	siswa 21	87	4096	7569	5568
22	siswa 22	siswa 22	60	4489	3600	4020
23	siswa 23	siswa 23	90	4356	8100	6300
24	siswa 24	siswa 24	87	4489	7569	5829

25	siswa 25	siswa 25	80	4356	6400	5280
26	siswa 26	siswa 26	67	5329	4489	4891
27	siswa 27	siswa 27	77	4489	5929	5159
28	siswa 28	siswa 28	83	4900	6889	6059
29	siswa 29	siswa 29	60	3969	3600	3780
30	siswa 30	siswa 30	83	4900	6889	6059
31	siswa 31	siswa 31	87	4096	7569	5568
32	siswa 32	siswa 32	60	4489	3600	4020
33	siswa 33	siswa 33	90	4900	8100	6300
34	siswa 34	siswa 34	87	4489	7569	5829
TOTAL		2241	2658	148683	210720	176252

Tabel 1.4 Tabel Penolog Untuk Menghitung Kolerasi Antara x dan y

Dengan demikian dapat ditemukan nilai sebagai berikut:

$$\sum x = 2241$$

$$\sum y = 2658$$

$$\sum x^2 = 148683$$

$$\sum y^2 = 210720$$

$$\sum xy = 176252$$

$$r_{xy} = \frac{34(176252) - (2241)(2658)}{\sqrt{\{34(148683) - (2241)^2\} \cdot \{34(210720) - (2658)^2\}}}$$

$$= \frac{6002768-5956578}{\sqrt{5055222-5022081.7164480-7064964}}$$

$$= \frac{46190}{\sqrt{33141.99516}}$$

$$= \frac{46190}{57428}$$

$$r_{xy} = 0,80$$

Dari hasil perhitungan korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara penggunaan modul multimedia interaktif dengan minat belajar siswa (r) adalah 0,80, dimana taraf signifikan diterapkan 5% (taraf kepercayaan 95%) dan $n = 34$, maka r tabel = 0,339. Ternyata nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul multimedia interaktif dengan minat belajar siswa memiliki hubungan yang kuat.

F. Pembahasan

MTs Assalamiyah Galesong Kabupaten Takalar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal. Keberadaan MTs Assalamiyah Galesong dilatarbelakangi oleh situasi dan kondisi masyarakat setempat, yang menyadari arti pentingnya pendidikan. Berhubung setiap tahunnya jumlah siswa pada tingkat SD semakin meningkat.

Sehubungan dengan hal yang di atas, maka untuk lebih jelasnya tentang sejarah singkat berdirinya sekolah MTs Assalamiyah Galesong dapat dilihat dari hasil wawancara penulis dengan bapak kepala sekolah (ketua yayasan) MTs Assalamiyah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar yang

mengatakan “MTs Assalamiyah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar didirikan pada tahun 2002 dengan nama yayasan MTs Assalamiyah.

Jadi bisandisimpulkan bahwa, benar adanya perubahan yang signifikan pada sampel penelitian di Kelas VIII A MTs Assalamiyah Galesong dimana setelah diterapkannya modul multimedia interaktif dengan model tutorial ini pada mata pelajaran TIK dan keselarasan antara beberapa hasil penelitian yang relevan yang memiliki hasil yang sama terhadap penerapan media-media pembelajaran yang didasari oleh perkembangan teknologi yang mendukung pada proses pendidikan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya serta setelah menelaah secara mendalam mengenai tulisan, kiranya dapat di simpulkan bahwa:

1. Secara umum interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di MTs Assalamiyah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar berada pada kategori yang tinggi.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dari rapor siswa menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa di MTs Assalamiyah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar berada pada kategori sedang.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi belajar mengajar dengan keberhasilan belajar siswa di MTs Assalamiyah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah diterapkannya modul multimedia interaktif dengan model tutorial tersebut.

B. Implikasi Penelitian dan Saran

Setelah penulis mengemukakan beberapa kesimpulan pada akhir bab ini maka selanjutnya penulis mengutarakan implikasi penelitian sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru khususnya di MTs Assalamiyah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar agar sering melakukan umpan balik dengan anak didiknya dalam suasana interaktif dan komunikatif, selama berlangsungnya

proses belajar mengajar, pendidik dan peserta didik harus senantiasa berinteraksi atau timbal balik agar tujuan yang diinginkan dapat terujud.

2. Kecakapan dan keterampilan seorang guru adalah hal yang harus dimiliki agar peserta didik merasakan khasiat pentransferan ilmu yang membuat peserta didik semakin memiliki ketertarikan dan gairah belajar.
3. Diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dan kajian lebih mendalam terhadap pengaruh-pengaruh yang mampu membuat peningkatan belajar siswa semakin bertambah agar tujuan pendidikan dapat tercapai.



DAFTAR PUSTAKA

- Arina, Latifa. 2016. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas XProgram Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk N 2 Depok* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ariyanto Amril. 2017. *Pengaruh Manajemen Kelasterhadap Proses Pembelajaran yang Optimal di SMPN 6 Lambu Kecamatan Lambu Kabupaten Bima*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian (Suatu Pengantar Praktik)*. Cet. VIII; Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib Zainal, dan Murtadlo Ali. 2008. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta Pusat: Johar Baru
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Denzin, Norman K. Dan Yvonna S. Lincoln (eds.) 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Terj. Dariyatno dkk. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Faizah. 2011. *Bab III Metode Penelitian*. Surabaya: Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Hariyanto, Suryono 2011. *Belajar dan Pembelaja dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*: Bandung.
- Husaini Ince M. 2017. *Pengaruh Penggunaan Komputer Terhadap Hasil Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Siswa di SMKN 2 Takalar*. Universitas Muuhammadiyah Makassar.
- Kirk, J. Dan Miller, M. L., 1986. *Relebiality and Validity in Qualitative Research*, Beverly Hills, CA, Sage Punlication.
- Lincoln, Yvonna S dan Egon G. Guba. 1985. *Noturalistik Inquiri*. Calivornia: Sage.
- Margono. S. 1997. *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet I; Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution. (2003). *Metode Penelitain Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Rosch. (1996) *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.

Wahono, Romi Satria. 2007. *Sistem e-learning Berbasis Model Kreativitas Komunitas*. 5 Maret 2009: Bandung.

Al Rahayu Wahyu. 2013. *Pengertian Tutorial atau Tutoring*. (<http://wahyualinursalim.blogspot.co.id/2013/06/pengertian-tutorial-atau-tutoring.html>). Dikutip Juni 2013. Jam 13.40.

Hidayati Tia Sopyan. 2015. *Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli*. (<http://tia-sopyan.blogspot.co.id/2015/02/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html>). Dikutip Minggu, 22 Februari 2015.

Hindarsyah Titin. 2014. *Multimedia secara umum*. (<http://rumahbelajarmutiarasunah.blogspot.co.id/2014/12/multimedia-secara-umum.html>). Dikutip Minggu 21 Desember 2014. Jam 03:37.

Ismayanti, Merry. 2015. *Model Tutorial dalam Pembelajaran*. (<http://merryismayanti.blogspot.co.id/2015/10/model-tutorial-dalam-pembelajaran.html>). Dikutip, Rabu 14 Oktober. Jam 05.10.

Means. 2013. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<http://means-23.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia-interaktif.html?m=1>). Dikutip Januari 2013.

Melati, Erma. 2016. *Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran*. (<http://ermamelati3.blogspot.co.id/2016/09/tugas-6-penerapan-multimedia-dalam.html>). Dikutip, Senin 05 September.

Rahmadaniati Fitri. 2013. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<http://fitirrahma.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-multimedia-interaktif.html>). Dikutip Maret 2013. Jam 01.50.

Sabara, Dedet. 2015. *Model Pembelajaran Tutorial*. (<http://dedetsukjan.blogspot.co.id/2015/10/media-pembelajaran-model-pembelajaran.html>). Dikutip, Kamis 29 Oktober. Jam 07.25.

Wijaya, Yoga Permana. 2014. *Pengertian Multimedia Interaktif*. (<https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/>). Dikutip 24 April.

<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-model-pembelajaran-definisi.html> 02:37:00

<http://kbbi.web.id/multimedia>

<http://kbbi.web.id/interaktif>



LAMPIRAN

LAMPIRAN
Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Tampilan Depan MTS Assalamiyah Galesong



Gambar 2. Pintu Gerba



Gambar 3. Ruang Guru



Gambar 4. Proses belajar Siswa di LAB KOMPUTER



Gambar 5. Keadaan Siswa



Gambar 6. Visidan Misi Sekolah



Gambar 7. Struktur TIM Pengembang Sekolah



Gambarr 8. Rekapitulasi Inventaris Sekolah dan Keadaan Pegawai

ANGKET EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN OLEH SISWA

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Kelas : VIII

Nama Sekolah : MTS Assalamiyah

Alamat : Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar

Beri Tanda Centang (✓) pada pilihan yang sesuai

Keterangan :

Sangat Setuju/SS (skor 5), Setuju/S (skor 4), Cukup Setuju/CS (skor 3), Tidak Setuju/TS (skor 2) dan Sangat Tidak Setuju/STS (skor 1).

No	Uraian	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Pembelajaran					
1	Pada awal proses belajar mengajar guru menyampaikan tentang kemampuan yang didapatkan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar ini					
2	Pada awal proses belajar mengajar guru menjelaskan dengan baik tentang pokok-pokok preses belajar mengajar dan metode pembelajaran					
3	Pada awal proses belajar mengajar guru menjelaskan dengan baik tentang sistem penilaian terhadap mahasiswa					
4	Buku ajar, buku kerja dan / atau handouts disediakan dengan baik					
5	Daftar pustaka yang diperlukan untuk proses pembelajaran mata pelajaran yang diberikan disampaikan sangat jelas oleh guru					
6	Guru menyampaikana materi ajar dengan baik					
7	Guru memberikan inspirasi dan memotivasi					
8	Guru menjelaskan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan baik					
9	Buku ajar, buku kerja dan / atau handouts membantu saya memahami pembelajaran					
10	Saya mendapatkan banyak pengetahuan dari cara pembelajaran matapelajaran ini					
11	Menuerut saya bekerja dalam kelompok adalah cara efektif untuk belajar					
12	Melalui mata pelajaran ini saya mendapatkan pemahaman lapangan yang baik					

13	Guru selalu memberi tugas setiap akhir pokok pembahasan					
14	Hasil koreksi dari tugas-tugas segera dikembalikan oleh guru					
B	Keterampilan (skil)	1	2	3	4	5
15	Saya telah belajar berfikir kritis sebagai akibat dari aktivitas mata pelajaran ini					
16	Saya telah belajar untuk mempersentaskan ide-ide dengan cara yang jelas sebagai akibat dari aktivitas matakuliah ini					
17	Saya telah mengembangkan keterampilan komunikasi sebagai akibat dari mata pelajaran ini					
18	Saya telah mengembangkan kemampuan saya dalam bekerja kelompok atau sebagai akibat dari pekerjaan yang saya lakukan dalam matapelajaran ini					
C	Penilaian dan beban kerja	1	2	3	4	5
19	Cara penilaian dalam mata pelajaran ini jelas					
20	Penilaian dari matapelajaran ini memperhitungkan pekerjaan individu dan pekerjaan kelompok					
D	Bimbingan dan konseling					
21	Saya mendapatkan cukup bimbingan belajar dari guru mata pelajaran ini					
22	Terdapat bimbingan akademik yang baik terhadap pilihan mata pelajaran mana yang sesuai dengan kebutuhan dan minat saya					

KOESIONER EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN OLEH SISWA

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Kelas : VIII

Nama Sekolah : MTS Assalamiyah

Alamat : Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar

Beri Tanda Centang (✓) pada pilihan yang sesuai

Keterangan :

Sangat Setuju/SS (skor 5), Setuju/S (skor 4), Cukup Setuju/CS (skor 3), Tidak Setuju/TS (skor 2) dan Sangat Tidak Setuju/STS (skor 1).

No	Observasi	SS	S	CS	TS	STS
1	Suara guru cukup jelas terdengar					
2	Guru berkomunikasi dengan penuh percaya diri					
3	Guru mampu menjelaskan sesuatu yang abstrak dengan baik					
4	Materi pelajaran dapat difahami dengan baik					
5	Guru menyampaikan materi kepada siswa					
6	Pemilihan buku-buku wajib dan bacaan					
7	Penentuan topik bahasa					
8	Pembuatan resume					
9	Pembuatan bahan sajian					
10	Guru dapat dengan tepat menjawab pertanyaan dari siswa					
11	Kesesuaian soal tes dengan materi yang diajarkan					
12	Sikap konsisten terhadap pencapaian tujuan pelajaran					
13	Usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan					
14	Kejujuran siswa dapat memperoleh nilai					
15	Pemberian umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa					
16	Memberi bantuan kepada peserta didik saat mendapat kesulitan pada materi pelajaran					

17	Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberi pendapat					
18	Dapat dihubungi oleh peserta didik di luar kelas					
19	Menyadari dan peduli dengan apa yang dipelajari oleh peserta didik					
20	Hasil belajar peserta didik yang baik					
21	Memakai media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar					
22	Menunjukkan adanya gairah dalam mengajar					
23	Menanggapi latar belakang dan kemampuan peserta didik					
24	Kesediaan untuk melakukan eksperimen atau memberikan umpan balik					
25	Menyajikan bahan atau materi di dalam kelas secara teratur					
26	Menyiapkan diri untuk kelasnya					
27	Menjelaskan apa yang di pelajari					
28	Memungkinkan untuk dapat diikuti dengan baik					



Profil Sekolah, Visi dan Misi

Nama madrasah	: MTs.AssalamiyahGalesong
Nomorstatistik madrasah	: 212730505015
Akreditasi	: B
Alamatlengkap madrasah	
a. Jalan	: Jl. KaraengSalamaka No 18
b. Desa	: Boddia
c. Kecamatan	: Galesong
d. Kabupaten	: Takalar
e. Provinsi	: Sulawesi Selatan.
NPWP	: 00.458.229.2.807.000
Nama kepalasekolah	: Ismail, S.Ag., M.Pd.I
No. HP	: 085255666657
Nama yayasan	: Assalamiyah
Alamatyayasan	:Jl. KaraengSalamaka No 18 DesaBoddia
No. HP yayasan	: 085255512905
Website	: www.mts.Assalamiyahgalesong.co.id
Status tanah	
a. Kepemilikan	: Milikyayasan
b. Luas	: 1036 M ²
Status bangunan	
a. Kepemilikan	: Milikyayasan
b. Luas	: 600 M ²
c. Kondisi	: Layakpakai

Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Visi merupakan gambaran tentang masa depan mengenai hal-hal realistik yang ingin diwujudkan dalam kurung waktu tertentu. Visi

berupa pernyataan yang diucapkan/ditulis hari ini, yang merupakan proses manajemen saat ini untuk masa yang akan datang.

Rumusan visi sekolah yang baik seharusnya memberikan isyarat:

- 1) Visi sekolah berorientasi kemasa depan, untuk jangkah waktu yang lama.
- 2) Menunjukkan keyakinan masa depan yang jauh lebih baik, sesuai dengan norma dan harapan masyarakat.
- 3) Visi sekolah harus mencerminkan standar keunggulan dan cita-cita yang ingin dicapai.
- 4) Visi sekolah harus mencerminkan dorongan yang kuat akan tumbuhnya inspirasi, semangat dan komitmen bagi stakeholder.
- 5) Mampu menjadi dasar dan mendorong terjadinya perubahan dan pengembangan sekolah kearah yang lebih baik.
- 6) Menjadi dasar perumusan misi dan tujuan sekolah
- 7) Dalam merumuskan visi harus disertai indikator pencapaian visi.

b. Misi

Misi adalah tindakan atau upaya untuk mewujudkan visi. Jadi misi merupakan penjabaran visi dalam bentuk rumusan tugas, kewajiban, dan rancangan tindakan yang dijadikan arahan untuk mewujudkan visi. Dengan kata lain misi adalah bentuk layanan untuk memenuhi tuntutan yang dituangkan dalam visi dengan berbagai indikatornya.

Berapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan misi antara lain:

- 1) **Pernyataan misi sekolah harus menunjukkan secara jelas mengenai apa yang hendak dicapai oleh sekolah.**
- 2) **Rumusan misi sekolah selalu dalam bentuk kalimat yang menunjukkan “tindakan” dan bukan kalimat yang menunjukkan “keadaan” sebagai mana rumusan visi.**
- 3) **Satu indicator visi dapat dirumuskan lebih dari satu rumusan misi. Antara indicator visi dengan rumusan misi harus ada keterkaitan atau terdapat benang merahnya secara jelas.**
- 4) **Misi sekolah menggambarkan tentang produk atau pelayanan yang akan diberikan pada masyarakat (siswa).**
- 5) **Kualitas produk atau layanan yang ditawarkan harus memiliki daya saing yang tinggi, namun disesuaikan dengan kondisi sekolah.**

Visi dan Misi Mts. Assalamiyah Galesong

Berdasarkan penjelasan mengenai visi dan misi sekolah secara umum tersebut diatas, dan setelah melakukan kegiatan observasi maka diperoleh visi dan misi dari Mts. Assalamiyah Galesong.

a. Visi

“Menjadi pesantren terkemuka pengembang pendidikan unggul dalam prestasi.”

b. Misi

- **Menjadikan islam sebagai ruh dalam sumber nilai pengembangan pesantren/madrasah.**
- **Mengembangkan proses belajar dengan nuansa islam**

- Menanamkan perilaku islam dalam kehidupan sehari-hari
- Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai
- Mengelola kegiatan ekstrakurikuler yang lebih luas
- Menyediakan kurikulum secara cermat dan akurat
- Menjadikan orang tua siswa dan masyarakat sebagai mitra dan modal kerja.

Keadaan Guru

No	Nama	Pangkat/ Golongan	mapel / jabatan	Pendidikan terakhir
1	Ismail, S.Ag.,M.Pd.I	Pembina Tk. 1, IV/a	Bahasa Arab/kepala madrasah	S2
2	Sadaria, S.Pd.I	Pembina Tk. 1, III/a	Fiqih/SAPRAS	S1
3	Kartini, S.Pd.I	Pembina Tk. 1, III/d	SKI/staf	S1
4	Hasnah, S,Ag	Pembina Tk. 1, IV/c	Aqidah akhlak/kepala perpustakaan	S1
5	Syamsuddin, S.Pd.I., M.Pd.I	Honoror	Fiqih/direktur kepesantrenan	S2
6	Suarni S.Pd.I	Honoror	Bahasa Inggris/wali kelas	S1
7	Syahrini Kahar, S.Pd	Honoror	Bahasa Indonesia/wali kelas	S1
8	Muh.Syakir, S.Pd	Honoror	Matematika/wali kelas	S1
9	Muh.Hudri, S.Ag	Honoror	Al-Qur'an Hadits/PJ bela diri	S1

10	Muh.Arwan, S.Pd	Honorer	Matematika/wali kelas	S1
11	Muh.Adri S.Pd.I.,M.Pd.I	Honorer	Bahasa Arab/wali kelas/pembina osis/PJ tilawah	S2
12	Justina Marzuki, S.Pd	Honorer	TIK/kepala lab. Komputer/PJ BOS	S1
13	Tamriansyah, S.Pd	Honorer	Olahraga/humas/PJ ekskul olahraga	S1
14	Irkawati, S.Pd.I	Honorer	SBK	S1
15	Hasnawati, S.Pd	Honorer	IPA	S1
16	Muh.Thamrin, S.Pd.I	Honorer	IPS/PJ Drumb Band	S1
17	Rahmat Hamzah, S.Pd	Honorer	SBK/pembina pramuka putra	S1
18	Bahtiar,S.Pd	Honorer	PKN	S1
19	Karmila, S.Pd	Honorer	IPA/wali kelas/pembina PMI/kepala lab. IPA	S1
20	St.Saenab,S.Pd	Honorer	Aqidah akhlak/wali kelas	S1
21	Muh. Aras, S.Pd	Honorer	Bahasa Indonesia/wali kelas	S1
22	Ramli,S.Pd.I	Honorer	Bahasa Inggris	S1
23	Dian Ekawati,S.Pd	Honorer	Bahasa Inggris	S1
24	Asrul, S.Pd	Honorer	SBK/PJ seni	S1

25	Zaenal Awing	Honorer	Kepala T.U	S1
26	Sriirma Sagitayanti, S.Pd	Honorer	IPA	S1
27	Muhammad Sattar, S.Pd	Honorer	Keterampilan/ Wakepsek kurikulum/Pembina kaligrafi/operator madrasah	S1
28	Muh Arfah,S.Pd	Honorer	IPS	S1
29	Suhaeni	Honorer	Staff perpustakaan	S1

Sarana dan Prasarana

No.	Laboratorium	Penanggung Jawab
1	Komputer	Justina marzuki, S.Pd.
2	IPA	Karmila, S.Pd.

Sarana dan Prasarana

1. Ruang Tata Usaha
2. Ruang Kepala Sekolah
3. Ruang Guru
4. Ruang BK
5. Ruang Data (operator madrasah)
6. Ruang Kelas
7. Perpustakaan
8. Laboratorium IPA
9. Laboratorium Komputer
10. Mesjid
11. Lapangan Upacara

- 12. Lapangan Olahraga
- 13. Toilet Guru
- 14. Toilet Siswa
- 15. Kantin

No.	Kegiatan Siswa	Guru Pembina
1	OSIS	Muh. Adri, S.Pd.I.,M.Pd.I
2	Pramuka	Rahmat, S.Pd.
3	PMR	Karmila, S.Pd.



RIWAYAT HIDUP



HASANUDDIN. Penulis adalah anak bungsu yang lahir dari buah cinta dan kasih sayang ayahanda almarhum Joro' Dg. Maro dengan Ibunda Amani Dg. Ti'no' yang lahir pada 21 Agustus 1993, bertempat di Desa Pa'lalakkang Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Riwayat pendidikan, penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2000 sampai selesai pada tahun 2006 di SD Negeri 100 Pa'lalakkang Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar kemudian melanjutkan pendidikan pada Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Galesong Kabupaten Takalar dan selesai pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 5 Takalar dan selesai pada tahun 2011, kemudian pada tahun 2012 melanjutkan ke perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar sampai sekarang.