

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia, sehingga manusia memiliki kemampuan menanggapi dan menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan pada dasarnya sebuah rentetan yang berproses serba mengetahui. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, mengingat arti pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang diharapkan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang dikutip oleh Murip Yahya (2009:13), Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pendidikan bisa terjadi apabila terdapat interaksi antara komponen-komponen pendidikan. Terutama interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi pendidik dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Tindakan yang dilakukan pendidikan dalam interaksi tersebut berupa tindakan berdasarkan kewibawaan, tindakan berupa alat pendidikan, dan metode

pendidikan. Keberhasilan proses pendidikan dalam mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pendidikan, tidak terlepas dari peranan metode yang digunakan.

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (M.Sobry Sutikno, 2008:33). Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, kedudukan guru sudah tak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal dalam kelas atau sekolah, tetapi dianggap sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para siswa dalam menempuh perjalanan menuju kedewasaan mereka sendiri yang utuh menyeluruh.

Menurut M.Sobry Sutikno (2008:37) Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen-komponen meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, media, sumber belajar, evaluasi. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Begitupun tujuan pendidikan ialah orientasi yang dipilih pendidikan dalam membimbing peserta didiknya. Pemilihan tersebut merupakan proses penilaian (Afifuddin, dkk 2004:21).

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh dan lain-lain dapat membantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan (Arief. S. Sadiman. 2003. 13).

Menurut Arief S. Sadiman (2003:6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dewasa ini teknologi informasi mulai masuk ke dalam dunia pendidikan. Sekolah mulai memanfaatkannya di dalam proses pembelajaran. Pendidikan memanfaatkan kemajuan dibidang teknologi untuk kepentingan proses pembelajaran. Seperti penemuan kertas, mesin cetak, radio, video, tape recorder, film, televisi, overhead projector, dan komputer telah dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Pada hakikatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, bahkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisien pelaksanaan proses pendidikan. Selain alat-alat tersebut yang pada umumnya tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, tetapi terdapat pula alat-alat yang secara khusus dirancang untuk kepentingan pendidikan, hal itu dikategorikan sebagai teknologi pendidikan.

Menurut Deni Darmawan, (2007:49) alat-alat tersebut dalam teknologi pendidikan lebih dikenal sebagai perangkat keras atau "*hardware*". Alat-alat tersebut besar manfaatnya dalam dunia pendidikan, akan tetapi bukan merupakan inti atau hakikat teknologi pendidikan. Alat tersebut mengandung arti pendidikan, akan tetapi

baru bermanfaat apabila dikaitkan dengan suatu program pendidikan. Program pendidikan ini lazimnya disebut “*software*”.

Dilain pihak menurut Nasution yang dikutip oleh Deni Darmawan (2007:49), ada pendapat yang mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang diutamakan adalah proses belajarnya itu sendiri disamping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan pada diri siswa secara terencana baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya yang antara lain terdiri dari guru, siswa, materi pelajaran, media dan berbagai sumber lainnya (Azhar Arsyad, 1997: 1).

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan untuk menyampaikan bahan ajar diantaranya LCD Proyektor. Dengan media ini guru dapat membuat presentasi dengan menggunakan software yang bernama *Microsoft Power Point*.

*Microsoft Power Point* menurut Yudhi Munadi (2008: 150) adalah suatu software yang akan membantu sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Microsoft Power Point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan, karena *Microsoft Power Point* akan membantu dalam pembuatan slide, outline

presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik.

Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pendidikan yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia salah satunya *Microsoft Power Point* (Deni Darmawan, 2007:51)

Pemakaian media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna karena pemanfaatan power point atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi lebih mudah, dinamis dan sangat menarik.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 3 Garut terhadap siswa kelas X-4 diperoleh fenomena yang menarik, yaitu sekolah tersebut berlokasi di Jalan Raya A.Yani Kec.Cibatu Kab.Garut. Sekolah tersebut termasuk sekolah yang memiliki fasilitas dan media pembelajaran yang cukup lengkap dan telah mempergunakan alat teknologi informasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI tentunya diharapkan dapat meningkatkan prestasi kognitif siswa. Berdasarkan fenomena di atas terdapat permasalahan yang menarik untuk diteliti. Dengan demikian, penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan mengangkat sebuah judul:

*“Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran di Kelas Hubungannya dengan Prestasi Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Aqidah Akhlak Sub Materi Asmaul Husna”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Setelah menelaah permasalahan yang ditulis pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas X-4 SMA Negeri 3 Garut?
2. Bagaimana prestasi kognitif siswa kelas X-4 SMA Negeri 3 Garut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran siswa kelas X-4 dengan prestasi kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna di SMA Negeri 3 Garut?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas X-4 SMA Negeri 3 Garut
2. Untuk mengetahui realitas prestasi kognitif siswa kelas X-4 SMA Negeri 3 Garut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna
3. Untuk mengetahui realitas hubungan tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran siswa kelas X-4 dengan prestasi kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna di SMA Negeri 3 Garut.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, variabel X yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan variabel Y yaitu prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna. Pada kerangka pemikiran ini penulis akan menjelaskan kedua variabel tersebut.

Teknologi informasi dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengolah informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. Isi dari ilmu tersebut dapat berupa prosedur, cara-cara dan teknik-teknik untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah atau menelusuri informasi secara efisien dan efektif.

Teknologi informasi sendiri merupakan sebuah proses belajar dan cara yang paling cepat untuk bisa secara seksama mempelajari ilmu dalam penggunaan komputer maupun perangkat lunak di dalamnya. Kemajuan dalam teknologi informasi mengisyaratkan untuk terus membaca dan belajar tidak hanya pada teknologi yang baru ditemukan, tetapi juga pengembangan teknologi yang sudah ada.

Siswa menggunakan perangkat Teknologi Informasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, siswa akan dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan.

Penambahan kemampuan siswa karena penggunaan Teknologi Informasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan di masa yang akan datang.

Komputer menurut Arsyad (1997:12) adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia, karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual) dan tangan (kinetik), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.

Saat ini komputer bukan lagi merupakan barang mewah, alat ini sudah digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti halnya pada bidang pendidikan. Pada awalnya komputer dimanfaatkan di sekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan



bidang administrasi dengan memanfaatkan *software microsoft word, excel dan access*.

Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah multimedia presentasi. *Microsoft power point* sebagai multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar yang cukup besar.

Pada penelitian ini penulis memilih salah satu teknologi informasi berupa *microsoft power point* yang pada umumnya sering digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *microsoft power point* ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru saja akan tetapi dengan menggunakan *power point* siswa bisa melihat secara langsung gambar-gambar dari materi tersebut, hal ini merupakan salah satu strategi pengajar agar siswa tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pemanfaatannya, media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria untuk menciptakan proses belajar yang efektif terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Aqidah Akhlak dengan sub materi Asmaul Husna. Sampai saat ini pemanfaatan informasi melalui teknologi elektronik dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku bagi individu (khususnya peserta

didik) tetapi juga bagaimana pendidik mampu memanfaatkannya untuk kepentingan pengemasan informasi belajarnya. Dalam posisi kita sebagai pendidik dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari. Beberapa fungsi Teknologi Informasi sebagai media, diantaranya: 1) Memperluas “*background knowledge*” pendidik, 2) Pembelajaran yang dinamis dan fleksibel, 3) mengatasi keterbatasan bahan ajar, 4) Kontribusi dan pengayaan bahan ajar, 5) Implementasi SAL-CBSA.

Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran dan memperhatikan beberapa kriteria diatas, diharapkan mampu meningkatkan prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena sesuai dengan fungsi dan kegunaan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran.

Prestasi menurut Muhibbin Syah (2008:150) yaitu perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang bersifat cipta, rasa dan karsa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tiap-tiap jenjang lembaga pendidikan, jika dilihat dari alokasi waktu yang tidak lebih dari dua jam pelajaran dalam setiap minggunya memang sangat minim sekali. Namun demikian, waktu yang sangat terbatas dengan materi cukup banyak ini, membuat banyak guru PAI harus betul-betul mengoptimalkan dan mengefesienkannya sedapat mungkin.

Aqidah Akhlak merupakan salah satu materi yang dipelajari di SMA Kelas X pada semester genap dengan beberapa sub materi salah satunya adalah Asmaul Husna, tentang pengenalan nama-nama yang baik bagi Allah.

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dan yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Prestasi belajar dapat diketahui dengan melakukan evaluasi pada akhir proses belajar mengajar. Prestasi menjadi tolak ukur dan target yang ingin dicapai oleh penyelenggara pendidikan. Salah satu prestasi yang menjadi tujuan pendidikan adalah prestasi kognitif. Prestasi kognitif menurut Sudjana (2005:49) merupakan hasil belajar siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Sardiman (2009:45) mengatakan bahwa ada faktor yang menjadi dorongan untuk belajar pada diri seseorang, diantaranya tanggapan. Tanggapan adalah gambaran/bekas yang tinggal dalam ingatan setelah seseorang melakukan pengamatan.

Kemudian Abu Ahmadi (1998:64) mengemukakan bahwa tanggapan sebagai salah satu fungsi jiwa yang pokok, dapat diartikan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan dalam mana objek telah diamati, tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Dan tanggapan itu akan memiliki pengaruh terhadap prestasi kognitif siswa.

Dari uraian diatas, penulis berasumsi bahwa tanggapan seseorang terhadap suatu objek ada yang bersifat positif dan ada juga yang bersifat negatif. Hal ini

tergantung pada individu yang menanggapi dan objek yang ditanggapinya itu. Bahkan situasi dan kondisi pun dapat mempengaruhi terhadap tanggapan seseorang pada satu objek.

Jikalau begitu dapat dipahami apabila prestasi kognitif siswa salah satunya ditentukan oleh tanggapannya terhadap penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Dengan kata lain prestasi meningkat berdasarkan tanggapan yang ada pada diri siswa, baik itu tanggapan yang bersifat positif maupun negatif. Sebab tanggapan yang disadari oleh seseorang itu langsung berpengaruh terhadap prestasi kognitif mereka.

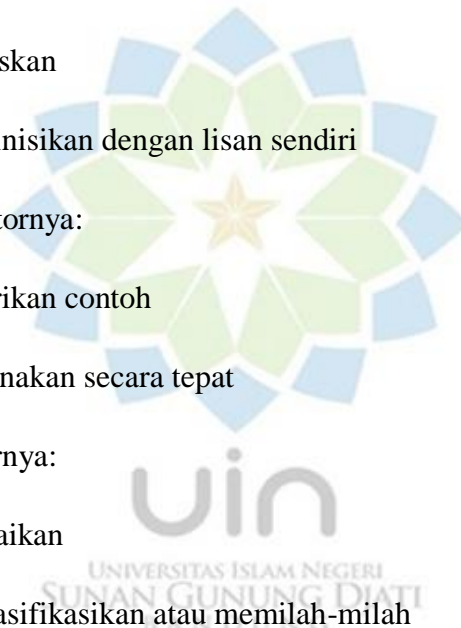
Dalam kaitannya dengan indikator prestasi, Muhibbin Syah (2008:151) mengemukakan ada tiga hasil belajar, yaitu:

1. Ranah Cipta (kognitif): pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis.
2. Ranah Rasa (afektif): penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakteristik.
3. Ranah Karsa (psikomotorik): keterampilan bergerak, bertindak dan kecakapan.

Penelitian yang dilakukan pada siswa ini hanya meliputi ranah kognitif saja, yang akan diperjelas sebagai berikut:

1. Pengamatan, Indikatornya:
  - a. Dapat menunjukkan

- b. Dapat membandingkan
  - c. Dapat menghubungkan
2. Ingatan, indikatornya:
- a. Dapat menyebutkan
  - b. Dapat menunjukkan kembali
3. Pemahaman, indikatornya:
- a. Dapat menjelaskan
  - b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
4. Penerapan, indikatornya:
- a. Dapat memberikan contoh
  - b. Dapat menggunakan secara tepat
5. Analisis, Indikatornya:
- a. Dapat menguraikan
  - b. Dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah
6. Sintesis, indikatornya:
- a. Dapat menghubungkan
  - b. Dapat menyimpulkan
  - c. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) (Muhibbin Syah, 2008:151).



Untuk memperjelas uraian dari variabel X dan Y di atas, maka indikator dari variabel X yaitu:

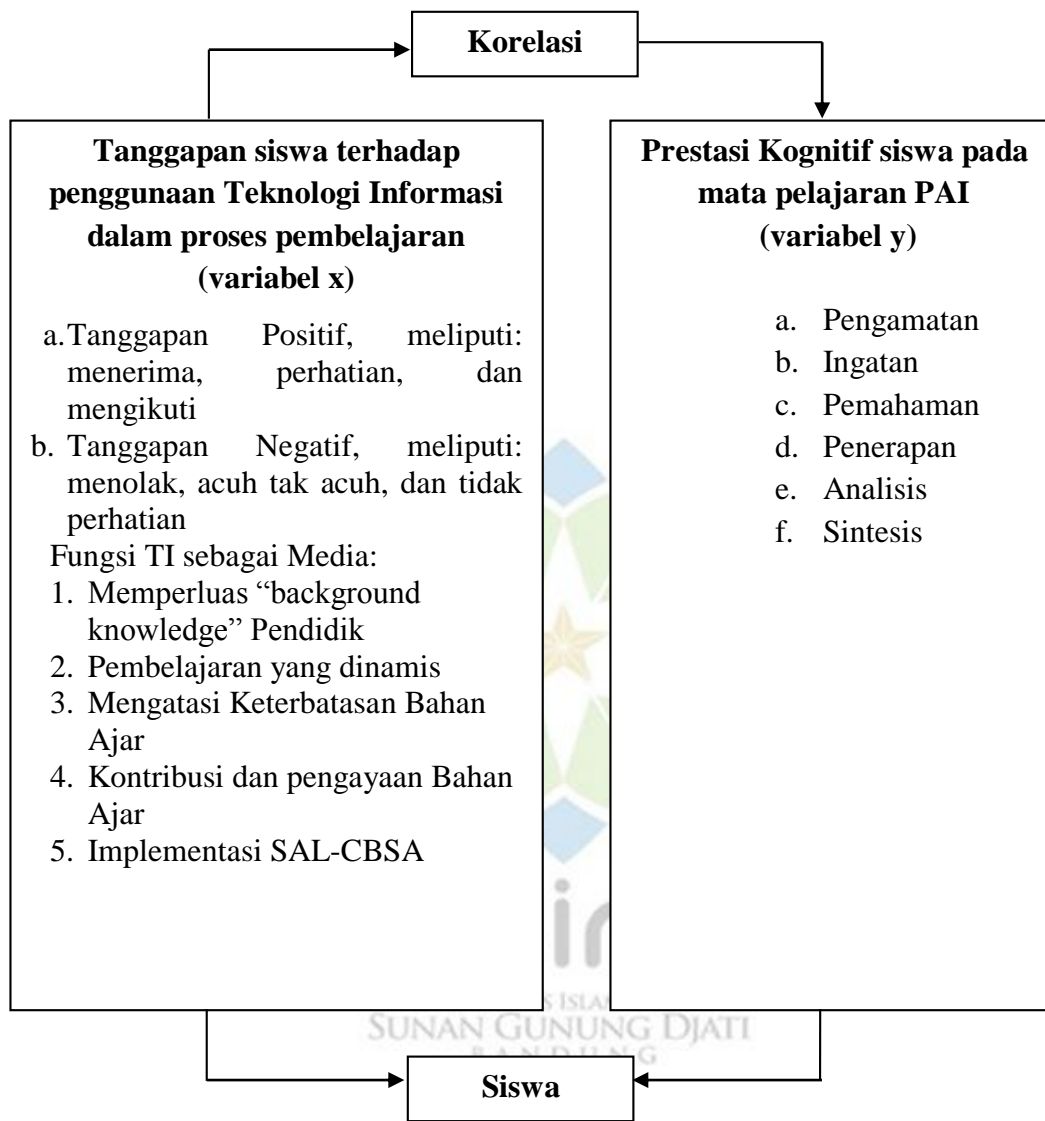
1. Memperluas “*background knowledge*” pendidik
2. Pembelajaran yang dinamis dan fleksibel
3. mengatasi keterbatasan bahan ajar
4. Kontribusi dan pengayaan bahan ajar
5. Implementasi SAL-CBSA.

Kemudian indikator dari variabel Y, yaitu:

1. Pengamatan,
2. Ingatan,
3. Pemahaman,
4. Penerapan,
5. Analisis,
6. Sintesis



Untuk mengetahui adanya korelasi atau hubungan antara kedua variabel yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran siswa sebagai variabel X dengan prestasi kognitif sebagai variabel Y, dapat dilihat pada skema di bawah ini:



### E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2002:71). Dalam penelitian ini telah ditetapkan bahwa variabel yang akan diteliti meliputi variabel tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam

proses pembelajaran dan variabel tentang prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mengambil materi Aqidah Akhlak yang didalamnya terdapat sub materi Asmaul Husna. Sebagaimana telah disebutkan dalam kerangka pemikiran, secara teoritis prestasi kognitif siswa dipengaruhi oleh adanya tanggapan terhadap suatu objek.

Berdasarkan teori tersebut, maka dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu, semakin positif tanggapan siswa tentang penggunaan teknologi informasi pada proses pembelajaran, maka semakin meningkat prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI. Akan tetapi sebaliknya semakin negatif tanggapan siswa tentang penggunaan teknologi informasi pada proses pembelajaran, maka semakin turun prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.

Pembuktian kebenaran hipotesis ini mengacu pada signifikan 5% dan menggunakan rumus jika  $t_0 > t$  tabel berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sehingga terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y dan jika  $t_0 < t$  tabel berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, sehingga tidak ada hubungan antara variabel X dan Y.

## **F. Langkah-Langkah Penelitian**

### **1. Jenis Data**

Data yang akan dikumpulkan untuk memecahkan permasalahan penelitian adalah data kuantitatif. Data Kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Yaya Suryana, 2009:166). Dilihat dari teknik pengumpulannya data kuantitatif ini diangkat



dengan mengajukan sejumlah pertanyaan dalam bentuk angket kepada sejumlah responden yang telah ditetapkan sampai selesai penelitian.

## 2. Sumber Data

### a. Lokasi

Penelitian ini mengambil lokasi di SMA Negeri 3 Garut, yang beralamat: Jalan Jendral A. Yani Desa Kereseck Kec. Cibatu Kabupaten Garut. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan disana terdapat permasalahan yang menarik untuk diteliti dan terdapat data-data yang diperlukan untuk penelitian ini.

### b. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Sapari yang dikutip oleh Yaya Suryana dan Tedi Priatna (2009:175) adalah keseluruhan obyek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala-gejala, benda-benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya yang menjadi objek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X-4 SMA Negeri 3 Garut tahun pelajaran 2013/2014, yang berjumlah 36 siswa.

Sedangkan sampel adalah contoh yang dianggap mewakili populasi, atau cermin dari keseluruhan obyek yang diteliti (Yaya Suryana, Tedi Priatna, 2009:176).

Dalam menentukan jumlah sampel, berpedoman pada pendapat Suharsimi (2002:107) bahwa jika subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyek lebih

dari 100, maka sampelnya dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih dari populasi yang ada.

### 3. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

#### a. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, Metode deskriptif adalah metode yang diupayakan untuk mendeskripsikan atau mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat objek tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasi apa yang ada, bisa mengenai kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau kecenderungan yang tengah berkembang (Yaya Suryana dan Tedi Priatna 2009:105).

Metode ini digunakan karena permasalahannya merupakan masalah yang terjadi pada masa sekarang dan akan menggambarkan bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi pada proses pembelajaran, serta realita prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Aqidah Akhlak dengan sub materi Asmaul Husna.

#### b. Teknik Pengumpulan Data

Sebelum memperoleh data tentang tanggapan siswa terhadap teknologi informasi dalam proses pembelajaran siswa hubungannya dengan prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dengan materi Asmaul Husna, dilakukan terlebih dahulu penelitian lapangan sebagai berikut:

### 1) Angket

Menurut Yaya Suryana dan Tedi Priatna (2009:205) Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden.

Dalam membuat angket untuk kedua variabel tersebut, diajukan dalam setiap item pertanyaan berupa alternatif jawabannya.

### 2) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Yaya Suryana dan Tedi Priatna, 2009:215).

### 3) Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung (Yaya Suryana dan Tedi Priatna, 2009:193).

### 4) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan berfungsi untuk menggali teori, konsep, dan informasi yang terdapat dalam buku-buku teori dan paket yang mendukung terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian.

### 5) Pengelolaan Data

Sesuai dengan jenis penelitiannya, serta sesuai sifat dan jenis data yang dikumpulkan yakni data kuantitatif, maka pengelolaan datanya pun dilakukan berdasarkan pada data kuantitatif yang berupa perhitungan statistik.

#### 4. Analisis Data

Penganalisisan data dalam penelitian merupakan suatu langkah yang sangat penting dan mutlak harus dilakukan agar data yang diperoleh mempunyai arti, sehingga penelitian yang dilakukan dapat memberikan kesimpulan yang benar.

Sejalan dengan masalah yang akan diteliti, maka penganalisisannya akan dilakukan melalui dua pendekatan korelasi. Sistematika penganalisisan dari kedua pendekatan tersebut secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Analisis Parsial

Analisis parsial variabel tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas (variabel X) dan analisis parsial variabel prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna (variabel Y).

Dalam analisis ini ditempuh dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Analisis Parsial perindikator variabel X dan Y diinterpretasikan ke dalam skala sesuai dengan rumus:

$$\frac{\sum fx}{n}$$

Apabila diinterpretasikan ke dalam skala lima absolut adalah:

Skor 0,5 - 1,5 = sangat rendah

Skor 1,5 - 2,5 = rendah

Skor 2,5 - 3,5 = sedang

Skor 3,5 - 4,5 = tinggi

Skor 4,5 - 5,5 = sangat tinggi (Suharsimi Arikunto, 2002:247)

2) Uji Normalitas variabel X, meliputi:

a) Menentukan rentang (R), yaitu :

$$R = H - L + 1 \quad (\text{Sudjana, 2005:46})$$

b) Menentukan Kelas Interval (KI), yaitu :

$$KI = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Sudjana, 1992:47})$$

c) Menentukan Panjang Kelas (PK), yaitu :

$$PK = R/KI$$

(Sugiyono, 2009 : 36)

d) Membuat tabel distribusi frekuensi

e) Uji tendensi sentral, meliputi:

$$(1) \text{ Mean (M)} = \frac{\sum fi xi}{\sum fi}$$

$$(2) \text{ Median (Md)} = Bb + i \left[ \frac{\frac{1}{2}N - f_{kb}}{f_i} \right]$$

$$(3) \text{ Modus (Mo)} = Bb + i \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right] \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009 : 166})$$

f) Menghitung nilai Standar Deviasi (SD), yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N}} \quad (\text{Sugiyono, 2009 : 58})$$

g) Membuat tabel frekuensi observasi dan ekspektasi variabel X

h) Mencari nilai Chi Kuadrat, yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009 : 209})$$

i) Mencari derajat kebebasan dengan rumus :

$$D_b = k - 3 \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009 : 37})$$

j) Menentukan X daftar dengan taraf signifikan 5 % atau 1 %

k) Pengujian normalitas dengan ketentuan :

(1) Jika  $X_{hitung} \leq X_{tabel}$ , maka data yang dihitung berdistribusi normal.

(2) Jika  $X_{hitung} > X_{tabel}$ , maka data yang dihitung berdistribusi tidak normal.

3) Klasifikasi kategori variabel Y dengan berdasarkan pada skala 100. Artinya nilai bergerak dari 0-100 dengan kriteria sebagai berikut;

80 – 100 = sangat tinggi

70 – 79 = tinggi

60 – 69 = sedang

50 – 59 = kurang

0 – 49 = gagal

(Muhibbin Syah, 2008:153)

4) Analisis parsial variabel Y yaitu meningkatkan prestasi belajar PAI, sebagaimana halnya variabel X dengan menggunakan teknik angket yang

langkah-langkahnya, adalah:

- a) Analisis parsial perindikator variabel Y, seperti pada variabel X
- b) Uji Normalitas variabel Y, sama seperti pada variabel X
- c) Klasifikasi kategori variabel Y, sama seperti pada variabel X

b. Analisis Korelasi

Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan kedua variabel yaitu antara variabel tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas (variabel X) dengan prestasi kognitif pada mata pelajaran PAI materi Aqidah Akhlak sub materi Asmaul Husna (variabel Y), dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menguji linieritas regresi pada kedua variabel, dengan ketentuan:

- a) Mencari persamaan regresi, dengan rumus :

$Y = a + bx$ , dimana:

$$a = \frac{(\sum Yi)(\sum Xi)^2 - (iYi)}{n\sum Xi^2 - (\sum Xi)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XiYi - (\sum Xi)(Yi)}{n\sum Xi^2 - (\sum Xi)^2}$$

$$n\sum Xi^2 - (\sum Xi)^2 \quad (\text{Sudjana, 2005: 315})$$

b) Uji linieritas regresi, dengan langkah-langkah:

(1) Menghitung jumlah kuadrat regresi a, yaitu:

$$JKa = \frac{(\sum Yi)^2}{n} \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 244})$$

(2) Menghitung jumlah kuadrat regresi b, yaitu:

$$JK_{b/a} = b \left\{ \sum XiYi - \frac{(\sum Xi)(\sum Yi)}{n} \right\} \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 244})$$

(3) Menghitung jumlah kuadrat Resedu (Res), yaitu:

$$JKRes = \sum Yi^2 - JK(b/a) - JKa \quad (\text{Sudjana, 2005:335})$$

(4) Menghitung jumlah kuadrat kekeliruan JKkk, dengan rumus:

$$JKkk = \sum Yi^2 - \frac{(\sum Yi)^2}{n} \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 245})$$

(5) Menghitung jumlah kuadrat ketidakcocokan, dengan rumus:

$$JKtc = JKRec - JKkk \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 247})$$

(6) Menghitung derajat kebebasan kekeliruan, dengan rumus:

$$Dbkk = n - k \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 247})$$

(7) Menghitung derajat kebebasan ketidakcocokan:

$$Dbtc = k - 2 \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 247})$$

(8) Menghitung rata-rata kuadrat kekeliruan, dengan rumus:

$$RKkk = JKkk : Dbkk \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 248})$$

(9) Menghitung rata-rata kuadrat ketidakcocokan, dengan rumus:



$$RKtc = JKtc : Dbtc \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 248})$$

(10) Menghitung F ketidakcocokan, dengan rumus:

$$Ftc = RKtc : RKkk \quad (\text{Rahayu Kariadinata, 2009: 248})$$

(11) Menghitung nilai F tabel dengan taraf signifik 5 % dan derajat kebebasan Dbtc/Dbkk

(12) Pengujian regresi dengan ketentuan:

(a) Jika F hitung < F tabel artinya regresi linier

(b) Jika F hitung > F tabel artinya regresi tidak linier

(Rahayu Kariadinata, 2009:249)

2) Menghitung koefisien korelasi dengan ketentuan:

a) Jika kedua variabel berdistribusi normal dan regresi liniernya maka digunakan rumus :

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Sudjana, 2005: 369})$$

b) Jika salah satu atau kedua variabel tidak normal atau regresinya tidak linier, maka digunakan rumus rank korelasi dari Spearman, yaitu sebagai berikut:

$$r = 1 - \frac{\sum d_i^2}{n(n^2-1)} \quad (\text{Sudjana, 2005: 371})$$

3) Melakukan uji hipotesis dengan langkah-langkah:

a) Menghitung nilai t hitung dengan rumus:

$$r = r2 \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r2}} \quad (\text{Sudjana,2005:377})$$

b) Mencari nilai tabel dengan taraf signifikansi 5 % dan derajat kebebasan

$$(Db = N - 2)$$

c) Pengujian hipotesis dengan ketentuan:

0,00 – 0,20 = korelasi sangat rendah (hampir tidak ada korelasi)

0,20 – 0,40 = korelasi rendah

0,40 – 0,70 = korelasi sedang / cukup

0,70 - 0,90 = korelasi tinggi

0,90 – 1,00 = korelasi sangat tinggi

d) Mencari derajat tidak adanya korelasi antara kedua variabel dengan rumus:

$$K = \sqrt{1 - r2}$$

e) Mencari tingkat prosentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y

dengan rumus:

$$E = 100 (1 - K)$$

