

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT
TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PRODI PAI
SEMESTER III TAHUN AKADEMIK 2013/2014 DI IAIN PALOPO**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2015

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT
TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PRODI PAI
SEMESTER III TAHUN 2013/2014 DI IAIN PALOPO**



- 1. Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd.**
- 2. Hj. Salmilah, S.Kom.,MT**

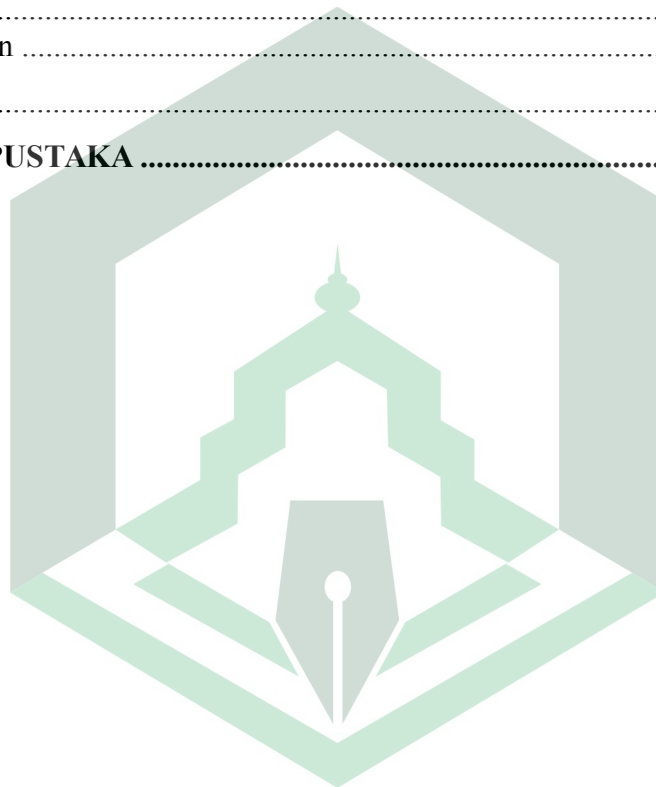
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan masalah	6
C. Hipotesis	6
D. Tujuan penelitian	7
E. Manfaat penelitian	7
F. Defenisi operasional variabel dan ruang lingkup penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian terdahulu yang relevan	10
B. Kajian pustaka	12
1. Media pembelajaran	12
2. Minat belajar	25
C. Kerangka pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan jenis penelitian	34
1. Jenis penelitian	34
2. Pendekatan	34
B. Lokasi penelitian	35
C. Populasi dan sampel	35
D. Variabel penelitian	36
E. Instrument penelitian	36
F. Teknik pengumpulan data	37
G. Teknik pengolahan dan analisis data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	42
1. Gambaran umum lokasi penelitian	42
2. Analisis data	50

3. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif <i>Powerpoint</i> Terhadap Minat Belajar Mahasiswa	63
B. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73



IAIN PALOPO

PRAKATA



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt, yang telah melimpahkan petunjuk, bimbingan, dan kekuatan lahir batin kepada diri penulis, sehingga penelitian hasil dari sebuah usaha ilmiah yang sederhana ini guna menyelesaikan tugas akhir kesarjanaan terselesaikan sebagaimana mestinya.

Sholawat dan salam semoga dilimpahkan oleh-Nya kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad saw. Yang membawa dari masa yang gelap ke zaman yang penuh peradaban ini, juga pada para keluarga, sahabat, serta semua pengikutnya yang setia sepanjang zaman.

Usaha dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan hambatan, tetapi dapat penulis selesaikan juga walaupun masih banyak kekurangan yang ada. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada hamba-hamba Allah yang membantu peneliti sehingga karya sederhana ini bisa menjadi kenyataan, diantaranya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, membimbing penulis semasa kecil hingga penyelesaian studi S.1 pada jurusan pendidikan agama islam dengan penuh kasih sayang.
2. Dr. Abdul Pirol, M. Ag., Selaku Rektor IAIN Palopo yang telah memberikan dukungan moril dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama penulis menjadi mahasiswa di kampus ini.
3. Dr. Rustan S., M. Hum selaku Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, M.M selaku Wakil Rektor II dan Dr. Hasbi, M.Ag selaku wakil ketua III IAIN Palopo.
4. Drs. Nurdin K, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan, Dr. Muhaemin, M.A. Selaku Dekan I, Munir Yusuf, S. Ag. M. Pd. Selaku Dekan II, Dra. Nursyamsi, M. Pd.I. Selaku Dekan III. Dra. St. Marwiyah, M.Ag. selaku Koordinator Kelompok

Kerja Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta dosen dan asisten dosen yang telah membina dan memberikan arahan-arahan kepada penulis dalam kaitannya dengan perkuliahan sampai penulis menyelesaikan studi.

5. Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd. selaku pembimbing I dan Hj. Salmilah, S.Kom.,MT selaku pembimbing II, atas bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis sampai skripsi ini selesai.
6. Drs.Nurdin K.,M.Pd dan Rosdiana, ST.,M.Kom selaku penguji atas bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis sampai skripsi ini selesai
7. Pimpinan Unit Perpustakaan IAIN Palopo beserta seluruh stafnya, atas bantuan fasilitas untuk keperluan kajian relevan dan referensi pada skripsi ini.
8. Segenap pegawai dan karyawan IAIN Palopo, terkhusus untuk Bagian Akademik atas pelayanannya selama penulis aktif sebagai mahasiswa di kampus ini.
9. Drs. Zainal Abidin dan Dra. Rahayu, M. Pd.I yang telah mengasuh, mendidik dan membimbing penulis semasa kecil hingga penyelesaian studi S.1 pada jurusan pendidikan agama islam dengan penuh kasih sayang
10. Indrawati,S.Kep. Ns yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
11. Sahabat-sahabatku dan teman-teman Prodi PAI yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, atas bantuannya baik moril maupun materil.
12. Serta berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga amalnya dicatat sebagai amal kebajikan dan dibalas sesuai amal perbuatan oleh Allah swt. Amin.

Palopo, 4 Januari 2015

IAIN PALOPO

Penulis

ABSTRAK

Saifullah, 2015, “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi PAI Semester III Tahun Akademik 2013/2014 di IAIN Palopo”, Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Pembimbing (I) Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd. Pembimbing (II) Hj. Salmilah, S.Kom.,MT

Kata kunci : Media Interaktif Powerpoint, Minat Belajar

Permasalahan pokok pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh antara penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI Semester III di IAIN Palopo ?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III tahun akademik 2013/2014 di IAIN Palopo.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket atau kuisioner, *observasi* dan dokumentasi. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif karena penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kuantitatif. Dikatakan deskriptif kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan hasil pengolahan data yang berupa angka. Analisis data yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel independent (X) terhadap variabel dependent (Y). Untuk mempermudah dalam proses analisis ini penulis menggunakan bantuan komputer dengan menggunakan program aplikasi pengolah data SPSS 17.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *powerpoint* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil uji regresi dengan persamaan regresinya adalah $Y = 5,330 + 0,701$, sehingga diperoleh nilai sig adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Untuk t table ($df = n-1$; dua sisi/ $0,025$) = 2,056 dan t hitung adalah 4,742 dimana t hitung $> t$ table sehingga H_0 ditolak atau adanya pengaruh yang cukup kuat dengan nilai r square 0,474 atau sebesar 47,4 %. Oleh karena itu, hasilnya dinyatakan signifikan dan hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Dengan demikian, ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III tahun akademik 2013/2014 di IAIN Palopo.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun produk hasil pendidikan itu sendiri. Dari proses pendidikan khususnya pembelajaran sebagian besar guru lebih cenderung menanamkan materi pelajaran yang bertumpu pada satu aspek kognitif tingkat rendah seperti mengingat, menghafal dan menumpuk informasi. Rendahnya kualitas produk pendidikan tersebut merupakan gambaran kualitas proses penyelenggaraan sistem pendidikan dimana terkait banyak unsur, namun proses belajar mengajar merupakan jantungnya pendidikan yang harus diperhitungkan karena pada kegiatan

pembelajaran inilah transformasi berbagai konsep, nilai serta materi pendidikan diintegrasikan.¹

Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari peserta didik. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar peserta didik dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi. peserta didik belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu. peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan

¹ Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Cet. ke-1; Bandung: AlfaBeta, 2008), h. 179-181.

Tujuan pembelajaran itu sendiri dalam pandangan islam merupakan kunci mendapatkan derajat di sisi Allah swt. Sebagaimana dalam Q.S Al-Mujadilah /58 : 11, sebagai berikut :

.. 000000000 00000.. 000000000.. 000 0000 000000.. 000000000 000
00000000000.. 000000000 0000000 0 000000 .. 00000 0000.. 0000000
.. 00000000 00000000 0 00000.. 00000000 0000000 0000000.. 00000
00000000 000000000 0 0000000 0000000000000 0000000 0000

: Terjemahnya

“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”.²

Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik. Penggunaan alat bantu, bahan belajar yang

2 Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta : Cahaya Qur'an, Cet. 1) h.543

abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya.

Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun perguruan tinggi ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini. Alat bantu atau media pembelajaran dibuat dan dapat digunakan sesuai dengan subyek dan urgensi dari mata kuliah. Subyek mata kuliah yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Lain halnya dengan pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktek yang membutuhkan informasi tambahan. Dalam pelajaran praktek, dalam memvisualkan suatu bahan ajar terkadang mengalami hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan pengajar, peralatan, alat, bahan, biaya dan sebagainya di mana proses penyampaian informasi atau transfer ilmu tidak cukup hanya dengan penyampaian secara verbal (ceramah).

Berkaitan dengan dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif. Sebagai perbandingan, bahwa di negara-negara maju ilmu komputer sudah memasuki segala bidang kegiatan yang dilakukan masyarakat baik dalam bidang bisnis, pengobatan, militer, pendidikan dan sebagainya.

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru untuk dapat menarik minat anak tidak akan mungkin lepas dari pandangan ahli psikologi tentang belajar pada manusia. Misalnya, guru berpendapat bahwa siswa dari segala umur akan giat belajar, kalau diberikan suatu hadiah yang berwujud materi kepadanya, atau diterapkan suatu hukuman. Dalam hal itu seorang guru harusnya mengerti terlebih dahulu apa makna minat dan belajar itu sendiri. W.S. Winkel dalam bukunya “Psikologi Pengajaran” mengatakan bahwa *minat* adalah kecenderungan subyek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang dengan mempelajari materi itu.³ Sedangkan belajar menurut Wasty Soemanto merupakan proses dasar dari pada perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integrative dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai tujuan.⁴

Manfaat Media Pembelajaran *Powerpoint* ini diharapkan akan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan Media Pembelajaran Interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah).

³ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Cet. ke-2; Jakarta: PT. Gramedia, 1989), h. 105

⁴ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan* (Cet ke-3; Malang: Renika Cipta, 1990), h. 99.

Berdasarkan dari pokok permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi PAI Semester III di IAIN Palopo.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

Apakah ada pengaruh antara penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI Semester III di IAIN Palopo ?

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis yang penulis ajukan adalah :

H1 : Ada pengaruh penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III di IAIN palopo.

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III di IAIN palopo.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari proses penelitian dan penulisan skripsi ini yaitu :

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III di IAIN Palopo.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara garis besar ada 2, yaitu:

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan bagi guru/dosen dan calon guru dalam upaya meningkatkan minat belajar.

2. Secara praktis

- a. Memberikan wacana yang baru bagi pembaca khususnya guru/dosen untuk lebih memberdayakan fasilitas yang sudah disediakan.
- b. Bagi guru/dosen sebaiknya dapat mengelola pembelajaran dengan sistem dan metode yang lebih inovatif terlebih saat ini telah didukung dengan fasilitas yang telah memadai khususnya pada bidang TI.

IAIN PALOPO

F. Defenisi Operasional Variabel Dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Defenisi operasional variabel

Untuk menghindari interpretasi berbeda dalam memahami judul skripsi ini, yaitu “*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi PAI semester III Tahun Akademik 2013/2014 di IAIN Palopo*”, maka perlu diperjelas beberapa istilah sebagai berikut :

Media interaktif Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad, mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.⁵

Program *Powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* sehingga tidak perlu menginstal lagi ke komputer karena sudah ada di dalam *microsoft office* program komputer. Sistem Authoring adalah sistem program yang memungkinkan seorang guru menyusun materi ajar tanpa menguasai suatu bahasa pemrograman.

Sementara itu yang dimaksud dengan minat belajar menurut M. Dalyono adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan keterampilan.⁶ Jadi minat belajar adalah suatu kecenderungan dimana seseorang memperhatikan dan menyenangi suatu aktivitas yang dimana aktivitas itu dapat merubah tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan keterampilan pada diri orang tersebut.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III tahun akademik 2013/2014 di IAIN Palopo dengan menggunakan

⁵ Arsyad, Azhar, *media pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002), h. 2

⁶ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (cet ke-4; Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 49.

media interaktif. Disini penulis membatasi ruang lingkup penelitian yaitu media interaktif *powerpoint*.



IAIN PALOPO

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu yang relevan

Dari penelusuran yang telah dilakukan, terdapat beberapa penelitian yang relevan terhadap pembahasan yang penulis teliti. Diantaranya :

1. Skripsi yang ditulis oleh Qodrin Nurfahmi (2011) yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 30 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menganalisis tentang pengaruh penggunaan teknologi informasi pembelajaran berbasis internet terhadap minat belajar PAI siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet siswa kelas VIII SMP N 30 Semarang tahun pelajaran 2011/2012 dalam kategori sedang. 2) Minat Belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 30 Semarang tahun pelajaran 2011/2012 dalam kategori sedang. 3)

Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 30 Semarang.¹

2. Skripsi yang ditulis oleh M. Fahrudin Birul Walidaen, mahasiswa jurusan Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2006 yang berjudul *“Pemanfaatan Media Komputer Dalam Rangka Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Fisika Dengan Sistem Pembelajaran Berbasis Kompetensi”*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yakni siklus pertama dengan penggunaan media komputer yang sederhana dan siklus kedua yang menggunakan tambahan animasi dari komputer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komputer pada pembelajaran berbasis kompetensi dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar fisika. Peningkatan minat sebesar 36,71 % (90 siswa meningkat dan 50 siswa tidak meningkat), sedangkan peningkatan prestasi belajar ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata siswa yaitu dari perlakuan pertama rata-rata sebesar 61,78 menjadi rata-rata 68,99 atau naik sebesar 11,67 %.²
3. Skripsi yang ditulis oleh Hendra, guru SMA Swasta Sutomo 2 Medan tahun 2011 yang berjudul, *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Kimia”*. Penelitian Ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Penggunaan media pembelajaran interaktif online memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kimia yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif offline. 2) Hasil belajar kimia siswa yang memiliki komunikasi interpersonal terbuka lebih tinggi daripada hasil belajar kimia siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tertutup. 3) Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan

¹ Qodrin Nurfahmi, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPN 30 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*, Skripsi. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2011, h. 97.

² M. Fahrudin Birul Walidaen, *Pemanfaatan Media Komputer Dalam Rangka Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Fisika Dengan Sistem Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2006, h. 100

komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar kimia siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji lanjutan yang memberikan kesimpulan bahwa kelompok siswa yang memiliki komunikasi interpersonal terbuka memperoleh hasil belajar kimia lebih tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif online daripada menggunakan media pembelajaran interaktif offline, sementara siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tertutup lebih tinggi hasil belajarnya jika dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif offline daripada menggunakan media pembelajaran interaktif online.³

B. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.⁴ Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.⁵ Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁶

IAIN PALOPO

³ Hendra, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Kimia*. Jurnal Penelitian, Medan, 2011, h. 89

⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2002), h.3

⁵ *Ibid*, h.3

⁶ --, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, pasal 1, ayat 20*.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut Edgar Dale Dalam Sigit Prasetyo kegunaan media yaitu :

“Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama”.⁷

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan;
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
4. Efisiensi waktu dan tenaga;
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁸

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat disarankan, tetapi dalam penggunaannya tidak semua media baik. Ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Penggunaan media yang

⁷ Sigit Prasetyo, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. (Semarang: UNNES, 2007), h.6

⁸ *Ibid*, h.7

tepat akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, perguruan tinggi harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang civitas akademika dalam belajar agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas.

Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran, termasuk diantaranya teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan penggunaan komputer sebagai media interaktif. Diharapkan dengan pemanfaatan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.

Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Namun sementara ini, komputer sebagai produk teknologi kurang dimanfaatkan secara optimal. Kini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menjadikan teknologi (komputer) dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan. Di lapangan, sistem penyajian materi melalui komputer dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti: *hyperteks*, simulasi-demokrasi ataupun tutorial. Tiap-tiap sistem memiliki keistimewaan masing-masing. Jika keunggulan masing-masing sistem tersebut digabungkan kedalam satu bentuk model yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya yaitu :

“Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu”.⁹

⁹ Ouda Teda Ena, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. (Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma, 2001), h.2

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu :

“Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pelajar tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan materi yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu”.¹⁰

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar adanya media, bahan pelajaran dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik.

Hal ini dijelaskan dengan Firman Allah dalam QS Al-Alaq / 96 : 4-5, yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
وَرَبُّكَ الْغَنِيُّ
الَّذِي لَا يَلْتَزِمُ الْغِنَى
وَالْفَقْرُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
وَرَبُّكَ الْغَنِيُّ
الَّذِي لَا يَلْتَزِمُ الْغِنَى
وَالْفَقْرُ

Terjemahnya :

“Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.¹¹

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia melalui perantara kalam (tuliskan dan bacalah), dengan tujuan mengajarkan manusia hal-hal apa saja yang belum manusia ketahui.

¹⁰ Ibid. h.3

¹¹ M, Quraish Sihab, *Tafsir al-Misbah*, (Jakarta: Lentera hati, 2002), Vol. 15, h. 402.

Jadi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.

Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, Serta mempermudah peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Tujuan pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b) Meningkatkan efesiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d) Membantu kosentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.¹²

Jadi tujuan di gunakannya media pembelajaran secara umum adalah sebagai sarana alat bantu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan (bahan ajar) kepada peserta didik, serta membantu kosentrasi peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru, meningkatkan efesiensi proses pembelajaran dan tercipta pembelajaran yang efektif.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar atau model.
 - b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau cepat bisa dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*

¹² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011).h.4

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film dan video.
- e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya desain mesin) dapat disajikan dengan model dan diagram.
- f) Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualkan dalam bentuk film.

3) Dapat mengurangi sikap pasif anak didik, dalam hal ini:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pemanfaatan
- 6) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistik.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai dengan yang abstrak

d. Jenis-jenis media

Menurut Rudi Brets membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

1. Media *audio*

Media *audio* yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media *audio* ini menerima pesan verbal dan *non-verbal*. Pesan *verbal audio* yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan *non-verbal audio* adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

2. Media *visual*

Media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media *visual non-cetak*. Pertama, media visual-verbal adalah media *visual* yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual *non-verbal*-grafis adalah media *visual* yang memuat pesan *non-verbal* yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual *non-verbal* tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama.

3. Media *audio visual*

Media *audio visual* yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan *non-verbal* yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media *audio* diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program *audio visual* seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

e. Media interaktif

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.¹³ Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara

¹³ Arsyad, Azhar, *op.cit*, h. 36

atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif .

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang juga dapat disebut multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

1. Manfaat pembelajaran dengan media interaktif/multimedia interaktif

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 proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

2. Model-model media interaktif / multimedia interaktif berbasis komputer

Implementasi model-model pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah dengan pemanfaatan komputer dalam setting pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas.

Bentuk-bentuk pemanfaatan model-model media interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drill*, *tutorial*, *simulation* dan *games*. Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan media interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Sebagai media interaktif yang diharapkan akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis komputer harus mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya

proses komunikasi interaktif antar media dan peserta didik sebagaimana yang dipersyaratkan dalam sebuah proses belajar mengajar.

3. Jenis – jenis media interaktif

Media interaktif yang biasa digunakan dalam sistem pembelajaran adalah :

1) Laptop/ *Notebook*

Laptop/ *Notebook* adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer tetapi bentuknya praktis dapat dilihat dan dibawa kemana-mana karena bobotnya yang ringan, bentuknya yang ramping dan daya listriknya yang menggunakan baterai *charger*, sehingga bisa digunakan tanpa harus mencolokkan ke steker.

2) Proyektor LCD

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran pun mengikuti perkembangan yang cukup pesat mulai dari media pembelajaran yang sifatnya sederhana sampai media pembelajaran yang sifatnya rumit. Dalam hal ini munculnya LCD proyektor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.¹⁴ Jadi media LCD adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3) Aplikasi *Powerpoint*

Powerpoint merupakan salah satu program *authoring tool* yang diproduksi oleh perusahaan pembuat *software Microsoft* komputer. *Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi di bawah *Microsoft Office* sehingga tidak perlu menginstal lagi ke komputer karena sudah ada di dalam

Microsoft Office. Sistem *Authoring* adalah sistem program yang memungkinkan seorang guru menyusun materi ajar tanpa menguasai suatu bahasa pemrograman. Guru tinggal menggunakan program yang sudah jadi, bahan ajar dapat disusun dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada di program itu.

Powerpoint bukanlah satu - satunya program *authoring tool* yang ada saat ini, masih banyak program *authoring tool* lainnya, misalnya *Tool Box*, *Neo Book*, *Authorware* dan *Director*. Dari berbagai program *authoring tool* yang ada, program *Powerpoint* merupakan program yang mempunyai fasilitas yang lebih familier dan cara penggunaannya pun mudah. Biasanya aplikasi *Powerpoint* sudah terintegrasi dengan *Microsoft Office* yang biasa digunakan pada umumnya. *Powerpoint* mempunyai kemudahan untuk: mengimpor *file*, gambar, suara dan *movie*, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain walaupun memiliki kelemahan dalam fasilitas pembuatan animasi yang terbatas.¹⁵

Pengembangan media presentasi seperti *powerpoint* harus dilakukan sesuai dengan prinsip - prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Kethut dan Aristo Rahadi, beberapa prinsip yang perlu kita pertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi adalah : pertama, harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas di modul ini adalah untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya. Kedua, harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media presentasi kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu, pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan

¹⁵ Pandapotan Sianipar, *Menggunakan Microsoft Office Power Point 2003*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2004), h.1

disajikan oleh penyajinya atau guru. Ketiga, pengembang media presentasi seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media presentasi ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media presentasi yang akan dibuat. Keempat, prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.¹⁶

2. Minat Belajar

a. Pengertian minat

Menurut Djaali, minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.¹⁷

Menurut Abd.Rachman Abror, minat adalah daya gerak yang bisa mendorong diri merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan.¹⁸

Menurut L.Crow dan A.Crow minat adalah daya gerak yang mendorong kita untuk menghadapi atau berurusan dengan orang lain, benda atau kegiatan ataupun sebagai pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.¹⁹

b. Pengertian belajar

IAIN PALOPO

¹⁶ Sukiman, Pengembangan Media Pembelajaran, (Yogyakarta : Pedagogia, 2012),h. 217.

¹⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (cet ke-3; Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 121.

¹⁸ Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (cet ke-4; Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993), h. 112.

¹⁹ Lestar D. Crow dan Alice Crow, *Psikologi Pendidikan* terj. Abd. Rachman Abror (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989), h. 302-303.

Muhibbin Syah berpendapat bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²⁰

Azhar Arsyad mengatakan bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.²¹

M. Dalyono mengatakan bahwa belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan ketrampilan.²²

Abd. Rachman Abror mengatakan bahwa belajar adalah perbuatan yang dilakukan secara terus-menerus sepanjang hayat manusia dan sekaligus merupakan suatu keharusan bagi setiap manusia untuk melakukannya demi meningkatkan bobot dan kualitas hidupnya.²³ Jadi Minat Belajar adalah suatu kecenderungan dimana seseorang memperhatikan dan menyenangi suatu aktivitas yang dimana aktivitas itu dapat merubah tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan keterampilan pada diri orang tersebut.

c. Fungsi minat belajar

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa minat adalah daya gerak yang bisa mendorong diri merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan sehingga bisa menggapai apa yang diinginkan. Fungsi minat sendiri dalam belajar yang penulis kutip dari Abdul Wahib, pertama, minat

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Cet ke-12; Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2006), h. 92.

²¹ Azhar Arsyad, *op.cit*, h.1.

²² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (cet ke-4 ; Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 49.

²³ Abd. Rachman Abror, *op.cit*, h.65.

adalah sebagai pendorong yang kuat untuk bisa menguasai sesuatu. Jika peserta didik belajar tidak ada minat sama sekali, maka untuk menguasai pelajaran tersebut akan terasa sulit sekali, bahkan cenderung peserta didik acuh tak acuh dengan pelajaran tersebut. Berbeda dengan peserta didik yang sudah ada minat untuk belajar, maka minat tersebut akan mendorong bisa menguasai pelajaran tersebut, bahkan bisa mendorong dia untuk belajar kelompok di rumah walau rasa letih sesudah belajar di sekolah. Kedua, Intensitas Minat selalu mempengaruhi Prestasi Belajar seseorang. Maksudnya yaitu, apabila seorang guru menyampaikan materi kepada murid-muridnya, antar murid satu dengan yang lainnya dalam hal menyerap materi berbeda-beda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka, ini dipengaruhi oleh intensitas minat mereka. Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat peserta, maka ia akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

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

d. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal

a) Aspek Fisiologis

Faktor Fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.²⁴ Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.²⁵ Orang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi. Mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

Selain itu factor fisiologis yang lain yaitu panca indera. Panca Indera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.²⁶ Dalam proses belajar, panca indera merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Dan panca indera yang memiliki peran besar terhadap aktivitas belajar adalah mata dan telinga.

b) Aspek Psikologi

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi.²⁷ Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

1. Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap minat belajar seseorang. Bakat diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih dikembangkan. Tetapi bakat tidak dapat berdiri sendiri karena ada faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor dari minat yang ada dalam diri seseorang. Faktor ini yang nantinya dapat mengembangkan bakat. Contohnya

²⁴ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (cet ke-3; Jogjakarta: ArRuzz Media, 2010), h.19.

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (cet ke-2; Jakarta: PT.RinekaCipta, 2008), h. 189.

²⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 20.

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit*, h. 190.

jika seseorang mempunyai minat belajar PAI, dan secara tidak sadar orang tersebut memiliki bakat dalam hal menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Maka nantinya dia akan menjadi seorang Da'I atau guru Agama ataupun yang lain.

2. Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.²⁸ Crow & Crow dalam bukunya *Educational Psychology* yang diterjemahkan oleh Abd. Rachman Abror mengatakan bahwa motivasi mendorong anak dalam kegiatan belajarnya.²⁹ Misalnya, jika seorang anak mempunyai motivasi untuk mendapatkan nilai bagus untuk Mata pelajaran Agama Islam, maka dia akan berminat untuk belajar PAI lebih rajin.

3. Intelegensi

Intelegensi diakui ikut menentukan keberhasilan belajar seseorang, sebagaimana yang dikatakan M. Dalyono bahwa seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQnya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik.³⁰ Sebaliknya, orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir, sehingga bisa menimbulkan minat belajarnya menurun.

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga

Keluarga memiliki pengaruh yang besar dalam kegiatan belajar. Ketenangan keluarga, sifat-sifat orangtua, letak rumah akan memberikan dampak terhadap aktivitas belajar. sebaliknya hubungan antar anggota keluarga, orang tua, anak, kakak atau adik akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik.

²⁸ *Ibid.* h. 200.

²⁹ Lestar D. Crow dan Alice Crow, *op.cit*, h. 309.

³⁰ M. Dalyono, *op.cit*, h. 56.

b) Guru

Hubungan antara guru dan murid yang baik akan sangat membantu murid dalam proses belajar. Perilaku guru yang simpatik dan dapat menjadi teladan juga menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.³¹

c) Masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, maka ini akan mendorong anak lebih berminat untuk belajar.³²

d) Teman

Teman bergaul pengaruhnya sangat besar dalam proses belajar, apabila anak suka bergaul dengan mereka yang tidak sekolah, maka ia akan malas belajar. Sebab, cara hidup anak yang bersekolah dengan yang tidak bersekolah sangat berbeda. Maka dari itu, orang tua berkewajiban dalam mengawasi mereka serta mencegahnya agar mengurangi pergaulan dengan mereka.

e. Arti Penting Minat Belajar Dalam Pembelajaran

Minat merupakan salah satu faktor internal dalam proses belajar. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Tanpa adanya minat sulit diharapkan adanya kesungguhan dan keuletan dalam belajar. Minat sangat berhubungan terhadap proses dan hasil. Jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, tidak dapat diharapkan bahwa dia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Sebaliknya jika seseorang belajar dengan penuh minat, maka dapat diharapkan bahwa hasilnya akan lebih baik. Seseorang yang menaruh minat terhadap sesuatu biasanya mempunyai dorongan yang kuat untuk berbuat aktif

³¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 26.

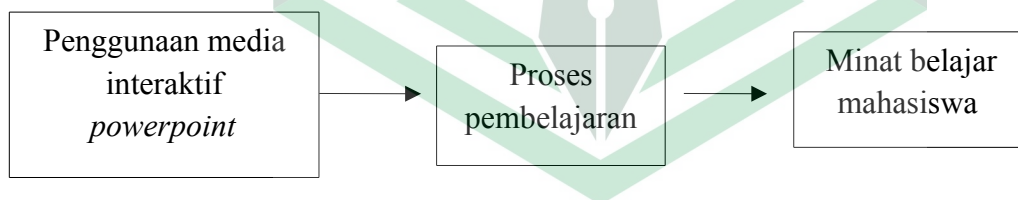
³² Djaali, *op.cit*, h. 100.

terhadap sesuatu atau kegiatan yang menarik minatnya itu. Dari dirinya timbul dorongan untuk melakukan aktivitas yang dapat memuaskan keinginannya dalam mencapai suatu tujuan. Demikian juga adanya minat dalam proses belajar, dimana jika minat itu tidak timbul dalam diri tidak mungkin siswa akan merasa tertarik terhadap suatu pelajaran. Dan jika hal itu terjadi, maka proses transfer ilmu pada mata pelajaran itu menjadi terhambat bahkan mungkin akan diacuhkan.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir diharapkan dapat mempermudah pemahaman tentang masalah yang dibahas, serta menunjang dan mengarahkan penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar valid.

Penelitian ini akan difokuskan pada penggunaan media interaktif *powerpoint* dalam proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap minat belajar mahasiswa. Berikut ini bagan kerangka pikirnya :



Keterangan :

Dalam proses belajar mengajar, dibutuhkan suatu media yang diharapkan mampu menstimulasi motivasi dan minat belajar mahasiswa. Untuk itu apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif dan mahasiswa menjadi tertarik dalam memperhatikan proses pembelajaran maka akan tercipta suatu peningkatan minat belajar dari mahasiswa, dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan

1. Jenis Penelitian

Skripsi ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penulis menggunakan penelitian kuantitatif karena penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kuantitatif. Dikatakan deskriptif kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan hasil pengolahan data yang berupa angka.

Penelitian kuantitatif dituntut untuk menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain.¹

2. Pendekatan

Teknik pendekatan yang akan digunakan, dirumuskan sebagai berikut :

- a. Pendekatan psiko-individual kultural, yakni melihat dari dekat kondisi mahasiswa dan dosen IAIN Palopo, dalam hal minat mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif powerpoint.

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, (cet ke-13; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 11

- b. Pendekatan institusional, yakni pendekatan dari segi kelembagaan dan manajemen yang dilakukan oleh pihak IAIN Palopo, dalam upaya meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di IAIN Palopo yang terletak di jln. Agatis Kelurahan Balandai Kecamatan Bara Kota Palopo.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.² Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu sampel yang diambil dari populasi harus representatif (mewakili).³

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang berdasarkan tujuan penelitian.⁴

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cet. Ke-7; Bandung: CV. Alfabeta, 2009), h. 80.

³ *Ibid.* h. 81.

⁴ *Ibid.* h. 82.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi PAI semester III IAIN Palopo yang berjumlah 103 orang. Menurut Suharsini Arikunto, apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih.⁵ Maka peneliti mengambil 25 % dari jumlah populasi untuk dijadikan sampel, yaitu 27 orang dari 3 kelas.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.⁶ Dalam penelitian ini digunakan dua variabel, yaitu :

1. Variable *Independen* yaitu penggunaan media interaktif *powerpoint*
2. Variable *Dependen* yaitu minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III

E. Instrumen Penelitian

Guna memperoleh data yang diperlukan maka perlu adanya alat-alat pengumpul data atau instrumen, sebab instrumen sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian. Instrumen yang baik akan menghasilkan data-data yang baik dan sesuai

⁵ Suharsimi Arikunto, *op.cit*, h. 134.

⁶ Sugiyono, *op.cit*, h. 2-3

dengan kebutuhan. Oleh karena itu data harus cocok dan mampu bagi pemecahan masalah.

Adapun instrument yang dibuat penulis guna menjaring data adalah angket untuk mahasiswa. Jenis angket yang dipilih adalah Skala Likert. Dalam hal ini semua pertanyaan dalam kuisioner diberi nilai 1 sampai 4, yaitu :

1. Untuk alternative jawaban a diberi skor 4
2. Untuk alternative jawaban b diberi skor 3
3. Untuk alternative jawaban c diberi skor 2
4. Untuk alternative jawaban d diberi skor 1

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data di lapangan, penulis menggunakan beberapa teknik yaitu :

- a. Angket atau kuisioner

Angket atau kuisioner adalah alat pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan secara tertulis yang ditujukan kepada responden penelitian. Pertanyaan-pertanyaan pada angket bisa berbentuk tertutup (berstruktur) dan bisa juga berbentuk terbuka (tidak berstruktur).⁷ Penulis memberikan angket yang berisi pertanyaan mengenai respon dan minat terhadap penerapan media interaktif dalam pembelajaran.

⁷ Faisal Sanafiah, *Format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), h. 122

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁸ Dalam hal ini penulis ikut secara langsung dalam proses pembelajaran.

c. Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian. Dapat berupa buku, majalah, artikel, foto, gambar, dan lain-lain.

G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

Data yang masuk akan diseleksi dan diberi skor, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik pengujian kepada responden mahasiswa prodi PAI Semester III IAIN Palopo untuk memperoleh frekuensi relative (angka persenan) pada tiap nomor (item) angket berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

⁸ Drs. Kholid Narkubo, *Metodelogi Penelitian*, (Cet. Ke-4; Jakarta : Bumi Aksara, 2004), h.70

N = Jumlah responden

1. Uji Validitas

Validitas didefinisikan sebagai sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur yang valid, mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah alat ukur dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Tinggi rendahnya validitas alat ukur menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variable yang dimaksud. Di dalam penelitian ini, kuesioner penelitian terbentuk dari 2 konsep yang terdiri dari penggunaan media interaktif *powerpoint* dan minat belajar mahasiswa. *Korelasi Product Moment* dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left[\left(N \sum x^2 - (\sum X)^2 \right) \cdot \left(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \right) \right]}}$$

Dimana :

r_{xy} = koefisien product moment (korelasi antara X dan Y)

N = jumlah subyek

X = jumlah skor item

Y = jumlah skor total

XY = jumlah perkalian antara skor item dengan skor total

X^2 = jumlah kuadrat skor item

Y^2 = jumlah kuadrat skor total

Perhitungan validitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan menggunakan komputer dengan program *Statistical Program for Social Science* (SPSS) for Windows Versi 17.0 sebagai program analisa kesahihan butir. Parameter yang digunakan adalah dengan membandingkan hasil korelasi atau r_{hitung} dengan r_{tabel} atau menggunakan probabilitas.

Pengambilan keputusan pada saat menguji kevalidan instrument adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid atau jika probabilitas (sig) < 0,05 maka instrumen dapat dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada dasarnya adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Jika hasil pengukuran yang dilakukan berulang menghasilkan hal yang relatif sama, pengukuran tersebut dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menguji skor antar item dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* yaitu :⁹

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Di mana :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

σ_b^2 = jumlah varians butir

⁹ Suharsimi Arikunto, *op.cit*, h 193

σ^2 = varians total

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai alpha > nilai kritis dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) maka reliable.

3. Regresi Linier Sederhana.

Analisis ini digunakan untuk bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel independent (X) terhadap variabel dependent (Y). Untuk mempermudah dalam proses analisis ini penulis menggunakan bantuan komputer dengan menggunakan program aplikasi pengolah data SPSS 17.0. Sedangkan rumus Regresi Linier Sederhana yang digunakan yaitu:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y = Variabel Tidak Bebas (Dependent).

X = Variabel Bebas (Independent).

a = Nilai intercept (Konstan).

b = Koefisien arah Regresi

IAIN PALOPO

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya IAIN Palopo

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo adalah Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri pertama dan satu-satu-Nya di tana Luwu kota [Palopo](#) provinsi [Sulawesi Selatan](#), [Indonesia](#). Adapun sejarah singkat berdirinya IAIN Palopo yaitu dimulai pada tanggal 27 maret 1968, Fakultas Ushuluddin IAIN Alauddin Palopo didirikan dengan status Filial, yang merupakan cabang dari IAIN Alauddin di Ujung Pandang. Dalam proses perkembangannya, pada tahun 1982, statusnya ditingkatkan menjadi setingkat Fakultas Madya.

Kemudian, pada tahun 1988, dengan keluarnya PP No. 33 tahun 1985 tentang Pokok-Pokok Organisasi IAIN, dan Keppres RI No. 9 Tahun 1987, tentang Susunan Organisasi IAIN, serta Kepmen Agama RI No. 18 Tahun 1988 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja IAIN Alauddin, maka Fakultas Ushuluddin IAIN Alauddin telah mempunyai kedudukan hukum sama dengan fakultas-fakultas negeri lainnya di seluruh Indonesia. Dan mulai pada tahun Akademik 1997/1998, dengan Keppres No.

11 Tahun 1997, Fakultas Ushuluddin IAIN Alauddin di Palopo beralih status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).¹

IAIN Palopo sebagai wadah pendidikan formal dan selama berdirinya telah mengalami beberapa kali pergantian ketua. Adapun nama-nama ketua IAIN Palopo dan periode tugas masing-masing adalah sebagai berikut:

- a. K.H. M. Rasyad (Tahun 1968 - 1973)
- b. Dra. St. Ziarah Makkajareng (Tahun 1973 - 1987)
- c. Prof. Dr. H. M. Iskandar (Tahun 1987- 1997)
- d. Drs. Syarifuddin Daud (Tahun 1998 - 2006)
- e. Prof. Dr. H. Said Mahmud Lc., M.A (Tahun 2006 - 2010)
- f. Prof. Dr. H. Nihaya M, M.Hum (Tahun 2010 - 2014)
- g. Dr. Abdul Pirol, M.Ag (Tahun 2014 - Sekarang).²

Keberadaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo di tanah Luwu memberikan sumbangsih yang sangat besar terhadap perkembangan Islam di tanah Luwu. Selain itu, IAIN Palopo mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas yang mampu bersaing didunia kerja yang keras dan mampu mengabdikan kepada masyarakat.

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo adalah lembaga pendidikan tinggi yang senantiasa mengupayakan tersedianya berbagai program studi yang relevan dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia tersebut dilaksanakan melalui penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang terus berkembang dalam menjawab kebutuhan dan tantangan realitas pendidikan

¹ Wikipedia Bahasa Indonesia (Eksiklopedia bebas), *STAIN Palopo*, http://id.wikipedia.org/wiki/STAIN_Palopo#mw-navigation diakses pada tanggal 15/12/2014

² Abdul Pirol, *Sejarah Berdirinya STAIN Palopo*, disampaikan dalam OSCAR BEM STAIN Palopo tahun 2014 pada tanggal 08/09/2014

yang terus mengalami perubahan. Adapun jurusan dan program studi yang ada di IAIN Palopo yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1
Jumlah Jurusan dan Prodi IAIN Palopo

No.	Fakultas	Program Studi
1.	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	• Pendidikan Agama Islam • Pendidikan Bahasa Inggris • Pendidikan Matematika • Pendidikan Bahasa Arab • Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah • Pendidikan Guru Raudhatul Athfal • Manajemen Pendidikan
2.	Syari'ah	• Hukum Ekonomi Islam • Hukum Keluarga Islam • Hukum Tata Negara
3.	Ekonomi dan Bisnis Islam	• Ekonomi Islam • Perbankan Syari'ah
4.	Ushuluddin, Adab dan Dakwah	• Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir • Sosiologi Agama • Komunikasi Penyiaran Islam • Bimbingan dan Konseling Islam

Sumber data : tata usaha Prodi PAI Januari 2015.

b. Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi Perguruan Tinggi Islam yang dinamis, unggul dan kompetitif yang

melahirkan sarjana Islam yang berkualitas.

2. Misi

- a) Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan dan pengajaran yang berorientasi pada kurikulum berbasis pada kompetensi yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.
- b) Menyelenggarakan dan mengembangkan kualitas penelitian atau kajian keislaman
- c) Menyelenggarakan dan mengembangkan pengabdian pada masyarakat yang konstruktif terhadap peningkatan sumber daya yang kompetitif.³

c. Keadaan Dosen Dan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam

Dosen dan mahasiswa adalah merupakan rangkaian yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya dalam suatu sistem pendidikan terutama pada sebuah perguruan tinggi. Menurut Undang-Undang no. 14 tahun 2005 tentang guru dan Dosen, menjelaskan Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.⁴

Dalam suatu perguruan Tinggi, Dosen merupakan komponen penting yang harus ada dan perlu diperhatikan. Di bawah ini terdapat tabel yang menjelaskan

³ Web IAIN Palopo, *Visi dan Misi IAIN Palopo*, dalam http://stain-palopo.ac.id/?page_id=10 diakses pada tanggal 15/1/2015

⁴ Departemen Agama RI., *Undang Undang RI No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2006), h. 2

tentang dosen program studi pendidikan agama islam (PAI) berdasarkan distribusi mata kuliah tahun akademik 2013/2014.

Tabel 4.2
Jumlah Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Palopo Berdasarkan Distribusi Mata Kuliah Tahun Akademik 2013/2014

No	MATA KULIAH	DOSEN/ASISTEN	PENGUNAAN POWERPOINT DALAM MENGAJAR
1	Teori Dakwah	Taqwa, S. Ag., M. Pd.	Tidak menggunakan Powerpoint
2	Ilmu Kalam	Dr. H. Fahmi Damang, M.A.	Tidak menggunakan Powerpoint
3	Akhlak Tasauf	Drs. Abd. Muin R, M.Pd.I	Tidak menggunakan Powerpoint
4	Kewirausahaan	Dr. Hamzah K, M.H.I.	Tidak menggunakan Powerpoint
		Akbar Sabani, S.El., M.El	Tidak menggunakan Powerpoint
5	Tafsir Tarbawi I	Dr. H. Haris Kulle, M.Ag.	Tidak menggunakan Powerpoint
6	Hadis Tarbawi I	Dr. Kaharuddin, M.Pd	Menggunakan Powerpoint
7	Filsafat Pendidikan	Dr. Hasbi, M. Ag.	Tidak menggunakan Powerpoint
8	Bahasa Arab III	Dr. Kartini, M.Pd	Tidak menggunakan Powerpoint
9	Sej. Pendidikan Islam di Indonesia	Drs. H. Arief R, M.Pd.I	Tidak menggunakan Powerpoint
10	Sejarah Peradaban Islam II	Dra. Nursyamsi, M.Pd	Tidak menggunakan Powerpoint
		Makmur sentosa, S.Pd., M.Pd	Tidak menggunakan Powerpoint
11	Psikologi Pendidikan	Muh. Irfan Hasanuddin, S.Ag., M.A.	Tidak menggunakan Powerpoint
12	Filsafat Islam	Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc, M.A.	Tidak menggunakan Powerpoint

Sumber data : tata usaha Prodi PAI Januari 2015.

Dari table di atas dapat diketahui bahwa hanya 1 orang saja dari dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengajar dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*.

Peneliti juga melakukan kegiatan dokumentasi, adapun jumlah dari mahasiswa dan mahasiswi program studi pendidikan agama Islam (PAI) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Jumlah Mahasiswa Prodi PAI

No.	Semester	Jumlah
1.	I	107
2.	III	103
3.	V	70
4.	VII	55
5.	IX	72
Jumlah Total		407

Sumber data : tata usaha Prodi PAI 2015.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah Mahasiswa terkecil dalam prodi pendidikan agama Islam adalah mahasiswa Semester VII dengan Jumlah 55 orang, kemudian diikuti Mahasiswa Prodi pendidikan agama Islam semester IX dengan jumlah 72 orang dan semester III dengan jumlah 103 orang. Sedangkan, jumlah terbanyak dalam prodi pendidikan agama Islam adalah mahasiswa semester I dengan 107 orang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil semester III sebagai data primer yang akan diteliti dengan jumlah Mahasiswa sebanyak 103 orang.

d. Keadaan Tenaga Administrasi dan Tenaga Kependidikan

Tenaga administrasi dan kependidikan lainnya adalah bagian yang sangat penting dalam perguruan tinggi, karena di samping kegiatan pendidikan dan pengajaran yang menjadi domain utama para dosen, juga ada kegiatan lain yang turut menunjang usaha pencapaian tujuan pendidikan, seperti kegiatan administrasi ketatausahaan, layanan perpustakaan dan laboratorium, keamanan dan lain-lain.

Sekolah tinggi agama Islam negeri (IAIN) Palopo memiliki tenaga administrasi dan kependidikan lain selanjutnya disebut pegawai, dengan jumlah 41 orang.

e. Sarana Pendidikan IAIN Palopo

Salah satu faktor pendukung keberhasilan suatu lembaga pendidikan perguruan tinggi adalah tersedianya sarana dan prasarana, karena hal tersebut memegang peranan penting dalam proses perkuliahan dan seluruh aktivitas Mahasiswa. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah segala fasilitas yang digunakan dalam perkuliahan dan seluruh aktivitas Mahasiswa sebagai usaha pendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Dari data yang telah peneliti kumpulkan tempat penelitian yakni di IAIN Palopo, keadaan sarana dan prasarana sebagaimana yang tampak pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana IAIN Palopo

No .	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Perbaikan	Rusak
1.	Kantor Pusat	1	1	-	-
2.	Kantor Pasca Sarjana	1	1	-	-
3.	Gedung Perkuliahan	7	7	-	-
4.	Kantor Jurusan dan Prodi	4	3	1	-
5.	Laboratorium Komputer dan Bahasa	1	1	-	-
6.	Laboratorium Dakwah	1	1	-	-
7.	Aula atau Gedung Serba Guna	1	1	-	-
8.	Gedung Munaqasyah	1	1	-	-
9.	Gedung P2M	1	1	-	-
10.	Micro Teaching dan Pusat Komputer	1	1	-	-
11.	Gedung PKM	1	1	-	-
12.	Gedung/ sekretariat Mapala, Menwa dan Pramuka	3	3	-	-
13.	Radio	1	1	-	-
14.	Perpustakaan	1	1	-	-
15.	Masjid	1	1	-	-
16.	Lapangan Volly	1	1	-	1
17.	Lapangan Takraw	1	-	-	1
18.	Lapangan Bola	-	-	-	-
19.	Lapangan Tennis	1	1	-	-
20.	WC	24	24	-	-
21.	Kantin	2	1	-	1
22.	Koperasi Mahasiswa	1	1	-	-
23.	Sekretariat Remaja Masjid Alauddin	2	2	-	-
24.	Wall Climbing	1	1	-	-
25.	Kendaraan Operasional (Sepeda Motor, Mobil, & Bus)	3	3	-	-
26.	Asrama Putri	1	1	-	-
27.	Asrama Putra	1	1	-	-

Sumber Data : Hasil observasi di IAIN Palopo, 26 Januari 2015.

Sarana dan prasarana yang terdapat di IAIN Palopo dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang sangat memadai sebagai perguruan tinggi negeri untuk mencapai tujuan pendidikan. Diharapkan dengan kelengkapan sarana dan prasarana dapat mengoptimalkan efektivitas supervisi pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan.

2. Analisis Data

a. Penggunaan Media Interaktif *Powerpoint*

Data hasil penelitian tentang penggunaan media interaktif *powerpoint* dan minat belajar mahasiswa diperoleh dari instrument penelitian angket yang diberikan kepada 27 responden. masing-masing variabel terdiri dari 6 pertanyaan dan setiap pertanyaan terdapat 4 jawaban yaitu A, B, C dan D dengan nilai 4, 3, 2, 1.

Respon dari mahasiswa tentang penggunaan media interaktif *powerpoint* dan minat belajar mahasiswa bisa diamati melalui presentasi dan analisis data berikut ini yang pertanyaannya diambil dari angket yang dibagikan kepada mahasiswa. Adapun rumusan yang digunakan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

- 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* meningkatkan minat mahasiswa dalam memperhatikan pelajaran

Table 4.5

**Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*
Meningkatkan Minat Mahasiswa Dalam Memperhatikan Pelajaran**

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Sangat setuju	27	1	3.7
B. Setuju		23	85.2
C. Tidak setuju		3	11.1
D. Sangat tidak setuju		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.1

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab setuju, sebanyak 23 orang (85,2 %), responden yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (11,1 %) dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 1 orang (3,7 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam memperhatikan pelajaran, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab setuju.

IAIN PALOPO

- 2) Proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sangat perlu diterapkan pada seluruh mata kuliah guna meningkatkan minat belajar

Table 4.6

**Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*
Sangat Perlu Diterapkan Pada Seluruh Mata Kuliah Guna Meningkatkan
Minat Belajar**

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Sangat setuju	27	4	14.8
B. Setuju		19	70.4
C. Tidak setuju		4	14.8
D. Sangat tidak setuju		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.2

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab setuju, sebanyak 19 orang (70,4 %), responden yang menjawab setuju dan tidak setuju masing-masing sebanyak 4 orang (14,8 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sangat perlu diterapkan pada seluruh mata kuliah guna meningkatkan minat belajar, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab setuju.

- 3) Pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran dengan penggunaan media interaktif *powerpoint* oleh dosen

Table 4.7

Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi Pelajaran Dengan Penggunaan Media Interaktif *Powerpoint* Oleh Dosen

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Mudah paham	27	13	48.1
B. Sedikit paham		8	29.6

C. Kadang-kadang paham		6	22.2
D. Tidak paham		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.3

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab mudah paham, sebanyak 13 orang (48,1 %), responden yang menjawab sedikit paham sebanyak 8 orang (29,6 %) dan responden yang menjawab kadang-kadang paham sebanyak 6 orang (22.2 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mudah paham terhadap materi pelajaran dengan penggunaan media interaktif *powerpoint* oleh dosen, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab mudah paham.

- 4) Keaktifan mahasiswa dalam menerima materi pelajaran dengan adanya penggunaan media interaktif *powerpoint* oleh dosen

Table 4.8

**Keaktifan Mahasiswa Dalam Menerima Materi Pelajaran Dengan Adanya
Penggunaan Media Interaktif *Powerpoint* Oleh Dosen**

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Menjadi lebih aktif	27	9	33.3
B. Biasa-biasa saja		14	51.9
C. Tidak menghiraukan		4	14.8
D. Tidak berpengaruh		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.4

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab menjadi lebih aktif, sebanyak 9 orang (33,3 %), responden yang menjawab biasa-biasa saja sebanyak 14 orang (51,9 %) dan responden yang menjawab tidak menghiraukan sebanyak 4 orang (14,8 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa aktif dalam menerima materi pelajaran dengan adanya penggunaan media interaktif *powerpoint* oleh dosen, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab biasa-biasa saja.

- 5) Interaksi dosen dengan mahasiswa ketika menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*

Table 4.9

Interaksi Dosen Dengan Mahasiswa Ketika Menyampaikan Materi Pelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Selalu	27	8	29.6
B. Sering		9	33.3
C. Kadang-kadang		7	25.9
D. Tidak pernah		3	11.1
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.5

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab sering, sebanyak 9 orang (33,3 %), responden yang menjawab selalu sebanyak 8 orang (29,6 %), responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 7 orang (25,9 %) dan

responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 3 orang (11,1 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dosen sering berinteraksi dengan mahasiswa ketika menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab sering.

- 6) Pemahaman mahasiswa dalam menerima materi pelajaran setelah menggunakan media interaktif *powerpoint*

Table 4.10
Pemahaman Mahasiswa Dalam Menerima Materi Pelajaran Setelah Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Menjadi lebih baik	27	10	37.0
B. Biasa-biasa saja		14	51.9
C. Tidak menghiraukan		3	11.1
D. Tidak berpengaruh		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.6

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab biasa-biasa saja, sebanyak 14 orang (51,9 %), responden yang menjawab menjadi lebih baik sebanyak 10 orang (37,0 %), dan responden yang menjawab tidak menghiraukan sebanyak 3 orang (11,1 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menerima materi pelajaran setelah menggunakan media interaktif

powerpoint adalah masih biasa-biasa saja, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab biasa-biasa saja.

b. Minat Belajar Mahasiswa

- 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* menarik bagi mahasiswa

Table 4.11
Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint* Menarik Bagi Mahasiswa

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Sangat menarik	27	1	3.7
B. Menarik		24	88.9
C. Tidak menarik		2	7.4
D. Sangat tidak menarik		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.7

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab menarik, sebanyak 24 orang (88,9 %), responden yang menjawab tidak menarik sebanyak 2 orang (7,4 %), dan responden yang menjawab sangat menarik sebanyak 1 orang (3,7 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* adalah menarik bagi mahasiswa, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab menarik.

- 2) Mengantuk dalam kelas ketika pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sedang berlangsung

Table 4.12
Mengantuk Dalam Kelas Ketika Pelajaran Dengan Menggunakan Media
Interaktif *Powerpoint* Sedang Berlangsung

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Tidak pernah	27	11	40.7
B. Kadang-kadang		12	44.4
C. Sering		1	3.7
D. Selalu		3	11.1
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.8

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab kadang-kadang, sebanyak 12 orang (44,4%), responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 11 orang (40,7%), responden yang menjawab selalu sebanyak 3 orang (11,1 %) dan responden yang menjawab sering sebanyak 1 orang (3,7 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa kadang-kadang mengantuk dalam kelas ketika pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sedang berlangsung, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab kadang-kadang.

- 3) Perasaan mahasiswa ketika dosen menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*

Table 4.13

Perasaan Mahasiswa Ketika Dosen Menyampaikan Materi Pelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Sangat senang	27	1	3.7
B. Senang		21	77.8
C. Kurang senang		5	18.5
D. Tidak senang		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.9

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab senang, sebanyak 21 orang (77,8 %), responden yang menjawab kurang senang sebanyak 5 orang (18,5 %) dan responden yang menjawab sangat senang sebanyak 1 orang (3,7 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasa senang ketika dosen menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab senang.

- 4) Perasaan bosan ketika dosen menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*

Table 4.14
Perasaan Bosan Ketika Dosen Menyampaikan Materi Pelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Tidak pernah	27	12	44.4
B. Kadang-kadang		11	40.7
C. Sering		4	14.8
D. Selalu		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.10

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab tidak pernah, 12 orang (44,4 %), responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 11 orang (40,7 %) dan responden yang menjawab sering sebanyak 4 orang (14,8 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tidak pernah merasa bosan ketika dosen menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab tidak pernah.

- 5) Ketertarikan mahasiswa ketika mengikuti pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*

Table 4.15
Ketertarikan Mahasiswa Ketika Mengikuti Pelajaran Dengan Menggunakan
Media Interaktif *Powerpoint*

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Sangat tertarik	27	1	3.7
B. Tertarik		18	66.7
C. Biasa saja		8	29.6
D. Tidak tertarik		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.11

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab tertarik, sebanyak 18 orang (66,7 %), responden yang menjawab biasa saja sebanyak 8 orang (29,6 %) dan responden yang menjawab sangat tertarik sebanyak 1 orang (3,7 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tertarik ketika mengikuti pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab tertarik

IAIN PALOPO

- 6) Perhatian mahasiswa terhadap penjelasan dosen jika menggunakan media interaktif *powerpoint*

Table 4.16
Perhatian Mahasiswa Terhadap Penjelasan Dosen Jika Menggunakan Media
Interaktif *Powerpoint*

Alternatif jawaban	Jumlah sampel (N)	Frekuensi (F)	%
A. Selalu	27	14	51.9
B. Sering		6	22.2
C. Kadang-kadang		7	25.9
D. Tidak pernah		0	0
Jumlah		27	100.0

Sumber data : Hasil Olahan Angket No.12

Dari table di atas menunjukkan bahwa responden yang menjawab selalu, sebanyak 14 orang (51,9 %), responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 7 orang (25,9 %) dan responden yang menjawab sering sebanyak 6 orang (22,2 %). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa selalu memperhatikan penjelasan dosen jika menggunakan media interaktif *powerpoint*, hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana mayoritas responden menjawab selalu.

3. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi PAI Semester III Tahun Akademik 2013/2014 di IAIN Palopo
- a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Uji validitas sebaiknya

dilakukan pada setiap butir pertanyaan. Hasil r hitung dibandingkan dengan r table dimana $df = n - 2$ dengan sig 5%. Jika $r \text{ table} < r \text{ hitung}$ maka valid.⁵

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS 17.0 di dapatkan hasil dengan menggunakan jumlah responden sebanyak 27 maka nilai r table dapat diperoleh melalui table *r product moment pearson* dengan df (degree of freedom) = $n - 2$, jadi $df = 27 - 2 = 25$, maka $r \text{ table} = 0,323$. Dapat dilihat dari *corrected item total correlation*. Analisis hasilnya dapat dilihat dibawah ini :

Table 4.17
Hasil Uji Validitas Variabel Independen
(Penggunaan Media Interaktif *Powerpoint*)

Variabel	r hitung	r tabel	keterangan
Pertanyaan 1	0,723	0,323	Valid
Pertanyaan 2	0,609	0,323	Valid
Pertanyaan 3	0,508	0,323	Valid
Pertanyaan 4	0,610	0,323	Valid
Pertanyaan 5	0,462	0,323	Valid
Pertanyaan 6	0,665	0,323	Valid

Dari table di atas diperoleh hasil uji validitas dari keenam item pertanyaan variabel independen yaitu keseluruhan item angket dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana masing-masing item angket memiliki $r \text{ hitung} > r \text{ table}$ yaitu 0,723, 0,609, 0,508, 0,610, 0,462 dan 0,665.

Table 4.18
Hasil Uji Validitas Variabel Dependen
(Minat Belajar Mahasiswa)

Variabel	r hitung	r tabel	keterangan
Pertanyaan 1	0,690	0,323	Valid
Pertanyaan 2	0,714	0,323	Valid
Pertanyaan 3	0,574	0,323	Valid

⁵ Sujarweni, v. wiratna, *SPSS untuk penelitian*. (Yogyakarta : Pustaka baru press, 2014), h. 192

Pertanyaan 4	0,590	0,323	Valid
Pertanyaan 5	0,654	0,323	Valid
Pertanyaan 6	0,640	0,323	Valid

Dari table di atas diperoleh hasil uji validitas dari keenam item pertanyaan variabel dependen yaitu keseluruhan item angket dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari table di atas dimana masing-masing item angket memiliki r hitung $> r$ table yaitu 0,690, 0,714, 0,574, 0,590, 0,654 dan 0,640.

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas (keandalan) merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan item-item pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuisioner.⁶

Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 17.0 dapat dilihat pada nilai *Cronbach's Alpha*, jika nilai Alpha $> 0,05$ maka angket tersebut dinyatakan reliable. Nilai *Cronbach's Alpha* angket tersebut adalah 0,881 ($> 0,05$) maka dinyatakan reliable.

Hasil reliabilitas	
Cronbach's Alpha	N of Items
.881	12

c. Hasil uji regresi linier sederhana

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan program SPSS 17.0, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

⁶ *Ibid*, h. 192

Table 4.19
Hasil Uji Regresi

Variabel	Nilai r dan r ²			Nilai t		Koef	Konst	Sig.	Ket
	R	r ^{square}	r _{tabel}	t _{hitung}	t _{tabel}				
X - Y	0,688	0,474	0,381	4,742	2,056	0,701	5,330	0,000	Adanya pengaruh yang positif

Berdasarkan table di atas maka model regresi tersebut dapat dianalisa berdasarkan koefisien-koefisiennya. Model persamaan regresi berdasarkan hipotesis adalah : $Y = a + bX$

Berdasarkan hasil uji regresi maka persamaan regresi adalah : $Y = 5,330 + 0,701X$

Dari data di atas diperoleh nilai sig adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Untuk t table ($df = n-1$; dua sisi/0,025) = 2,056 dan t hitung adalah 4,742 dimana t hitung $>$ t table sehingga H_0 ditolak atau adanya pengaruh yang cukup kuat dengan nilai r square 0,474 atau sebesar 47,4 %.

Daerah penolakan H_0 Daerah penolakan H_0



d. Pembuktian hipotesis (Uji t)

Uji ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh parsial antara variabel penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa. Karena

pada uji F hitung ada variabel yang bermakna maka pengujian secara parsial dapat dipastikan juga ada yang berpengaruh.

t hitung variabel penggunaan media interaktif *powerpoint* (X) sebesar 4,742 > t tabel yang sebesar 2,056. Dengan tingkat signifikan 0,000 ($p < 0,05$) berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan media interaktif *powerpoint* (X) terhadap minat belajar mahasiswa (Y).

e. Pembuktian hipotesis (uji r)

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS didapatkan r sebesar 0,688, artinya penggunaan media interaktif *powerpoint* memiliki pengaruh positif dengan Minat belajar mahasiswa dimana harga r hitung (0,688) > r tabel (0,381). Koefisien determinasi r square sebesar 0,474 yang berarti 47,4 % yang dapat ditafsirkan bahwa penggunaan media interaktif *powerpoint* memiliki pengaruh kontribusi sebesar 47,4 % terhadap minat belajar mahasiswa sehingga dari hasil tersebut diperoleh hasil H1 diterima dan H0 ditolak.

B. Pembahasan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim atau dalam artian guru/dosen ke penerima atau peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta

kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.⁷

Dari hasil penelitian penggunaan media interaktif *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Hal ini diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan angket bahwa sebagian besar mahasiswa menjadi lebih mudah paham dalam menerima materi pelajaran dengan adanya penggunaan media interaktif *powerpoint* oleh dosen jika dibandingkan dengan tidak menggunakan media interaktif *powerpoint*. Sebagian besar mahasiswa juga setuju bahwa media interaktif *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar mereka dalam memperhatikan materi pelajaran. Selain itu, sebagian besar mahasiswa juga setuju bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sangat perlu diterapkan pada seluruh mata kuliah guna meningkatkan minat belajar.

Pengertian media pendidikan seperti di atas didasarkan pada pemikiran bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu orang yang menyampaikan pesan atau dalam artian guru/dosen. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu. Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan symbol-simbol tersebut sehingga mudah dipahami sebagai pesan. Media adalah perantara

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2012), h. 29

yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.⁸ Namun, proses belajar mengajar pada hakikatnya juga adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Didalam proses belajar mengajar ada beberapa factor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi. Hambatan tersebut berupa psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, dan hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. Mahasiswa yang senang terhadap mata pelajaran, topic serta dosen/gurunya tentu lain hasil belajarnya dibandingkan dengan yang benci atau tak menyukai semua itu. Mahasiswa yang sedang sakit ataupun kelelahan dan tidak senang terhadap pelajaran tentunya akan mengalami hambatan dalam menerima pesan atau materi pelajaran.⁹

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa minat belajar mahasiswa dalam memperhatikan pelajarannya meningkat seiring dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Hal ini diketahui dari hasil penelitian menggunakan angket, dimana sebagian besar mahasiswa merasa bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif menarik bagi mereka jika dibandingkan dengan metode ceramah atau menjelaskan, selain itu mahasiswa juga

⁸ *Ibid*, h. 29

⁹ Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), h. 11

merasa senang dan tertarik memperhatikan dan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan penggunaan media interaktif *powerpoint* atau media pendidikan.¹⁰

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan media interaktif *powerpoint* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil uji regresi maka persamaan regresi adalah $Y = 5,330 + 0,701x$, sehingga diperoleh nilai sig adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Untuk t_{table} ($df = n-1$; dua sisi/0,025) = 2,056 dan t_{hitung} adalah 4,742.

Dalam suatu proses belajar mengajar, penggunaan media interaktif *powerpoint* dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media interaktif *powerpoint* atau media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa atau peserta didik, media

¹⁰ *Ibid*, h. 14

pembelajaran seperti media interaktif *powerpoint* juga dapat membantu mahasiswa/peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.¹¹

Dalam suatu media pembelajaran seperti media interaktif *powerpoint* terdapat fungsi *atensi* yang menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, karena seringkali pada awal pelajaran peserta didik/mahasiswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.¹²

Media interaktif *powerpoint* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa / peserta didik kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

IAIN PALOPO

11 Arsyad, Azhar, *op.cit*, h. 15

12 Sukiman, *op.cit*, h. 38

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui serangkaian kegiatan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Penggunaan media interaktif powerpoint memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil uji regresi dengan persamaan regresinya adalah $Y = 5,330 + 0,701X$, sehingga diperoleh nilai sig adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau adanya pengaruh yang cukup kuat dengan nilai r^2 0,474 atau sebesar 47,4 %. Untuk t_{table} ($df = n-1$; dua sisi/0,025) = 2,056 dan t_{hitung} adalah 4,742 dimana $t_{hitung} > t_{table}$ sehingga H_0 ditolak. Oleh karena itu, hasilnya dinyatakan signifikan dan hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Dengan demikian, ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III Tahun Akademik 2013/2014 di IAIN Palopo.

B. Saran

Mengakhiri laporan penelitian ini, penulis memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, yaitu :

1. Untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa hendaknya penggunaan media interaktif di lingkungan kampus lebih ditingkatkan sehingga mahasiswa lebih tertarik dalam memperhatikan pelajarannya.

2. Dosen mata pelajaran harus lebih optimal dalam mengarahkan mahasiswa untuk lebih meningkatkan minat serta pemahaman mahasiswa dalam pelajaran dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*.
3. Profesionalisme dosen sangat menentukan tingkat keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, dosen harus lebih meningkatkan kinerja utamanya dalam menemukan metode ataupun penggunaan media interaktif dalam pelajaran khususnya media interaktif *powerpoint*.



IAIN PALOPO

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd. Rachman, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993.
- Arsyad, Azhar, *media pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002.
- Baharuiddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: ArRuzz Media, 2010.
- D. Crow, Lestar dan Alice Crow, *Psikologi Pendidikan* terj. Abd. Rachman Abror, Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT.RinekaCipta, 2008.
- Drs. Kholid Narkubo, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara, 2004.
- Ena, Ouda Teda, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*, Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Ciuurse Universitas Sanata Dharma, 2001.
- Hendra, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Kimia*, Jurnal Penelitian, Medan, 2011.
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kaukaba, 2011.
- M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010.
- M.Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta : Kencana, 2008.
- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- M.Fahrudin Birul Walidaen, *Pemanfaatan Media Komputer Dalam Rangka Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Fisika Dengan Sistem Pembelajaran Berbasis Kompetensi*.Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2006
- M, Quraish Sihab, *Tafsir al-Misbah*, Jakarta: Lentera hati, 2002.

- Nurfahmi, Qodrin, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPN 30 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*, Skripsi. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2011
- Prasetyo, Sigit, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*, Semarang: UNNES, 2007
- Prastya Irawan, *Logika Dan Prosedur Penelitian : Pengantar Teori Dan Panduan Praktis Penelitian Sosial Bagi Mahasiswa Dan Peneliti Pemula* , Jakarta : STIA-LAN, 2000.
- Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sanafiah, Faisal, *Format-format Penelitian Sosial*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sarjono, Ana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT. Grafindo Persada, 1997.
- Sianipar, Pandapotan, *Menggunakan Microsoft Office Power Point 2003*, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2004
- Soemanto, Wasty, *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, Malang: Rineka Cipta, 1990
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2009.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Pedagogia, 2012
- Sukmadinata, Nana Syaodis, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2006.
- Syamsir salam dan Jaenal arifin, *Metodelogi Penelitian Sosial*, Jakarta : UIN Jakarta Press, 2006.

Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: AlfaBeta, 2008), Cet. ke-1, hlm. 179-181.

W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: PT. Gramedia, 1989



IAIN PALOPO