



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

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**TAOFIQ AL MUTAQIN**

**21601011287**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**2020**

## ABSTRAK

Al Mutaqin, Taofiq. 2020 *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Melalui Multimedia LCD Proyektor Kelas VII di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir Pakis Malang*. Sekripsi Program pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Rosichin Mansur, M.Pd. Pembimbing 2: Muhammad Sulistiono, M.Pd

### **Kata Kunci: Motivasi, Hasil Belajar, Multi Media LCD Proyektor**

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan media LCD Proyektor, untuk mendeskripsikan kompetensi guru dalam penggunaan media serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan media LCD Proyektor. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan PTK. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan uji normalitas, uji independent t-test. Hasil penelitian di peroleh dari metode siklus, dan ada dua siklus.

Kesimpulan penelitian menunjukkan belajar dengan menggunakan media lcd proyektor merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa di SMP IT Asy Syadzili sumberpasir dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar kognitif PAI yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif ialah tes.

## Abstract

Al Mutaqin, Taofiq. 2020 efforts to increase motivation and student learning outcomes in PAI subjects through Multimedia LCD Projector class VII in SMP IT Asy Syadzili Sumsandy fern. Description of Islamic Religious education Program, Islamic Faculty of Religion, Islamic University of Malang. Mentor 1: Dr. Rosichin Mansur, M. Pd. Mentor 2: Muhammad Sulistiono, M. Pd

Keywords: motivation, learning outcomes, Multi Media LCD projector

In learning activities, subject matter can be conveyed through the media. The use of media in learning aims to help teachers make the teaching process more effective and efficient. PAI Learning at IT Ash-Syadzili Sumsandy JUNIOR is often faced with materials that need practice. So many learners have difficulty in receiving lesson materials. Therefore teachers are required to make interesting learning using the media. In this case LCD media projector is one of the media that can be used by teachers. Because the projector LCD media is a very effective medium to use.

This research aims to determine the level of effectiveness of learning using LCD media Projector, to describe the competence of teachers in the use of media and learning outcomes obtained by learners after the use of LCD Media projector. This research is a qualitative study using the PTK approach. Data collection using observation methods, polls, tests, and documentation. Data analysis techniques by conducting the normality test, independent T-Test. The results of the research are gained from the cycle method, and there are two cycles.

The research conclusion shows learning by using the projector's LCD media is the ability of the students to possess after receiving their learning experience. These abilities include cognitive, affective and psychomotor aspects. The results of the study can be seen through evaluation activities aimed at obtaining proof data that will demonstrate the level of students' ability in the junior high IT Ash Syadzili in reaching the learning objectives. The study results examined in the study were the results of the cognitive learning of PAI which included three levels of knowledge, understanding, and application. The instruments used to measure students' learning outcomes on cognitive aspects are tests.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

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

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

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (11)

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa

*derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Departemen AgamaRI 2010: 434)*

Pembelajaran merupakan seni bagi seorang guru. Guru diharuskan memiliki kreativitas yang tinggi dalam mendesain pembelajaran di kelas. Hal ini karena, guru juga harus membahas dan menerapkan teori pembelajaran dalam mewujudkan pembelajaran abad 21. Menurut Syahrul (2019:1) Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menuntut seorang guru yang mampu mengembangkan kurikulum pendidikan, yaitu membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena ini akan membantu orang lain. Begitupun sebaliknya, jika guru memiliki kompetensi yang cukup baik, maka kurikulum dapat ditopang dengan baik pula. Guru tidak berpandangan bahwa semua peserta didik itu sama, karena pada dasarnya peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda. Guru sepatutnya dapat meningkatkan potensi-potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan teori-teori pembelajaran. Berkaitan dengan hasil belajar Daryanto (2016: 2), menyimpulkan sebagai berikut.

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

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

Dalam hal ini peran guru sebagai pengembang ilmu yang sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari pembelajaran yang kondusif dan juga komunikasi komunikasi antara guru, peserta didik dapat berjalan dengan baik. Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transmisi pengetahuan dari pakar ke pemula. Berdasarkan konsep ini, peran guru/ pendidik adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-bagi peserta didik. Guru mempersingkat diri berhasil dalam pekerjaannya dia dapat menuangkan pengetahuan sebanyak-banyaknya ke kepala siswa dan siswa dipersiapkan berhasil mempertanyakan pengetahuan mereka yang dituangkan guru kepada mereka.

Praktek pendidikan yang berorientasi pada persepsi semacam itu adalah praktitrinasi, sehingga akan berdampak pada penjinakan peserta didik yang kognitif, meningkatkan perkembangan kreativitas peserta didik, dan memenggal peluang siswa untuk mencapai pemikiran tingkat tinggi. Akhir-akhir ini, konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Menurut paham konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi itu sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pengkonstruksian belajar dalam event belajar dapat melalui proses asimilasi atau alih, Hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi

sebagai usaha pebelajar untuk meningkatkan atau memperbarui pengetahuan yang telah ada di benaknya.

Pengetahuan yang dibutuhkan oleh pebelajar sering pula diistilahkan sebagai prakonsepsi. Proses asimilasi yang terjadi memerlukan kesesuaian antara pengalaman baru dengan prakonsepsi yang dimiliki pebelajar. Sementara proses pemulihan adalah suatu proses adaptasi, perubahan, atau perubahan yang terjadi akibat pengalaman baru pebelajar yang tidak sesuai dengan prakonsepsinya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Jadi guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala peserta didik melalui perannya mempersiapkan perancah dan membimbing, sehingga Siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya. Guru berhasil tangga yang efektif, tetapi peserta didik sendiri yang naik melalui tangga ini untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam.

Untuk dapat mencapai ketuntasan dalam proses belajar mengajar hendaknya guru menggunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian atau saling bahu-membahu. Masing-masing metode memiliki kelemahan serta kelebihan. Metode yang masih banyak dikembangkan dan dianut oleh para guru SMP adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang tidak mungkin bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar. Dalam setiap proses belajar mengajar metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi dan memberikan penjelasan kepada siswa, akan tetapi jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa divariasikan dengan

metode lain atau dengan media pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar.

Dalam metode ini guru memberi penjelasan kepada siswa tanpa memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang diberikan, sehingga tujuan yang ditetapkan tidak tercapai secara optimal. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, salah satunya diperlukan suatu metode mengajar yang tepat dan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010: 6) Media adalah Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian peserta didik sedemikian sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sedangkan proses belajar mengajar adalah proses komunikasi antara penerima pesan (siswa) lewat media tersebut. Media yang sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran dapat membantu keberhasilan siswa dalam belajar.

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

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut guna meningkatkan mutu pembelajaran. Media (selain guru) yang biasanya hanya menyajikan komunikasi satu arah, saat ini oleh perkembangan teknologi dapat dimodifikasi menjadi media yang menyajikan pembelajaran dua arah yang disebut dengan pembelajaran interaktif. Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan multi media LCD proyektor merupakan salah satu media yang bisa menjalankan program aplikasi komputer yang mempunyai fungsi untuk pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu menggabungkannya menjadi sebuah animasi atau movie.

Media pembelajaran menentukan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa terjadi secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/ pendidik) menuju penerima (siswa/ peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah

informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Multi Media LCD Proyektor Kelas VII di SMP IT AsySyadzili”.

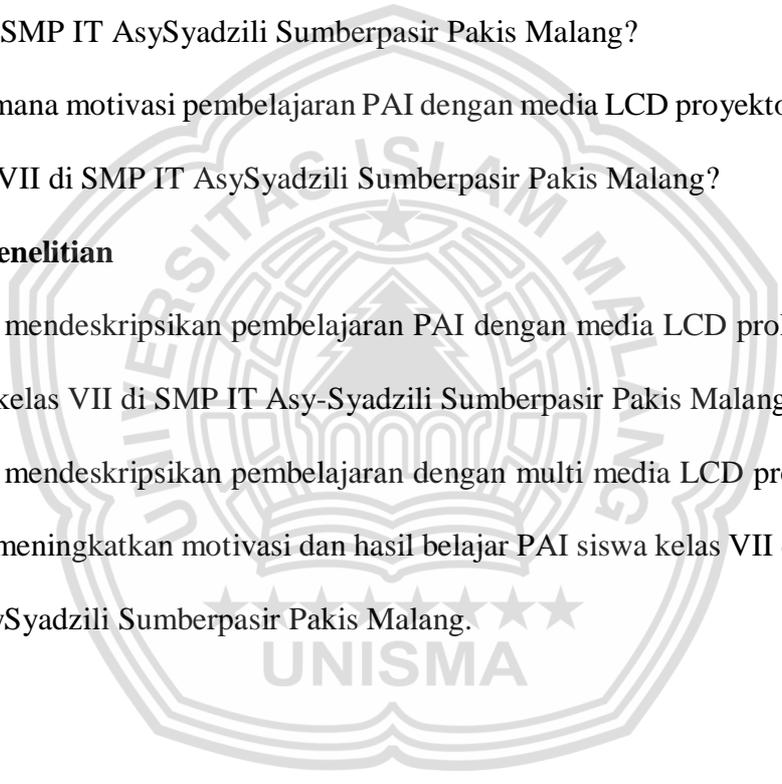
## **B. Fokus penelitian**

**Berdasarkan uraian di atas fokus kami ambil:**

1. Bagaimana pembelajaran PAI dengan media LCD proyektor siswa Kelas VII di SMP IT AsySyadzili Sumberpasir Pakis Malang?
2. Bagaimana motivasi pembelajaran PAI dengan media LCD proyektor siswa Kelas VII di SMP IT AsySyadzili Sumberpasir Pakis Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran PAI dengan media LCD proyektor siswa kelas VII di SMP IT Asy-Syadzili Sumberpasir Pakis Malang
2. Untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan multi media LCD proyektor dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMP IT AsySyadzili Sumberpasir Pakis Malang.



#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan mengenai bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP IT Asy-Syadzili Sumberpasir Pakis Malang

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah akan pentingnya pemakaian media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

###### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk terus meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan metode mengajar dengan memanfaatkan berbagai media salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif.

###### c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik.

#### E. Definisi Oprasional

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

interaksi dengan lingkungannya baik dari luar maupun dalam untuk mencapai tujuan yang dikehendaknya

2. Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Prestasi belajar siswa atau peserta didik di sekolah sering diindikasikan dengan kesulitan belajar dari siswa tersebut dalam kesulitan materi. Indikasi ini karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, bahkan peserta didik sendiri tidak perlu termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan peserta didik tidak suka atau tidak menyukai materi yang dikeluarkan sukarela yang diberikan oleh guru/ pendidik tersebut, kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru/ pendidik yang tidak memerlukan bantuan peserta didik juga dalam pengembangan ilmu.
3. Multi media LCD proyektor merupakan salah satu media yang bisa menjalankan program aplikasi komputer yang mempunyai fungsi untuk pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu menggabungkannya menjadi sebuah animasi atau movie.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

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

1. Hasil belajar siswa di SMP IT asy Syadzili sumberpasir Dalam menggunakan media LCD Proyektor merupakan salah satu media yang bisa digunakan oleh guru. Karena LCD Proyektor merupakan media yang sangat efektif untuk digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat efektivitas pembelajaran PAI menggunakan media LCD Proyektor serta untuk mengetahui kompetensi guru dalam penggunaan media serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan media LCD Proyektor. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan uji normalitas, uji independent t-test. Berdasarkan uji tersebut data disimpulkan normal karena P Value > 0,05 yaitu 0,135. Rumusan masalah 1 dan 2 dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif frekuensi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah efektivitas pemanfaatan media LCD Proyektor adalah 46,66%, tingkat efektivitas sedang sebesar 23,33% dan tingkat efektivitas rendah sebesar 30%. Sementara kompetensi guru PAI dalam penggunaan media di SMP IT Asy Syadzili

sumberpasir pakis malang dikatakan berhasil dibuktikan dengan hasil test. Hasil test tertinggi adalah 64,34%, hasil tes sedang sebesar 33,33% dan hasil test terendah sebesar 3,33%.

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

### **B.Saran**

1. Bagi guru : Agar guru PAI di SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir Pakis Malang lebih kreatif dalam memilih dan mendisain media yang akan digunakan sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran PAI. Temuan tersebut dapat memberikan kontribusi bagi para guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia serta kemampuan guru, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif guna tercapai tujuan yang diharapkan.

2. Bagi Sekolah : Semua pihak sekolah baik kepala sekolah, guru, maupun karyawan diharapkan menjunjung tinggi nilai kedisiplinan dalam lingkungan sekolah. Juga yang tidak kalah penting adalah membuat dan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dengan kebutuhan dan tujuan yang diperlukan.

3. Bagi siswa : Dengan adanya motivasi dan hasil belajar menggunakan media LCD proyektor diharab lebih bisa meningkatkan motivasi belajar kepada siswa SMP IT Asy Syadzili Sumberpasir Pakis Malang agar lebih bisa berkembang dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMP IT Asy Syadzili.





## DAFTAR RUJUKAN

- Abror, Abd Rachman. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogya: Tiara Wacana.
- Arief S. Sadiman. (1996). *Media Pendidikan*. Surakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & M. Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. (2002). Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- A., M., Sardiman, (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo.
- Arief, S, Sadiman, dkk.(2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Radja Grapindo Persada.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darianto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta:Gavana media.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah, (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- M. Ali. (2007). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- M. Alisuf Sabri.( 2001). *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: CV. Pedoman Ilmu Jaya.
- M. Ngalim Purwanto, (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana dan Riva'i. (2003). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Netty Hartanti. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Purwanto, Ngalim (2014), *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana.(2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saleh, Abdul Rahman. (2010). *Islam dan Psikologi*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saleh, Abdul Rahman. (2010). *Membangun Perpustakaan Digital*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Sanjaya, Wina, (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Anitah. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Persindo.
- Subana & Moersetyo Rahadi. (2011). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suciati. (2011). *Teori Motivasi dan Penderapan dalam Proses Belajar Mengajar (ARCS Model)*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Suciati & Irawan Prasetya. (2001). *Teori Belajar Dan Motivasi*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ptaktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sutama. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Kartasura: Fairuz Media.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati, Irawan, Prasetya, (2011). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Syahrul, (2020). *Teori-Teori Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Tohirin, (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pres.