



UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI MELALUI MULTIMEDIA LCD PROYEKTOR KELAS VII DI SMP IT ASY SYADZILI SUMBERPASIR PAKIS MALANG

Taofiq Al-Mutaqin¹, Rosichin Mansur², Muhammad Sulistiono³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹bocah.ragel111@gmail.com, ²rosichin.mansur@unisma.ac.id,
³muhhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

PAI Learning at IT Ash-Syadzili Sumsandy JUNIOR is often faced with materials that need practice. Therefore teachers are required to make interesting learning using the media. In this case LCD media projector is one of the media that can be used by teachers because it is a very effective media to use. This research aims to know how the level of effectiveness of learning using LCD media Proyektor as well as to know the competence of teachers in the use of media as well as learning outcomes obtained by learners after the use of LCD projector Media Research is a descriptive research using the PTK approach. Data collection using observation methods, polls, tests, and documentation. Data analysis techniques by conducting the normality test, independent T-Test. Based on the test the data is deduced normally because P Value > 0.05 is 0, 135. Issue 1 and 2 issues are analyzed using descriptive frequency statistics. The results of the research obtained is the effectiveness of the use of the projector LCD media is 46.66%, the moderate effectiveness rate is 23.33% and the low effectiveness rate is 30%. While the competence of PAI teachers in the use of media in junior high school IT Ash Syadzili Sumsandy is said to be successful with test results. The result of the highest test is 64.34%, the current test result is 33.33% and the lowest test result is 3.33%. The result of learning by using the projector's LCD media is the ability of the students to possess after receiving their learning experience. The results of the study can be seen through evaluation activities aimed at obtaining proof data that will demonstrate the level of students ' ability in the junior high IT Ash Syadzili in reaching the learning objectives. The study results examined in the study were the results of the cognitive learning of PAI which included three levels of knowledge, understanding, and application. The instruments used to measure students ' learning outcomes on cognitive aspects are tests. First is the Internal motivation, which is the motivation that comes from within each individual. The motivation grew from the inside without the influence of others. The second is external motivation that comes from outside the individual itself.

Kata Kunci: *Product, Motivation, Study, Media*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang bertanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki sifat dan tabiat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan” (Achmad Munib dalam Daryanto 2016: 1). Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang diperuntukkan dalam perundingan kehidupan, oleh karena itu sudah ada pendidikan yang dirancang guna memberikan peningkatan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Belajar adalah salah satu kebutuhan yang penting bagi setiap manusia demi kelangsungan hidup mereka. Dalam perspektif islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap individu muslimin dan muslimat dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat kehidupan meningkat. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT, dalam QS Al Mujadalah 58: 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (11)

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Departemen Agama RI 2010: 434)

Pembelajaran merupakan seni bagi seorang guru. Guru diharuskan memiliki kreativitas yang tinggi dalam mendesain pembelajaran di kelas. Hal ini karena, guru juga harus membahas dan menerapkan teori pembelajaran dalam mewujudkan pembelajaran abad 21. Menurut Syahrul (2020:1) Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menuntut seorang guru yang mampu mengembangkan kurikulum pendidikan, yaitu membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Purwanto (2014: 85) “belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk”. Dan menurut Surya dalam bukunya Tohirin (2016: 8) menyatakan bahwa “belajar ialah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Guru sebagai sebagai seorang pendidik di lingkungan sekolah dituntut untuk mempunyai berbagai macam kompetensi dalam menjalankan tugasnya di lembaga pendidikan, selain itu guru juga harus benar-benar mengoptimalkan segala bentuk upaya agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Haq, 2019:99).

Berdasarkan nilai hasil Penilaian Harian (PH) melalui Daftar Nilai Kelas VII yang ada di sekolah SMP IT Asy-Syadzili menunjukkan hasil belajar mata pelajaran PAI masih rendah atau siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM. Berdasarkan dari hasil pengamatan tersebut terlihat bahwa. Banyak siswa lebih memilih untuk bermain sendiri daripada memperhatikan penjelasan dari guru, dan Masih banyak siswa yang kurang tertarik atau termotivasi untuk mempelajari PAI. Ketika guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari hanya sedikit siswa yang merespon.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut guna meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan multi media LCD proyektor merupakan salah satu media yang bisa menjalankan program aplikasi komputer yang mempunyai fungsi untuk pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu menggabungkannya menjadi sebuah animasi atau movie. Arsyad (2015: 14) media mempunyai beberapa fungsi, salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale), yang dicetuskan oleh Edgar Dale. Hasil belajar seorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/ pendidik) menuju penerima (siswa/ peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Multi Media LCD Proyektor Kelas VII di SMP IT Asy Syadzili”.

Fokus Penelitian adalah 1) Bagaimana pembelajaran PAI dengan media LCD proyektor siswa Kelas VII di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir Pakis Malang? 2) Bagaimana kegiatan motivasi pembelajaran PAI dengan media LCD proyektor siswa Kelas VII di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir Pakis Malang?

Motivasi belajar adalah serangkaian usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan

lingkungannya baik dari luar maupun dalam untuk mencapai tujuan yang dikehendakinya.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, (Sudjana, 2009:2). Sebagaimana tujuan dari belajar PAI adalah terjadi perubahan tingkah laku anak didik, menuju yang lebih baik, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Menurut Suryabrata (1989) dalam Aritonang (2008:14), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa. Suciati dan Irawan (2011: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar berdasarkan teori expectancy-value diidentifikasi empat indikator pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi belajar atau ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*). *Attention* atau perhatian yang merupakan indikator motivasi siswa. Sebaik apapun persiapan guru jika tidak ada perhatian dari siswa maka pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. *Relevance* adalah hubungan, dapat diartikan juga sebagai kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. *Confidence* atau rasa percaya diri, dalam aspek ini guru dituntut untuk membantu siswa mengembangkan harapan keberhasilan dalam pembelajaran. *Satisfaction* atau kepuasan, guru dituntut untuk mengusahakan penguatan motivasi baik dari dalam maupun luar diri siswa. Berdasarkan teori di atas, peneliti mengembangkan sebagai indikator instrumen penelitian. Adapun indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

1. *Attention* (Perhatian)
2. *Relevance* (Hubungan)
3. *Confidence* (Rasa Percaya Diri)
4. *Satisfaction* (Kepuasan)

Prestasi belajar siswa atau peserta didik di sekolah sering diindikasikan dengan kesulitan belajar dari siswa tersebut dalam kesulitan materi. Indikasi ini karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, bahkan peserta didik sendiri tidak perlu termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan peserta didik tidak suka atau tidak menyukai materi yang dikeluarkan sukarela yang diberikan

oleh guru/ pendidik tersebut, kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru/ pendidik yang tidak memerlukan bantuan peserta didik juga dalam pengembangan ilmu.

Media LCD proyektor merupakan salah satu media yang bisa menjalankan program aplikasi komputer yang mempunyai fungsi untuk pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu menggabungkannya menjadi sebuah animasi atau movie.

B. Metode

Penelitian (research) merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan. Hasil penelitian tidak pernah dimaksudkan sebagai suatu pemecahan (solusi) langsung bagi permasalahan yang dihadapi, karena penelitian merupakan sebagian dari usaha pemecahan masalah yang lebih besar. Fungsi penelitian adalah mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah.

Adapun jenis penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (1988) dalam Utama (2015:134): Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri. Penelitian ini dapat dilakukan guru secara perorangan untuk kepentingan perbaikan pengajarannya di kelas atau dilakukan oleh sekelompok atau seluruh guru untuk memperbaiki keadaan.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengadakan perbaikan atau peningkatan mutu praktis pembelajaran di kelas. Melalui PTK guru senantiasa memperbaiki praktik pembelajaran di kelas berdasarkan pengalaman-pengalaman langsung yang nyata dipandu dengan perluasan wawasan ilmu pengetahuan dan penguasaan teoritik praktis pembelajaran (Utama, 2015:137). Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VII di SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir pakis malang pada mata pelajaran PAI. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran interaktif menggunakan LCD proyektor sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar PAI. Menurut Sadiman (2012: 6) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Muh Nurul Huda (2013: 112) *Association for Educational and Communication Technology (AECT)* mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Selain itu *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala bentuk benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibicarakan, dibaca, beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Pembahasan Pra Tindakan*

Melalui hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra tindakan tingkat motivasi belajar siswa sangat rendah, begitupun dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih belum maksimal. Dalam proses pembelajaran siswa sangat susah untuk fokus pada pelajaran. Siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya, sering menguap dan sering menyenderkan kepala di atas meja. Sehingga ketika guru menjelaskan materi mereka kurang memahami apa yang dijelaskan guru.

Selama ini dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dengan tanya jawab. Metode ceramah dipadukan dengan metode tanya jawab masih belum bisa membuat siswa fokus pada pembelajaran. Maka guru mencoba menjelaskan materi dengan metode ceramah, tanya jawab lalu dikombinasikan dengan metode lain seperti salah satu siswa membaca yang lainnya harus menyimak, lalu guru secara acak akan memilih siswa untuk melanjutkan membaca, jika tidak bisa melanjutkan membaca akan mendapatkan hukuman hafalan di depan. Dengan dikombinasikan metode ini bisa membuat siswa fokus pada pembelajaran, akan tetapi tidak bertahan lama setelah itu siswa mulai menunjukkan tanda- tanda kurang tertarik pada pembelajaran.

Mencoba beberapa metode masih belum menunjukkan hasil maksimal maka metode yang sudah diterapkan dikombinasikan dengan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang digunakan disini adalah media yang berisi materi, latihan membaca per ayat, latihan mengartikan per ayat, permainan dan latihan soal atau uji kompetensi. Rata-rata siswa di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir meskipun sudah kelas VII masih belum bisa membaca Al Quran, jika ada yang bisa membaca masih belum lancar. Sedangkan dalam materi QS Ar Rahman 33:55 siswa dituntut untuk bisa membaca ayat per ayat maka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah siswa dalam membaca ayat dalam QS Ar Rahman 33:55. Pada menu materi membaca QS Ar Rahman 33:55 ketika ayat 1 ditekan maka akan terdengar bacaan ayat 1 QS Ar Rahman 33:55, jika yang ditekan ayat 2 maka akan terdengar bacaan ayat 2 QS Tiin. Dengan mendengarkan bacaan yang ada dalam media pembelajaran interaktif siswa bisa langsung mempraktekan membaca per ayat berulang kali, dengan cara ini bisa mempermudah siswa dalam belajar membaca QS Ar Rahman 33:55. Pada menu materi mengartikan QS Ar Rahman 33:55 disajikan arti per ayat dan arti per kosa kata sehingga memudahkan siswa untuk belajar mengartikan dan menghafalkannya. Pada menu makna dan kandungan QS Ar Rahman 33:55 disajikan materi secara mendetail, dengan penjelasan yang disampaikan guru sambil melihat materi yang ada di media pembelajaran interaktif bisa mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain materi, di dalam media pembelajaran interaktif juga terdapat permainan yaitu tebak ayat, tebak arti dan uji kompetensi. Pada permainan

tebak ayat bisa melatih siswa dalam menghafalkan ayat-ayat QS Ar Rahman 33:55. Untuk permainan tebak arti bisa melatih siswa dalam menghafalkan arti ayat-ayat QS Ar Rahman 33:55. Sedangkan dalam uji kompetensi bisa melatih siswa dalam mengukur tingkat pemahaman materi yang mereka terima secara keseluruhan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

a. Pembahasan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dalam mata pelajaran PAI kelas VII di SMP IT Asy syadzili sumberpasir diperoleh sebagai berikut:

1) Peningkatan motivasi belajar

Pembelajaran pada materi QS Ar Rahman 33:55 kelas VII di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket motivasi belajar siswa yang sudah diberikan guru sesudah pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar siswa meningkat dari pra tindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Nama	Nilai Pra Tindakan	Nilai Sklus I	Nilai Siklus II
1	IKA	39	49	58
2	AIF	48	58	65
3	ADR	37	48	56
4	ATNA	37	49	58
5	GBP	36	51	51
6	HFA	33	48	56
7	JCA	36	45	64
8	MGNR	49	68	68
9	RAPR	53	71	71
10	RS	49	58	73
11	TSK	35	49	60
12	TSA	44	58	74
13	MRA	44	48	72
14	FNA	39	47	70
	Jumlah	579	747	896
	Rata-rata	41,357	53,36	64

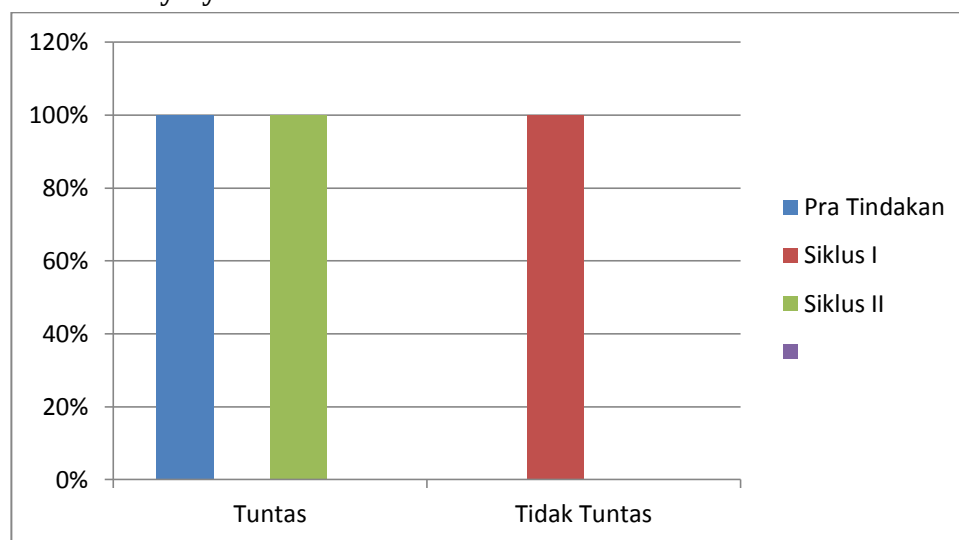
Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa meningkat pada setiap pelaksanaan siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil jumlah nilai angket motivasi belajar. Hal ini juga mempengaruhi peningkatan jumlah siswa pada kategori motivasi belajar. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa

Tahapan	Kategori							
	Sangat Rendah		Rendah		Tinggi		Sangat Tinggi	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Pra Tindakan	8	57,2%	4	35,7%	1	7,1%	0	0%
Siklus I	0	0%	8	57,1%	4	28,6%	2	14,3%
Siklus II	0	0%	0	0%	8	57,1%	6	42,9%
Jumlah	10	71.5%	8	64,3%	16	114,2%	6	42,9%

Dari tabel di atas dapat disajikan diagram batang untuk membandingkan peningkatan jumlah kategori motivasi belajar siswa pada pra tindakan, siklus I dan siklus II pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMP IT Asy syadzili Sumberpasir.

Gambar 1 Diagram batang rekapitulasi motivasi belajar siswa kelas VII SMP Asy Syadzili



Dari tabel dan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra tindakan hasil angket yang diperoleh tidak memuaskan dimana 92,9% atau sebanyak 13 siswa memiliki motivasi belajar rendah dan sangat rendah. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi ada 7,1% atau ada 1 siswa.

Untuk itu diadakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus I yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil siklus I menunjukkan bahwa ada 2 siswa atau 14,3% siswa yang memiliki Motivasi belajar dengan kriteria sangat tinggi, yaitu: MGNR dan RAPR. Ada 4 siswa atau 28,6 % siswa yang memiliki Motivasi belajar dengan kriteria tinggi, yaitu: AIF, GBP, RS, dan TSA. Ada 8 siswa atau 57,1 % siswa yang memiliki

Motivasi belajar dengan kriteria rendah, yaitu: IKA, ADR, ATNA, HFA, JCA, TSK, MRA, dan FNA.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa hasil yang dicapai pada siklus I lebih baik jika dibandingkan dengan pratindakan hal ini dapat dilihat dari persentase siswa. Pada siklus I siswa yang memiliki motivasi belajar kategori rendah mengalami penurunan yaitu dari 92,9% menjadi 57,1% sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi mengalami kenaikan yaitu dari 7,1% menjadi 42,9%. Akan tetapi hasil ini belum maksimal karena belum mencapai target minimal yaitu 80 % siswa memiliki motivasi belajar.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Dari hasil proses pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang memuaskan yaitu sebanyak 13 atau 92,9% dari keseluruhan siswa telah memiliki motivasi belajar tinggi. Pada siklus II siswa yang memiliki motivasi belajar kategori rendah mengalami penurunan yaitu dari 57,1% menjadi 0% sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi mengalami kenaikan yaitu dari 42,9% menjadi 100%. Maka indikator yang diharapkan pada siklus II yaitu 80% siswa memiliki motivasi belajar tinggi berhasil tercapai. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir pakis malang.

2) Peningkatan hasil belajar

Pembelajaran pada materi QS Ar Rahman 33:55 kelas VII di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada soal yang sudah diberikan guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra tindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP IT Asy Syadzili

No.	Nama	Nilai Pra Tindakan	Nilai Sklus I	Nilai Siklus II
1	IKA	44	64	72
2	AIF	48	80	96
3	ADR	44	64	80
4	ATNA	32	56	76
5	GBP	52	76	92
6	HFA	40	76	84
7	JCA	28	52	64
8	MGNR	44	84	92

9	RAPR	52	80	96
10	RS	32	56	88
11	TSK	48	64	76
12	TSA	44	84	100
13	MRA	40	60	84
14	FNA	40	64	80
	Jumlah	588	960	1180
	Rata-rata	42,0	68,6	84,3

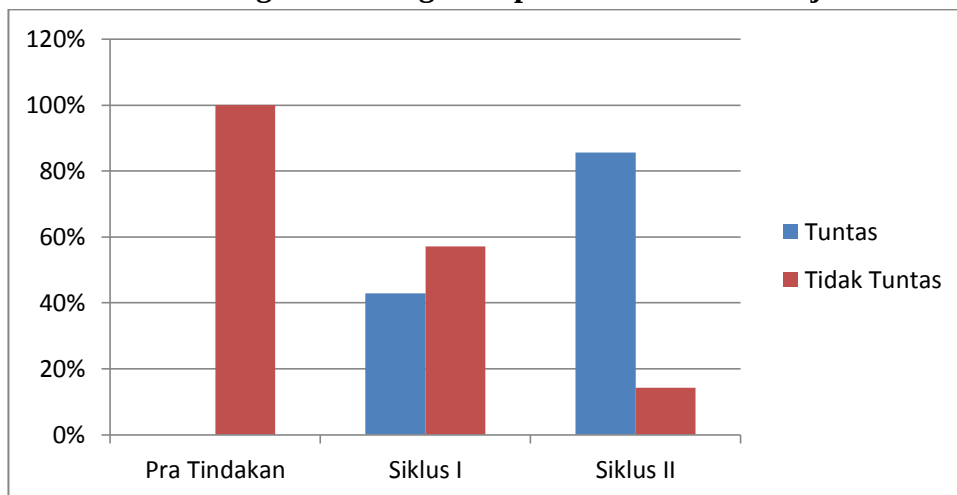
Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa meningkat setiap pelaksanaan siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai. Hal ini juga mempengaruhi peningkatan ketuntasan siswa dalam belajar. Tingkat ketuntasan siswa belajar mata pelajaran PAI kelas VII dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP IT Asy Syadzili

Ketuntasan	Tahapan					
	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas Nilai > 75	0	0%	6	42,9%	12	85,7%
Tidak Tuntas Nilai > 75	14	100%	8	57,1%	2	14,3%
Jumlah	14	100%	14	100%	14	100%

Dari tabel di atas dapat disajikan diagram batang untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa pada pra tindakan, siklus I dan siklus II pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas VII SMP IT Asy Syadzili.

Gambar 2 Diagram Batang Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa



Dari tabel dan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra tindakan hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan dimana 100% atau sebanyak 14 siswa belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Untuk itu diadakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus I yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil siklus I menunjukkan bahwa ada 6 siswa atau 42,9% siswa yang tuntas belajar atau telah memenuhi KKM.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa hasil yang dicapai pada siklus I lebih baik jika dibandingkan dengan pratindakan hal ini dapat dilihat dari persentase siswa. Akan tetapi hasil ini belum maksimal karna belum mencapai target minimal yaitu 60 % siswa telah tuntas belajar atau telah memenuhi KKM pada siklus I.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Dari hasil proses pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang memuaskan yaitu sebanyak 12 atau 85,7% dari keseluruhan siswa telah tuntas belajar atau telah memenuhi KKM. Maka indikator yang diharapkan pada siklus II yaitu 80% siswa tuntas belajar atau memenuhi KKM berhasil tercapai.

Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan diatas, dengan judul upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai melalui multi media lcd proyektor kelas VII di SMP IT Asy Syadzili sumberpasir pakis malang maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Dalam kegiatan pembelajaran, materi pelajaran dapat disampaikan melalui media. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan membantu guru agar proses mengajar lebih efektif dan efisien. Pembelajaran PAI di SMP IT Asy Syadzi Sumberpasir seringkali dihadapkan dengan materi-materi yang membutuhkan praktik. Sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk bisa membuat pembelajaran yang menarik menggunakan media. Dalam hal ini media LCD Proyektor merupakan salah satu media yang bisa digunakan oleh guru. Karena LCD Proyektor merupakan media yang sangat efektif untuk digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat efektivitas pembelajaran PAI menggunakan media LCD Proyektor serta untuk mengetahui kompetensi guru dalam penggunaan media serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan media LCD Proyektor. Penelitian ini

merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan uji normalitas, uji independent t-test. Berdasarkan uji tersebut data disimpulkan normal karena $P \text{ Value} > 0,05$ yaitu 0,135. Rumusan masalah 1 dan 2 dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif frekuensi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah efektifitas pemanfaatan media LCD Proyektor adalah 46,66%, tingkat efektivitas sedang sebesar 23,33% dan tingkat efektivitas rendah sebesar 30%. Sementara kompetensi guru PAI dalam penggunaan media di SMP IT Asy Syadzili sumberpasis pakis malang dikatakan berhasil dibuktikan dengan hasil test. Hasil test tertinggi adalah 64,34%, hasil tes sedang sebesar 33,33% dan hasil test terendah sebesar 3,33%.

Kegiatan motivasi pembelajaran PAI dengan media LCD proyektor siswa Kelas VII, memotivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, hal ini terbukti dengan aktifitas belajar peserta didik di dalam kelas lebih aktif, suasana kelas yang kondusif, daya serap peserta didik akan materi yang disampaikan oleh guru lebih tinggi, peserta didik lebih giat dalam belajar mata pelajaran PAI, materi pelajaran tertuntaskan, serta guru PAI lebih kreatif dalam memilih dan mendisain media yang akan digunakan sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran PAI. Temuan tersebut dapat memberikan kontribusi bagi para guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia serta kemampuan guru, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif guna tercapai tujuan yang diharapkan.

Daftar Rujukan

- A., M., Sardiman, (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo.
- Arief, S, Sadiman, dkk.(2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Radja Grapindo Persada.
- Aritonang, Keke T. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur. No.10 Tahun ke-7. 11-21.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Haq, Azhar (2019). *Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mts Hasyim Asy'ari Kota Batu*. Malang: Vicratina: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/viewFile/3067/2781>.
- Purwanto, Ngalm. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suciati, Irawan, Prasetya. (2011). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutama. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Kartasura: Fairuz Media.
- Syahrul, 2020. *Teori-Teori Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Tohirin, (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pres.