

affrida zulfiana 172071000064

by Mochammad Rizky

Submission date: 14-Aug-2021 12:03AM (UTC+1000)

Submission ID: 1508016322

File name: artikel_afrida.docx (47.76K)

Word count: 3808

Character count: 20974

Pengaruh Media Pembelajaran *Quick Edu* terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo

Affrida Zulfiana¹, Istikomah²

¹⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : Affridazulfianafai@umsida.ac.id , istikomah1@umsida.ac.id

Abstract. *Quick Edu media is an online based learning media that is presented in the form of an application. This media is used as an example as well as a new innovation as a learning medium that is not monotonous. Quick Edu media is used to trigger students' enthusiasm in learning so that it will affect their learning achievement. Therefore, this study aims to (1) determine the implementation of Quick Edu Learning Media in PAI Class IX subjects at SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo. (2) Measuring the extent of the influence of Quick Edu learning media on improving student achievement in PAI Class IX subjects at SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo. The method used in this study is a quantitative study with a population of all Class IX students. The data analysis technique in this study used a simple linear regression formula. Based on the research that has been done, there are several research results, namely: (1) the implementation of Quick Edu learning media for PAI Class IX subjects at SMP Negeri 3 Candi got quite good results. (2) there is a significant effect between Quick Edu learning media on student achievement, with the data obtained, namely $0.001 < 0.005$. (3) there are 96% of independent variables influenced by the dependent variable. which means that student achievement is influenced by Quick Edu learning media.*

Keywords – *Influence; Quick Edu Media; Learning Achievement; SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo*

Abstrak. *Media Quick Edu adalah media pembelajaran berbasis online yang disajikan berbentuk aplikasi. Media ini dijadikan contoh sekaligus inovasi baru sebagai media pembelajaran yang tidak monoton. Media Quick Edu digunakan untuk memicu semangat siswa dalam belajar sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajarnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui implementasi Media Pembelajaran Quick Edu dalam mata pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo. (2) Mengukur sejauh mana pengaruh Media Pembelajaran Quick Edu terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi seluruh siswa Kelas IX. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hasil penelitian yaitu : (1) implementasi media pembelajaran Quick Edu mata pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi mendapatkan hasil cukup baik. (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Quick Edu terhadap prestasi belajar siswa, dengan data yang didapat yaitu $0,001 < 0,005$. (3) terdapat 96% variabel bebas dipengaruhi oleh variabel terikat yang artinya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran Quick Edu.*

Kata Kunci : *Pengaruh; Media Quick Edu; Prestasi Belajar; SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo*

I. PENDAHULUAN

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan keagamaan, spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, dan aklak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. [1]

Untuk mengabdikan diri dengan benar diperlukan adanya Pendidikan Agama, yakni Pendidikan Agama Islam bagi orang muslim. Karena dengan pendidikan agama, fitrah manusia dapat diarahkan ke arah yang benar.

Dengan demikian mereka akan dapat mengabdikan diri kepada Allah SWT, sesuai ajaran Islam. Tanpa adanya pendidikan agama, kebenarannya akan sulit ditegakkan.

Belajar adalah proses yang bertautan yang terjadi pada seseorang selama hidup. Didalam sebuah proses belajar itu sendiri menyebabkan adanya interaksi dengan lingkungan. [2].

Perubahan peserta didik di sekolah dapat diarahkan secara terencana dalam segi apapun. Hubungan proses belajar dapat dipengaruhi oleh struktur didalamnya seperti lingkungan, guru, kepala sekolah, materi pelajaran dan beberapa sumber belajar (lcd, video, audio komputer, perpustakaan, dan lain-lain). Perkembangan zaman dan teknologi menjadi dorongan perbaikan dan pemanfaatan proses belajar. Guru dituntut agar memanfaatkan alat-alat atau media yang telah disediakan oleh sekolah, kemudian guru harus mengembangkan media tersebut sesuai perkembangan zaman. Untuk itu guru harus memiliki kemampuan dan ilmu yang cukup mengenai media pembelajaran.

Permasalahan yang sering kita jumpai saat ini termasuk dalam pengajaran khususnya Pendidikan Agama Islam yakni cara menyajikan materi yang efektif dan efisien kepada peserta didik, permasalahan lainnya yaitu kurangnya inovasi guru agama terhadap metode dan media pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik secara baik. [3]

Guru yang profesional adalah yang mampu menyerasikan antara media pembelajaran, metode pembelajaran dan materi yang diajarkan. Jadi media pembelajaran harus sesuai dengan metode yang diajarkan guru. Sedangkan metode harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didiknya. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan. Dari sekolah sendiri atau inovasi dari guru. Media itu berupa audio, visual maupun audio visual. Media pembelajaran adalah alat atau perantara guru dalam mengajar serta menyampaikan materi, disamping itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan begitu, melalui media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. [4] Media pembelajaran merupakan hal yang perlu namun pada umumnya sekolah hanya menyediakan media yang sangat monoton yaitu media berbasis offline. fenomena yang ada sekarang lembaga pendidikan sangat minim menggunakan media khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sesuai dengan yang dilihat bahwa materi PAI tidak hanya disampaikan melalui kata-kata atau tulisan melainkan media yang sudah modern.

Selama ada pandemi Covid 19 sekarang ini, peserta didik dan guru hanya mampu melakukan proses belajar mengajar dirumah (daring). Oleh sebab itu para tenaga pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Agar peserta didik tidak pasif selama dirumah. Guru PAI biasanya menggunakan media *Quick Edu* sebagai media penyampaian pembelajaran.

Quick Edu merupakan aplikasi atau media online penunjang proses belajar mengajar. *Quick Edu* dapat diakses melalui smartphone yang berbasis android, iphone, dan blackberry. Ataupun untuk lebih jelas bisa membuka website, PC atau Laptop. Untuk aplikasi *Quick Edu* siswa bisa mengakses melalui Google Playstore. [5]

SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo menjadikan contoh sekaligus inovasi menciptakan media pembelajaran PAI yang tidak monoton. Yakni dengan media pembelajaran online sesuai dengan pergerakan zaman. Guna untuk memicu gairah siswa dalam belajar sehingga prestasi belajar menjadi meningkat.

Melalui penjelasan yang telah di paparkan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Quick Edu* terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo untuk mengetahui dan meneliti hal yang berkesinambungan dengan adanya pengaruh media pembelajaran *Quick Edu* terhadap Prestasi Belajar siswa mata pelajaran PAI. Yang mana penelitian ini melibatkan siswa, guru mata pelajaran PAI, dan waka kurikulum.

Dilihat dari jenis penelitiannya, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang difokuskan pada kajian fenomena objektif untuk dikaji secara kuantitatif. Jenis datanya dikuantifikasikan berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. [6] sehingga dalam pengumpulan data menggunakan prosedur-prosedur sebagai berikut :

A. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian berupa manusia, hewan, tumbuhan dan benda yang memiliki sifat yang sama. Populasi merupakan kelompok besar yang dijadikan objek penelitian. [7]

Dalam penelitian ini populasinya diketahui siswa kelas IX SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo Tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 251 siswa.

Daftar Populasi Siswa Kelas IX SMP

KELAS	JUMLAH		JML
	L	P	
IX.1	15	17	32
IX.2	16	16	32
IX.3	16	15	31
IX.4	17	15	32
IX.5	17	13	30
IX.6	16	16	32
IX.7	15	15	30
IX.8	18	14	32

Sampel adalah bagian dari populasi. Hasil analisis data didapatkan dari sampel penelitian akan diberlakukan sama dengan populasi penelitian. Maka dari itu, dalam pengambilan sampel dilakukan secara teliti dengan teknik yang sesuai agar keberadaan sampel mewakili populasi. [8]

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas IX yang berjumlah sekitar 72 siswa. Adapun rumus yang digunakan dalam menentukan jumlah sampel yaitu Yamane dan rumus Isaace and Michael dengan batas toleransi margin of error sebesar 10% [9] diperoleh jumlah sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$= \frac{251}{1 + 251(0,1)^2}$$
$$= 72$$

Teknik Pengambilan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
IX.1	32	9
IX.2	32	9
IX.3	31	9
IX.4	32	9
IX.5	30	9
IX.6	32	9
IX.7	30	9
IX.8	32	9
JUMLAH	251	72

B. Jenis dan Sumber Data

1) Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk angka secara statistik sehingga mudah untuk diukur. Adapun data kuantitatif pada penelitian meliputi jumlah guru, jumlah siswa, sebaran jam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Candi.

2) Sumber Data

a. Data Primer

Data yang diperoleh dari siswa yaitu mengenai media pembelajaran *Quick Edu* dengan menggunakan angket. Sedangkan gambaran terkonfirmasi media pembelajaran

Quick Edu diperoleh dari Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan guru. Adapun prestasi belajar siswa diperoleh dari guru melalui metode wawancara dan observasi dan juga sebaran angket.

b. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data penunjang dari sumber pertama. Data sekunder tersusun dalam bentuk literatur, baik berupa dokumen, buku, jurnal, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.[10]

C. Teknik Pengumpulan Data

1) Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Quick Edu* dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo.

2) Metode Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk mencari informasi data tentang penerapan media pembelajaran *Quick Edu* dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo.

3) Metode Angket (Kuesioner)

Peneliti menggunakan metode ini untuk mencari data yang berhubungan langsung dengan keadaan subyek yang berupa pengaruh media pembelajaran *Quick Edu* terhadap prestasi belajar siswa PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo.

Dalam penelitian ini akan dibuat pernyataan tertulis yang kemudian akan dijawab oleh siswa (responden) yang disebarkan kepada 72 siswa melalui *google form*.

Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan dalam angket adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi, tanggapan seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. [11]

4) Metode Dokumentasi

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk menggali data mengenai Sejarah atau latar belakang berdirinya sekolah, letak geografis objek penelitian, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

D. Teknik Analisis dan Interpretasi Data

1) Teknik pengolahan data

a. Editing adalah pemeriksaan kembali data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui nilai kesesuaian data yang telah dikumpulkan untuk proses selanjutnya.

b. Coding adalah pengklasifikasian jawaban yang diterima dari responden sesuai dengan macamnya.

c. Tabulating adalah menyusun data dan menghitung angka dalam bentuk tabel.

2) Instrumen penelitian

a. Kisi-kisi angket variabel X

Kisi-Kisi Angket Variabel Media Pembelajaran *Quick Edu*

Variabel	Indikator	Nomor Butir
Media Pembelajaran <i>Quick Edu</i>	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1 & 2
	Dukungan media untuk kemandirian siswa	3 & 4
	Kemampuan media menambah pengetahuan	5 & 6
	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	7 & 8
	Kemampuan media membuat prestasi belajar siswa meningkat.	9 & 10
Jumlah Item		10 Butir

- 1
b. Kisi-kisi angket variabel Y

Kisi-Kisi Angket Prestasi Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Butir
Prestasi Belajar	Menghubungkan dan membedakan	1
	Menyebutkan kembali	2
	Mendeskripsikan dengan kata-kata sendiri	3 & 4
	Mengimplementasikan secara tepat	5 & 6
	Memilah dan klasifikasi	7 & 8
	Menjadikan materi yang terpisah menjadi materi yang baru	9 & 10
Jumlah Item		10 Butir

- 3) Tahap pengujian instrumen

- a. Uji Validitas

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu data instrumen maka menggunakan rumus korelasi *product momen* yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Hasil Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran *Quick Edu*

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Nilai sig.	Ket
1.	0,426	0,361	0.000	Valid
2.	0,443	0,361	0.000	Valid
3.	0,514	0,361	0.000	Valid
4.	0,619	0,361	0.000	Valid
5.	0,394	0,361	0.000	Valid
6.	0,691	0,361	0.000	Valid
7.	0,586	0,361	0.000	Valid
8.	0,533	0,361	0.000	Valid

9.	0,627	0,361	0.000	Valid
10.	0,442	0,361	0.000	Valid

Berdasarkan pendapat diatas, maka butir instrumen media pembelajaran *Quick Edu* (X) dikatakan valid karena hasil uji validitas yang memiliki koefisien korelasi semua butir dengan skor atau nilai total diatas 0,30. Bukti yang memiliki uji validitas yang tertinggi yaitu butir 6 dengan nilai $r = 0,691$ dan butir yang memiliki uji validitas terendah yaitu butir 5 dengan nilai $r = 0,394$.

Hasil Uji Validitas Instrumen Prestasi Belajar

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Nilai sig.	Ket
1.	0,608	0,361	0.000	Valid
2.	0,410	0,361	0.000	Valid
3.	0,518	0,361	0.000	Valid
4.	0,582	0,361	0.000	Valid
5.	0,486	0,361	0.000	Valid
6.	0,369	0,361	0.000	Valid
7.	0,617	0,361	0.000	Valid
8.	0,546	0,361	0.000	Valid
9.	0,701	0,361	0.000	Valid
10.	0,416	0,361	0.000	Valid

Berdasarkan pendapat diatas, maka butir instrumen Prestasi Belajar (Y) dikatakan valid karena hasil uji validitas yang memiliki koefisien korelasi semua butir dengan skor atau nilai total diatas 0,30. Bukti yang memiliki uji validitas yang tertinggi yaitu butir 9 dengan nilai $r = 0,701$ dan butir yang memiliki uji validitas terendah yaitu butir 6 dengan nilai $r = 0,369$.

b. Uji reliabilitas

Pada penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach yaitu :

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(s^2 - \frac{\sum s_i^2}{K} \right)$$

Hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS STATISTICS 22* dijelaskan pada tabel berikut :

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran *Quick Edu*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.700	10

1 Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari nilai alpha cronbach sebesar 0,700. Nilai tersebut lebih besar dari nilai alpha cronbach yang dikatakan oleh Maltholtra yaitu instrumen penelitian tersebut reliabel ketika mempunyai koefisien alpha cronbach 0,60.

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Prestasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.636	10

1 Hasil tabel uji reliabilitas instrumen prestasi belajar mendapatkan nilai alpha cronbach sebesar 0,636 yang artinya lebih besar dibandingkan alpha cronbach yang disarankan yakni 0,60. Dengan demikian, butir pernyataan pada instrumen akhlak siswa reliabel sebagai instrumen pengumpulan data.

4) Tahap Analisis dan Interpretasi Data

Untuk menjawab rumusan masalah nomor satu tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quick Edu*, peneliti menggunakan teknik analisis prosentase. Data yang telah berhasil dikumpulkan akan dibahas oleh peneliti dengan menggunakan perhitungan prosentase/ frekuensi relatif dengan rumus:

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

1 Untuk melihat hasil perhitungan angka dengan prosentasi, peneliti menetapkan standar interval, sebagai berikut:

75% - 100% sangat baik

50% - 74% baik

25% - 49% cukup baik

≤ 24% kurang baik

Untuk mendapatkan hasil dari rumusan masalah yang ke dua yaitu tentang pengaruh media pembelajaran *Quick Edu* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo, peneliti menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan teknik analisis statistik yakni persamaan regresi linear sederhana. Untuk mencari dengan regresi ini menggunakan rumus:

$$Y = a + bx$$

Untuk memperoleh nilai a dan b dapat menggunakan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{N \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

BAB III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Angket (Kuesioner)

Peneliti mengambil data pada 23 Juni 2021 di 8 kelas SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo. Penelitian dilakukan pada sampel siswa yang terdiri dari seluruh siswa kelas IX. Disini penulis mencantumkan 72 siswa yang menjadi responden angket dalam penelitian ini. Hasil dari angket media pembelajaran Quick Edu (variabel X) dan prestasi belajar (variabel Y). Kemudian data angket tersebut dihitung menggunakan SPSS for windows 2.2 adapun hasilnya sebagai berikut :

- a. Implementasi media pembelajaran Quick Edu mata pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo

Statistics SPSS 2.2 Media Pembelajaran Quick Edu

		Nama	Media
N	Valid	72	72
	Missing	0	0
Mean			31.51

Tabel 4.12

Statistics SPSS 2.2 frekuensi media pembelajaran Quick Edu

Media					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	1	1.4	1.4	1.4
	24	2	2.8	2.8	4.2
	25	3	4.2	4.2	8.3
	26	2	2.8	2.8	11.1
	27	6	8.3	8.3	19.4
	28	5	6.9	6.9	26.4
	29	8	11.1	11.1	37.5
	30	2	2.8	2.8	40.3
	31	7	9.7	9.7	50.0
	32	8	11.1	11.1	61.1
	33	4	5.6	5.6	66.7
	34	5	6.9	6.9	73.6
	35	4	5.6	5.6	79.2
	36	3	4.2	4.2	83.3
	37	4	5.6	5.6	88.9
	38	5	6.9	6.9	95.8
	39	3	4.2	4.2	100.0
	Tota l		72	100.0	100.0

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

$$P = \frac{29}{72} \times 100\% \\ = 40,2 \%$$

Dan dari perhitungan yang menggunakan rumus frekuensi relatif, diperoleh hasil 40,2 %, yang berarti pada interval 25%-49%. Yang artinya implementasi media pembelajaran *Quick Edu* mata pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo cukup baik.

- b. Pengaruh media pembelajaran *Quick Edu* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo

No	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	28	784	30	900	840
2	29	841	30	900	870
3	30	900	31	961	930
4	27	729	33	1089	891
5	26	676	30	900	780
6	26	676	30	900	780
7	23	529	30	900	690
8	30	900	35	1225	1050
9	29	841	30	900	870
10	28	784	32	1024	896
11	28	784	32	1024	896
12	26	676	31	961	806
13	28	784	32	1024	896
14	28	784	32	1024	896
15	28	784	33	1089	924
16	29	841	32	1024	928
17	25	625	35	1225	875
18	30	900	34	1156	1020
19	30	900	35	1225	1050
20	30	900	35	1225	1050
21	28	784	31	961	868
22	27	729	32	1024	864
23	29	841	33	1089	957
24	28	784	33	1089	924
25	29	841	33	1089	957
26	28	784	33	1089	924
27	26	676	30	900	780
28	27	729	33	1089	891
29	29	841	35	1225	1015
30	29	841	35	1225	1015
31	29	841	35	1225	1015
32	27	729	34	1156	918
33	26	676	33	1089	858

34	27	729	33	1089	891
35	28	784	33	1089	924
36	29	841	33	1089	957
37	28	784	32	1024	896
38	28	784	32	1024	896
39	26	676	32	1024	832
40	27	729	32	1024	864
41	26	676	32	1024	832
42	25	625	33	1089	825
43	24	576	32	1024	768
44	27	729	31	961	837
45	25	625	31	961	775
46	26	676	30	900	780
47	26	676	30	900	780
48	25	625	30	900	750
49	26	676	31	961	806
50	25	625	31	961	806
51	25	625	32	1024	800
52	26	676	32	1024	832
53	27	729	32	1024	864
54	24	576	32	1024	768
55	27	729	31	961	837
56	25	625	30	900	750
57	27	729	32	1024	864
58	28	784	32	1024	896
59	28	784	31	961	868
60	29	841	31	961	899
61	27	729	32	1024	864
62	26	676	31	961	806
63	27	729	32	1024	864
64	25	625	31	961	775
65	29	841	32	1024	928
66	26	676	30	900	780
67	27	729	31	961	837
68	29	841	32	1024	928
69	28	784	31	961	868
70	26	576	30	900	780
71	25	625	30	900	750
72	29	841	31	961	899
Σ	1958	53340	2298	73498	62600

Konstanta a ditentukan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

$$a = \frac{(2298)(53340) - (1958)(62600)}{72(53340) - (1958)^2} = \frac{1430000}{6716} \cong 21200$$

Koefisien regresi b ditentukan dengan menggunakan rumus yang telah diberikan, yaitu:

$$b = \frac{72(62600) - (1958)(2298)}{72(53340) - (1958)^2} = \frac{28}{6716} \cong 0,004$$

Setelah peneliti mendapati data dan kemudian di hitung maka:
 $Y=21200+0,004X$

Statistics SPSS 2.2 Correlations

		Media Quick Edu	Prestasi belajar
Media Quick Edu	Pearson Correlation	1	.442**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	72	72
Prestasi belajar	Pearson Correlation	.442**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	72	72

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data diatas yaitu menjelaskan korelasi antara media pembelajaran Quick Edu dengan prestasi belajar. Dari data tersebut telah diperoleh korelasi besarnya 0,442 dengan signifikan 0,001 .

Statistics SPSS 2.2 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.442 ^a	.096	.184	1.32818

a. Predictors: (Constant), Media Quick Edu
 b. Dependent Variabel: prestasi

Pada tabel diatas, R menjelaskan besarnya nilai hubungan sebesar 0,442. Dari output tersebut diperoleh determinasi (R Square) sebesar 0,96, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Media pembelajaran Quick Edu) terhadap variabel terikat (prestasi belajar) sebesar 96%. Nilai R Square berkisar antara 0 sampai 1, jadi semakin besar nilai R Square maka semakin besar pula pengaruh kedua variabel.

Statistics SPSS 2.2 Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	21.200	2.603		8.145	.001
	Media Quick Edu	.004	.096	.442	4.125	.001

a. Dependent Variable: Prestasi belajar

Pada tabel coefficients, maka diperoleh model regresi sebagai berikut :

$$Y = 21.200 + 0,004 X$$

Yang kemudian dijabarkan, prestasi belajar (Y) = 21.200 + 0,004 X

2. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data hasil wawancara yang digunakan untuk mendukung valid atau tidaknya data yang akan diuji untuk mengetahui pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

- a. Waka kurikulum
- b. Guru mata pelajaran PAI
- c. Siswa

3. Observasi

Data observasi yang didapati oleh peneliti yaitu berupa data nilai-nilai mata pelajaran PAI siswa SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo. Karena dalam batasan penelitian ini menyatakan untuk membandingkan perolehan hasil data dari angket yang berupa pernyataan atau pertanyaan siswa (responden).

4. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk menggali data mengenai Sejarah atau latar belakang berdirinya sekolah, letak geografis objek penelitian, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan serta perhitungan analisis terhadap data yang diperoleh, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

Implementasi media pembelajaran Quick Edu Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo mendapatkan hasil angket prosentasenya yaitu 40,2 % berada pada interval 25%-49% yaitu cukup baik. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Quick Edu* terhadap prestasi belajar siswa, data yang telah dianalisa yaitu $0,001 < 0,005$, yang berarti data dikatakan signifikan. Terdapat 96% variabel prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran *Quick Edu*.

Peneliti berharap agar penelitian ini bisa dikembangkan kembali bagi berbagai pihak seperti Kepala Sekolah, Lembaga pendidikan, Guru mata pelajaran PAI, siswa serta peneliti selanjutnya.

BAB V. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ilmiah ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan serta kerjasama dengan berbagai pihak. Dengan demikian, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada Ibu Dr. Istikomah, M.Ag selaku dosen pembimbing. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Candi Sidoarjo beserta jajarannya. Guru mata pelajaran PAI, dan juga siswa – siswi yang telah memberikan kesempatan dalam melakukan penelitian ini serta banyak memberikan bantuan dalam proses observasi sesuai data yang penulis perlukan.

BAB VI. REFERENSI

- [1] Depdiknas. 2003. *Undang - Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- [2] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005. 2.
- [3] Usman, Basyirudin. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002. 31.
- [4] Talizaro, Tafonao. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 2018: 103-105.
- [5] Diakses dari <https://sanskertaindonesia.co.id/pada tanggal 29 Oktober 2020>
- [6] Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012, 59.
- [7] Ibid., 89.
- [8] Ibid., 90.

- [9] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2018. 143
- [10] Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006, 158.
- [11] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 152.

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

5%

2

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On