

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Deskripsi Obyek SMP 1 Mejobo Kudus

SMP 1 Mejobo Kudus merupakan sekolah negeri yang terletak di Jl. Budi Utomo no.205 Desa Jepang kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Kode Pos 59381, E-mail: smp1mejokudus@yahoo.com Website: www.smp1mejokudus.net SMP 1 Mejobo Kudus merupakan salah satu lembaga pendidikan yang letaknya sangat mendukung untuk kegiatan belajar mengajar. SMP 1 Mejobo Kudus didirikan pada tahun 1983. Sekarang ini sekolah tersebut dipimpin oleh bapak Aksis Dermawan S.Pd. SMP 1 Mejobo Kudus yang berstatus negeri dan memiliki tenaga pengajar yang profesional ditunjukkan dengan mayoritas guru sudah bergelar sarjana dan mengajar sesuai bidang ilmunya masing-masing. Dengan jumlah guru 48, staff TU 6, dan jumlah seluruh siswa 768 dengan jumlah kelas 27 yang masing-masing kelas diisi 32 siswa. Letak SMP 1 Mejobo Kudus sangat nyaman dan tenang untuk belajar karena ditunjang oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai tersebut memungkinkan para siswa dan guru dapat mengembangkan potensinya secara optimal di sekolah, sehingga SMP 1 Mejobo Kudus memperoleh predikat sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terintegrasi dengan Audio Visual pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pada pengembangan media pembelajaran Microsoft power point yang terintegrasi audio visual pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan dan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni: menganalisis (*analysis*), merencanakan (*design*),

pengembangan (*Development*), implementasi atau penerapan (*implementation*), serta penilaian (*evaluation*).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian yang menggunakan metode atau pendekatan (R&D) *Research and Development* ini menghasilkan produk media pembelajaran Microsoft Powerpoint terintegrasi Audio Visual. Produk ini dikemas dalam bentuk file *powerpoint macro* kemudian dalam penayangan menggunakan proyektor yang disediakan dikelas dan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran.

Pada analisis kebutuhan yang didapatkan oleh peneliti saat kegiatan observasi yaitu penggunaan media pembelajaran kurang variatif yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, hal ini dikarenakan media pembelajaran microsoft power point yang disampaikan guru terkesan monoton, membosankan, dan konvensional. Dalam lingkup pendidikan penilaian hasil belajar siswa dijadikan sebagai tolak ukur dalam pemahaman siswa. Jika penilaian belajar siswa rendah, maka siswa belum paham materi yang dipaparkan dengan baik itupun sebaliknya jika penilaian hasil belajar siswa tinggi, maka siswa telah menguasai materi yang dipaparkan oleh guru. Rendahnya penilaian hasil belajar siswa salah satunya disebabkan oleh motivasi belajar, sedangkan motivasi belajar rendah karena proses belajar-mengajar yang digunakan guru bersifat monoton seperti pada media pembelajaran. Guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih mengaplikasikan powerpoint sederhana sebagai media pembelajarannya, sehingga pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan siswa kurang semangat dan membosankan. Permasalahan tersebut disebabkan minimnya waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang dimiliki guru, oleh karena itu, media pembelajaran power point yang digunakan sangat sederhana dan belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran microsoft power point terintegrasi audio

visual hal ini memicu siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Pada analisis kurikulum, hasilnya dipilih sesuai dengan kompetensi dasar, indikator serta pencapaian kompetensi. Yang disesuaikan dengan materi yang disajikan kedalam media pembelajaran microsofft power point yaitu mengkonsumsi makanan minuman halal dan menjauhi makanan minuman yang haram. Berikut tabel yang menjadi acuan sebagai pengembangan dapat diamati pada tabel 4.1 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Mengetahui hikmah ditetapkan nya makanan dan minuman yang halal dan haram yang berlandaskan Al-Qur'an	Menguraikan definisi makanan dan minuman yang halal
	Menguraikan definisi Makanan dan minuman yang Haram
	Menyebutkan syarat-syarat makanan minuman yang halal dan haram
	Menjelaskan dalil al-Qur'an yang berkait dengan materi pelajaran.
	Menyebutkan khasiat mengkonsumsi makanan minuman yang halal dan madhorot/ bahaya makanan

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan atau desain adalah suatu perencanaan dalam pembuat media pembelajaran yang akan dikembangkan. yang meliputi tujuan dalam pembuatan media pembelajaran microsoft power point terintegrasi audio visual. Dalam pendesain pengembangan media pembelajaran power point

terintegrasi audio visual ada tiga point penting, point pertama, dalam penyampaian KD/KI dan penyampaian materi pelajaran. Point kedua, penampilan video audio visual terkait materi pelajaran. Point terakhir, evaluasi pembelajaran yang berisi tentang soal-soal latihan untuk siswa.

Dalam pembuatan media pembelajaran powerpoint diperlukan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat video audio visual kemudian diaplikasikan ke dalam media pembelajaran Microsoft power point sebagai berikut:

- 1) Laptop/Hp yang didukung beberapa aplikasi untuk mengedit video pembelajaran yang akan dikembangkan.
- 2) Aplikasi Microsoft powerpoint yaitu suatu aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media presentasi (*presentation*) yang bertujuan untuk merancang slide materi presentasi yang diinginkan serta menampilkan hasil rancangan slide yang akan dipresentasikan secara menarik, sistematis dan profesional yang disempurnakan dengan beragam fitur-fitur efek transision slide dan efek animasion objek yang lebih sempurna.
- 3) Aplikasi KineMaster merupakan suatu aplikasi untuk mengedit video menjadi menarik, aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa fitur dan professional untuk perangkat iOS dan android yang dapat didukung beberapa komponen seperti video, audio, foto, teks, dan efek. Dengan adanya aplikasi KineMaster peneliti memanfaatkan aplikasi ini untuk menggabungkan beberapa materi, teks, perekam suara, musik, dan animasi yang telah dirancang, sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menarik.


c. Tahap Pengembangan (*Development*)


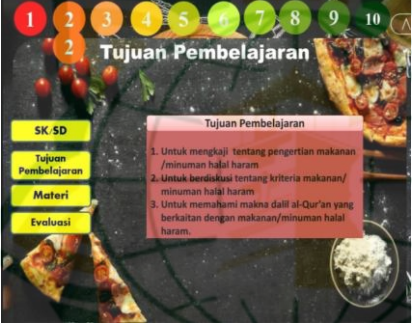

Ketika tahap desain selesai, tahap selanjutnya adalah tahap development atau pengembangan yaitu suatu tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan yang

telah didesain sebelumnya. Kemudian media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut dikoreksi atau divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi dengan memberikan angket sesuai indikator yang telah ditentukan. Validasi dilaksanakan sampai media pembelajaran Microsoft powerpoint terintegrasi audio visual dinyatakan benar-benar valid.



Media pembelajaran powerpoint terintegrasi audio visual pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti dengan menggunakan materi mengkonsumsi makanan minuman halal dan menjauhi yang haram, media pembelajaran tersebut telah dikembangkan, ditunjukkan pada tabel 4.2 Berikut ini:

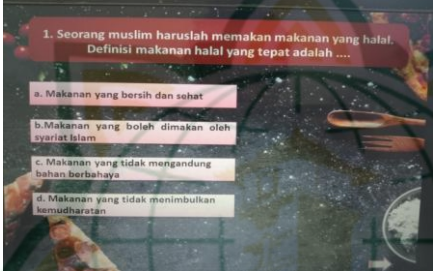

Tabel 4.2 Media pembelajaran powerpoint terintegrasi audio visual yang dikembangkan

No.	Gambar Produk	Keterangan
1.		<p>Gambar disamping merupakan tampilan awal slide berisi beberapa point 1-10 untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan powerpoint</p>
2.		<p>Tampilan selanjutnya slide kedua yang berisi judul dan materi yang akan dipresentasikan di kelas.</p>

<p>3.</p>	 <p>Slide 2/22</p> <p>SK/SD</p> <p>STANDAR KOMPETENSI Memahami pengetahuan makanan dan minuman halal/haram menurut al-Qur'an</p> <p>KOMPETENSI DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian makanan dan minuman halal/haram. 2. Menjelaskan dalil makanan dan minuman halal/haram menurut al-Quran 3. Menjabarkan kriteria makanan dan minuman halal/haram menurut al-Quran dan Hadist 	<p>Pada bagian ini berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar</p>
<p>4.</p>	 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengkaji tentang pengertian makanan /minuman halal haram 2. Untuk berdiskusi tentang kriteria makanan/ minuman halal haram 3. Untuk memahami makna dalil al-Qur'an yang berkaitan dengan makanan/minuman halal haram. 	<p>Tujuan pembelajaran</p>
<p>5.</p>	 <p>Pengertian makanan halal</p> <p>Makanan yang halal adalah makanan yang diperbolehkan untuk dimakan menurut ketentuan syari'at Islam. Segala sesuatu baik berupa tumbuhan, buah-buahan ataupun binatang pada dasarnya adalah halal dimakan kecuali apabila ada nash al-Qur'an atau al-Hadist yang mengharamkannya.</p> <p>Pengertian makanan/minuman haram</p> <p>Makanan haram adalah segala sesuatu yang berupa kebalikan dari makanan/minuman halal, seperti babi, hewan yang disembelih bukan atas nama Allah.</p> <p>Tidak menutup kemungkinan makanan yang awalnya halal dapat menjadi haram, disebabkan perolehannya yang tidak halal.</p>	<p>Bagian ini berisi tentang materi pembelajaran</p>

	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p> <p>Dali yang menerangkan makanan minuman halal dan haram menurut al-Qur'an</p> <p>وَلَقَدْ جَاءَكُمْ رَسُولٌ مِّنْ أَنفُسِكُمْ يَتْلُو آيَاتِ اللّٰهِ عَلَيْكُمْ وَالَّذِينَ لَمْ يَمْسُكُوا بِاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ سُدَّةً فَرِحُوا بِإِذْعَانِهِمْ فَبَدَّلَ اللَّهُ ذَٰلِكَ وَلَئِن لَّمْ يَظْهَرْ عَلَيْكُمْ فَجَنِّدُوا نَفْسَكُمْ سُرَدًا وَلَا تَكُونُوا مِنَ الْمُجْرِمِينَ</p> <p>HALAL</p> <p>HARAM</p> <p>Artinya: "Demi Allah yang berfirman sesungguhnya anak (kamu), bersuara, suruhlah untuk berpuasa, sudah dengan susah adalah dosa dan berpuasa adalah ibadah, maka jika tidak akan kamu mendengar berpuasa dengan (QS Al Maidah: 95)"</p>	
	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p> <p>Jenis Makanan Dan Minuman Yang Haram</p> <p>Haram idzathi adalah segala sesuatu yang dari sumbernya sudah haram. Contohnya adalah Daging babi, Darah, Khamar</p> <p>Haram lighairihi adalah segala sesuatu yang menjadi haram karena hal-hal yang menyebabkannya menjadi haram. Contohnya adalah Bangkai</p>	
	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p> <p>Jenis makanan dan minuman yang dihalalkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Halal karena dzatnya Seperti: Nasi, telur, susu, sayur, buah, dll. Halal cara mendapatkannya Seperti: mencuri, menipu, dll. Halal karena proses/cara pengolahannya Seperti: Hewan, seperti ayam, kambing, sapi, jika tidak disembelih dengan cara yang tidak sesuai dengan hukum Islam dagingnya menjadi haram. 	
	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p> <p>Contoh Makanan dan Minuman Halal</p> <p>contoh makanan dan minuman yang halal</p> <p>Contoh Makanan Halal</p>	

		
<p>6.</p>		<p>Bagian ini berisi tentang video pembelajaran yang salah satu bentuk pengembangan media power point terintegrasi audio visual</p>
		<p>Bagian ini adalah quiz dimana siswa dapat menjawab beberapa soal dengan benar dan langsung otomatis tau nilai soal yang benar.</p>

	 <p>1. Seorang muslim haruslah memakan makanan yang halal. Definisi makanan halal yang tepat adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Makanan yang bersih dan sehat b. Makanan yang boleh dimakan oleh syariat Islam c. Makanan yang tidak mengandung bahan berbahaya d. Makanan yang tidak menimbulkan kesudharatan 	<p>Ini ada lima contoh soal sebagai evaluasi siswa</p>
	 <p>Nilai Anda: 100% Waktu: 00:00:00</p>	<p>Bagian ini adalah skor yang diperoleh siswa kalau siswa menjawab benar semua maka nilainya akan muncul 100</p>
	 <p>THANK YOU</p>	<p>Bagian penutup</p>

1) Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui jawaban dari ahli media terkait kelayakan produk yang telah dikembangkan. Tahap ini ahli media disuguhkan atau diperlihatkan media pembelajaran yang dikembangkan, setelah melihat dan mengamati selanjutnya diberikan sebuah angket validasi mengenai media pembelajaran yang di diperlihatkan tersebut kepada ahli media. Validasi media pembelajaran ini dilaksanakan tanggal 27 Juni 2022 oleh bapak M.Ulil Absor, M.Pd selaku guru PAI SMK 2 PGRI Kudus dan bapak M.Syaifuddin, S.Pd selaku guru SMPN 01 Mejobo Kudus, hasil validasi dari kedua ahli tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif yang didapatkan melalui penilaian angket media pembelajaran. Berikut uraian mengenai penilaian hasil validasi oleh dua validator pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi dua validator oleh Ahli Media



Aspek yang dinilai	Validator		Skor Max	Presentase	Kriteria
	1	2			
Kelayakan Bahasa	9	8	10	85%	Sangat baik
Penyajian	11	11	15	73,34%	Baik
Kelayakan Video	22	21	25	86%	Sangat baik
Tampilan Keseluruhan	34	32	40	82,5%	Sangat baik

Berdasarkan penilaian hasil validasi oleh kedua validator diatas, dapat diuraikan bahwa hasil penilaian pada aspek kelayakan bahasa dengan presentase 85% yang termasuk dalam kriteria sangat baik, aspek penilaian penyajian dengan presentase 73,34% yang termasuk dalam kriteria baik, aspek penilaian kelayakan video dengan presentase 86% yang termasuk kriteria sangat baik, dan terakhir

aspek penilaian tampilan keseluruhan dengan presentase 82,5% yang masuk kriteria sangat baik.

Jadi, hasil penilaian dari ahli media, menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak, namun ada beberapa point yang kurang tepat dan dilakukan perbaikan. Berikut penjelasan pada tabel mengenai saran dari ahli media dan harus disempurnakan oleh peneliti ditunjukkan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tabel perbaikan dari ahli media

No	Saran	Perbaikan
1.	<p data-bbox="212 600 421 626">Kurang Interaktif</p> 	<p data-bbox="651 600 989 626">Video dibuat lebih interaktif</p> 

2) Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui jawaban ahli terkait kelayakan materi yang dituangkan dimedia pembelajaran. Produk yang dikembangkan lalu diserahkan kepada ahli materi yang berupa media pembelajaran Microsoft power point terintegrasi audio visual pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Dilanjutkan dengan memberi angket sesuai indicator yang telah ditentukan. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2022 oleh bapak M.Ulil Absor, M.Pd selaku guru PAI SMK 2 PGRI Kudus dan bapak M.Syaifuddin, S.Pd selaku guru SMPN 01 Mejobo Kudus. Berikut penjelasan mengenai hasil penilaian

yang diberikan oleh dua ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Validato r		Skor Max.	Presenta si	Kriteria
	1	2			
Kelayakan Materi	33	30	40	78,75%	Baik
Kelayakan Bahasa	19	16	20	87,5%	Sangat baik
Kelayakan Video	28	28	30	93,3%	Sangat baik
Tampilan Keseluruhan	10	9	10	95%	Sangat baik

Berdasarkan penjelasan hasil validasi kedua ahli media diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian pada aspek kelayakan materi dengan presentase 78,75% yang termasuk dalam kriteria baik, penilaian aspek kelayakan bahasa dengan presentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat baik, penilaian aspek kelayakan video dengan presentase 93,3% yang termasuk kriteria sangat baik, dan terakhir penilaian aspek tampilan keseluruhan dengan presentase 95% yang masuk kriteria sangat baik.

Dengan melihat data perolehan hasil penilaian dari ahli materi, menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak, namun ada beberapa koreksi dan harus dilakukan perbaikan yang harus disempurnakan. Berikut saran dan perbaikan dari kedua ahli materi yang dilakukan oleh peneliti pada tabel 4.6 dibawah ini, sebagai berikut:

Tabel 4.6 tabel perbaikan dari ahli materi

No	Saran	Perbaikan
1.	Tidak ada tujuan pembelajaran	 <p>Penambahan tujuan pembelajaran sebagai perbaikan dari ahli materi.</p>

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran melalui beberapa tahapan dan dinyatakan layak, tahap selanjutnya yaitu menerapkan atau mengaplikasikan media pembelajaran yang telah disempurnakan ke dalam proses pembelajaran secara riil, pada tahap implementasi ini dilaksanakan pada kelas VIII G SMPN 01 Mejobo Kudus dengan jumlah 32 siswa.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Selanjutnya adalah tahap evaluasi sebagai tahap terakhir dalam pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan penilaian pada siswa terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian tahap evaluasi ini, dilakukan dengan cara menyebarkan angket motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penayangan media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada siswa kelas VIII G SMPN 01 Mejobo Kudus untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Angket motivasi diberikan kepada 32 siswa kelas VIII G di SMPN 1

Mejubo. Dan bapak Syaifuddin, S.Pd sebagai guru penganpu mata pelajaran PAI. Angket motivasi belajar siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa sesudah pengaplikasian media pembelajaran Microsoft Power Point yang terintegrasi audio visual, angket motivasi belajar siswa juga diberikan oleh guru PAI untuk mengetahui angket yang diberikan siswa benar-benar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar. Dalam penilaian pada peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan uji N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar yang terjadi sesudah menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terintegrasi audio visual. Berikut adalah penilaian hasil peningkatan motivasi belajar siswa ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil penilaian motivasi belajar siswa

No	Perlakuan	Siswa	Guru
1.	Rata-rata nilai Pretest	26,59375	28
2.	Rata-rata nilai Posttest	45,59375	45
3.	Nilai Maksimum	50	50
4.	N-Gain	0,8140625	0,772727273
5.	Kriteria	Tinggi	Tinggi

Tabel diatas memaparkan rata-rata nilai motivasi belajar siswa sebelum mengaplikasikan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terintegrasi audio visual sebesar 26,59375 kemudian setelah mengaplikasikan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terintegrasi audio visual berubah menjadi 45,59375. Guru PAI dan Budi Pekerti juga memberikan penilaian terkait motivasi belajar siswa sebelum mengaplikasikan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terintegrasi audio visual sebesar 28, dan setelah mengaplikasikan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terintegrasi audio visual berubah menjadi 45.

Berdasarkan penilaian yang dijelaskan diatas bahwa hasil uji N-Gain, peningkatan motivasi belajar siswa mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,8140625 dengan kriteria tinggi berdasarkan pada faktor N-Gain yang telah ditetapkan. Kemudian hasil penilaian guru, memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,772727273 dengan kriteria tinggi berdasarkan faktor N-Gain yang telah ditetapkan. Berdasarkan penjelasan terkait penilaian dalam peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengaplikasikan media pembelajaran microosft power point yang terintegrasi audio visual tergolong tinggi.

3. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Microssoft Power Point Terintegrasi Audio Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan Microssoft Power Point Terintegrasi Audio Visual Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti, diperoleh data sebelum (*pretest*) penggunaan media, nilai motivasi belajar siswa sebesar 26,59375 kemudian setelah (*posttest*) penggunaan media mengalami perubahan menjadi 45,59375. Jadi, hasil perolehan nilai uji N-Gain menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria tinggi dengan nilai uji N -Gain sebesar 0,8140625 menurut angket pengakuan siswa.

Motivasi belajar siswa dikelompokkan menjadi beberapa indikator, yakni rasa semangat, percaya diri, keinginan, dan konsentrasi. Berikut adalah hasil penghitungan motivasi belajar diuraikan per-indikator, sebagai berikut:

*Tabel 4.8 Hasil pengukuran motivasi belajar
dijabarkan per-indikator*

Indikator	Pretest	Posttest	Nilai Maks	N-Gain	Kriteria
Rasa semangat	8,0625	13,46875	15	0,77198660594	Tinggi
Percaya diri	4,9375	9,21875	10	0,8403273834	Tinggi
Keinginan	5,375	9,09375	10	0,8000000063	Tinggi
Konsentrasi	8,15625	13,90625	15	0,83318450149	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, dapat diuraikan per-indikator, tiap indicator motivasi belajar terjadinya peningkatan. Setelah adanya pengaplikasian media pembelajaran microsofft power point terintegrasi audio visual, siswa mempunyai rasa semangat yang meningkat sebesar 0,77198660594 yang tergolong tinggi. Siswa memiliki rasa percaya diri yang meningkat pada pembelajaran sebesar 0,8403273834 yang tergolong tinggi. Siswa memiliki rasa keinginan yang meningkat pada pembelajaran PAI & Budi Pekerti sebesar 0,8000000063 yang tergolong tinggi. Dan terakhir siswa memiliki keinginan terhadap pembelajaran sebesar 0,83318450149 termasuk golongan tinggi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMPN 1 Mejobo, peneliti menemukan beberapa permasalahan, yakni: penggunaan media pembelajaran kurang variatif karena sebagai penunjang dan pelengkap pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Sekarang ini guru masih didominasi dalam penggunaan media pembelajaran microsofft power point yang sangat sederhana seperti: Pemilihan materi yang singkat dan jelas, terkadang guru menampilkan banyak tulisan di power point, hal ini membuat siswa kurang semangat dan membosankan dalam mengikuti pelajaran, oleh sebab itu guru mampu membuat rangkuman point-point pada materi pelajaran agar siswa tidak bosan. Minimnya kecocokan tema yang

ditampilkan guru dalam power point, pemilihan tema pada slide power point juga diperlukan karena untuk lebih bervariasi tidak hanya tema polos putih bisa ditambahkan tema berwarna agar siswa lebih tertarik dalam belajar. Kemudian kurangnya hiasan yang menarik pada power point, permasalahan tersebut membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan pada media pembelajaran Microsoft power point, agar media pembelajaran tersebut dapat menyuguhkan materi pelajaran menarik dan variatif serta dapat mendorong semangat siswa dalam proses pembelajaran. hal tersebut sesuai dengan tujuan media pembelajaran, yaitu untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat memberikan stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian serta keinginan siswa dalam mengikuti aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini merupakan media pembelajaran microsoft powerpoint terintegrasi audio visual, karena media tersebut mampu menyuguhkan tampilan power point yang menarik sesuai dengan pembelajaran. media pembelajaran ini mampu menyuguhkan pembelajaran yang didukung media audio visual seperti video, foto yang bervariasi, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi secara efektif dan efisien.

Bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran microsoft power point terintegrasi audio visual yaitu: laptop/ Hp yang didukung beberapa aplikasi untuk mengedit video pembelajaran yang akan dikembangkan. Aplikasi Microsoft powerpoint dimanfaatkan sebagai media presentasi (*presentation*) dalam menampilkan bahan yang akan dipresentasikan harus disajikan secara menarik, sistematis dan profesional yang disempurnakan dengan beragam fitur-fitur efek transisi slide dan efek animasi objek yang lebih sempurna. Aplikasi KineMaster untuk mengedit video menjadi menarik, aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa fitur dan profesional untuk perangkat iOS dan android yang dapat didukung beberapa komponen seperti video, audio, foto, teks, dan efek. Dengan adanya aplikasi KineMaster peneliti memanfaatkan aplikasi ini untuk menggabungkan beberapa

materi, teks, perekam suara, musik, dan animasi yang telah dirancang, sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Proses penelitian ini dikembangkan melalui beberapa tahapan pengujian, diantaranya:

1. Pengujian kelayakan media pembelajaran Microsoft power point terintegrasi audio visual oleh para ahli.

Pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran Microsoft power point terintegrasi audio visual, telah diuji coba dan dinyatakan valid serta layak dijadikan media pembelajaran. hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan data oleh validasi ahli media dan ahli materi, hasil perolehan data dari ahli media pada aspek kelayakan bahasa dengan presentase 85% termasuk dalam kriteria sangat baik, penilaian dari aspek penyajian dengan presentase 73,34% termasuk dalam kriteria baik, penilaian dari aspek kelayakan video dengan presentase 86% termasuk kriteria sangat baik, dan penilaian dari aspek tampilan keseluruhan dengan presentase 82,5% yang masuk kriteria sangat baik.

Kemudian, hasil perolehan data dari ahli materi pada aspek kelayakan materi dengan presentase 78,75% termasuk dalam kriteria baik, penilaian dari aspek kelayakan bahasa dengan presentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat baik, penilaian dari aspek kelayakan video dengan presentase 93,3% termasuk kriteria sangat baik, dan penilaian dari aspek tampilan keseluruhan dengan presentase 95% termasuk kriteria sangat baik. Dengan hasil perolehan data dari kedua ahli yang telah dijelaskan diatas maka terbukti bahwa, materi yang disuguhkan dalam media pembelajaran Microsoft power point terintegrasi audio visual sesuai dengan apa yang diinginkan. Pernyataan diatas didukung oleh teori Daryanto yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berisi materi pelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan mengandung banyak manfaat.¹

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran microsofft power

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 56.

point terintegrasi dengan audio visual dinyatakan valid atau layak untuk diaplikasikan kedalam pembelajaran.

2. Pengujian Media Pembelajaran microsofft power point terintegrasi dengan audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa oleh guru dan siswa

Dalam kegiatan pengujian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan angket motivasi belajar kepada 32 siswa kelas VIII G di SMPN 1 Mejobo dan Bapak M.Syaifuddin, S.Pd sebagai guru pengampu mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Angket motivasi belajar diberikan siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemakaian media pembelajaran microsofft power point yang terintegrasi audio visual, angket motivasi juga diberikan oleh guru pengampu yang bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang diberikan siswa benar-benar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar atau tidak.

Motivasi belajar dikategorikan menjadi beberapa indikator, yaitu: Rasa semangat, percaya diri, ambisius, dan konsentrasi. Dari hasil penggunaan media pembelajaran microsofft power point terintegrasi audio visual dengan indikator rasa semangat, hasil *pretest* sebesar 8,0625 dan hasil *posttest* sebesar 13,46875. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain, indikator rasa semangat memperoleh skor sebesar 0,77198660594 dan termasuk dalam kategori tinggi. Indikator percaya diri hasil *pretest* sebesar 4,9375 dan hasil *posttest* sebesar 9,21875. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain, indikator percaya diri memperoleh skor sebesar 0,8403273834 yang termasuk dalam kategori tinggi. Indikator ambisius hasil *pretest* sebesar 5,375 dan hasil *posttest* sebesar 9,09375. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain, indikator keinginan memperoleh skor sebesar 0,8000000063 yang termasuk dalam kategori tinggi. Indikator konsentrasi hasil *pretest* sebesar 8,15625 dan hasil *posttest* sebesar 13,90625. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain,

indikator konsentrasi memperoleh skor sebesar 0,83318450149 yang termasuk kategori tinggi.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMPN 1 Mejobo pada media pembelajaran microsof power point yang terintegrasi audio visual dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, didapatkan rata-rata keseluruhan nilai motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebesar 26,59375 dan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan mengalami perubahan menjadi 45,59375. Jika diujikan menggunakan uji N-Gain, peningkatan motivasi belajar siswa mendapatkan rata-rata N-Gain sebesar 0,8140625 yang termasuk kategori tinggi. Hal tersebut diklarifikasikan guru dengan memberikan penilaian motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebesar 28, dan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan mengalami perubahan menjadi 45. Jika dihitung menggunakan uji N-Gain, peningkatan motivasi belajar siswa mendapatkan rata-rata N-Gain sebesar 0,772727273 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Dengan melihat uraian diatas menyatakan bahwa media pembelajaran microsof power point yang terintegrasi audio visual terbukti berhasil dikembangkan, karena mampu menyuguhkan informasi serta memberikan stimulus dalam pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatkan motivasi belajar siswa yang tergolong tinggi. Jika motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, maka media pembelajaran yang dikembangkan berhasil merangsang siswa untuk belajar.