

Penggunaan Model *Drill* Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja

Suryanto¹, M. As'ad²

Program Studi Manajemen Informatika dan Program Studi Teknik Informatika AKMI Baturaja,

Jln. A. Yani. No. 267 A. Baturaja 32113, OKU, Sumatera Selatan

e-mail: ¹sur72nto@gmail.com, ²asadpuzy@gmail.com

Abstract-- This study aims to provide an overview of the use of computer-based learning media *Drill* model using Adobe Flash Professional CS 6 Software in the course of PAI students of Informatics Engineering course AMIK AKMI Baturaja. The sample in this study amounted to 35 people. To collect the required data in this study used questionnaire technique. The tool used in data collection is a questionnaire. The data obtained is processed by product moment correlation formula. From the analysis conducted to prove that there is a positive contribution of *Drill* methods to the learning outcomes PAI Courses students of Informatics Engineering course AMIK AKMI Baturaja. It can also be concluded that students with high questionnaire value have high learning outcomes as well. Conversely, students who value the questionnaire is low then the results of learning is also low. Thus the alternative hypothesis "There is a positive contribution to the use of computer-based learning media *Drill* model using Adobe Flash Professional CS 6 Software in the course of PAI students of Engineering Informatics AMIK AKMI Baturaja".

Intisari--Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* pada mata kuliah PAI Mahasiswa program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 orang. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan teknik kuesioner. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket. Data yang diperoleh diolah dengan rumus korelasi *product moment*. Dari analisis yang dilakukan membuktikan bahwa terdapat kontribusi yang positif metode *Drill* terhadap hasil belajar Mata Kuliah PAI Mahasiswa program studi Teknik Informatika AMIK

AKMI Baturaja. Dapat pula disimpulkan bahwa Mahasiswa yang nilai angketnya tinggi memiliki hasil belajar yang tinggi pula. Sebaliknya, Mahasiswa yang nilai angketnya rendah maka hasil belajarnya pun rendah pula. Dengan demikian hipotesis alternatif "Terdapat kontribusi yang positif penggunaan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* pada mata kuliah PAI Mahasiswa program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja" dapat diterima.

Kata Kunci: Model *Drill*, *Adobe Flash CS 6*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Dimana pendidikan merupakan suatu aspek yang berperan penting dalam hidup individu karena pendidikan merupakan bidang kajian yang sampai saat ini masih butuh peningkatan mutu sistem pendidikan. Dalam hal ini dosen mempunyai tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan mutu sistem pendidikan, sehingga proses pembelajaran dapat lebih berkualitas, bermakna, dan menyenangkan.

Berhubungan dengan teknologi artinya kita bermain dengan suatu media pembelajaran guna menunjang suatu tingkat dimana sumber daya manusianya mampu berkreasi, dan inovatif dalam bidang teknologi. Pada era sekarang ini teknologi

informasi dan komunikasi sudah berkembang dan berjalan begitu pesat ditandai dengan adanya inovasi dan kreasi dalam proses penyampaian mata kuliah [1].

Media pembelajaran berbasis komputer dapat dikembangkan melalui berbagai cara, diantaranya dengan pemanfaatan *Software Adobe Flash CS 6*. *Software* ini mempunyai kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti teks, gambar, suara, video, animasi dan *link-link* yang menghubungkan antara halaman satu dengan yang lainnya sehingga membentuk multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif.

Ada beberapa istilah yang sering digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer, yaitu *CAI* (*komputer assisted instruction*), *CAL* (*komputer assisted learning*), *CBI* (*komputer based instruction*), dan *CBL* (*komputer based learning*). Namun pada dasarnya beberapa istilah tersebut merujuk pada pengertian yang sama, yaitu pembelajaran berbasis komputer. Istilah *CAI* lebih banyak digunakan di kalangan pendidikan di Amerika Serikat, sedangkan istilah *CBI* atau *CBL* digunakan di kalangan pendidik di Eropa.

Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*), dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran adalah perlengkapan atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu, alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya *OHP/OHT*, film bingkai, (*slide*). Foto, peta, poster, grafik, *flip chart*, Model, benda sebenarnya, dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan peserta didik. Misalnya pada saat peserta didik menyaksikan tayangan media televisi pembelajaran, film pendidikan, mendengarkan media *audio interaktif*, menggunakan media *CAI*, membaca media *ed instruction*, membaca modul, dan sebagainya.

Di dalam kawasan teknologi pembelajaran ada lima bidang garapan teknologi pembelajaran yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran dalam kawasan teknologi pendidikan termasuk dalam kategori kawasan pengembangan. Hal ini karena kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media [2]. Di mana dalam kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia. Inilah alasannya mengapa pengembangan multimedia pembelajaran masuk dalam kategori kawasan pengembangan. Keunggulan Pembelajaran Berbasis Komputer adalah penerapan prinsip belajar tuntas atau *mastery learning*. Dalam pelaksanaannya Pembelajaran Berbasis Komputer memungkinkan Mahasiswa untuk menyelesaikan semua pengalaman belajar yang telah dikemas sedemikian rupa serta mengerjakan soal-soal latihan. Dalam hal ini komputer mampu merekam semua kegiatan Mahasiswa dan memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

Untuk itu peneliti melakukan suatu penelitian tentang bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* sebagai salah satu upaya untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih efektif. Model *Drill* merupakan salah satumedia pembelajaran yang bertujuan untuk melatih Mahasiswa dengan latihan soal dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit untuk menguji kemampuan penampilan Mahasiswa dengan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan media.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* pada mata kuliah PAI Mahasiswa program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* pada mata kuliah PAI Mahasiswa program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi Mahasiswa dalam proses belajar mengajar sehingga akan meningkatkan prestasi belajar Mahasiswa tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antarvariabel, dan apabila ada, berapa erat hubungan tersebut serta berarti atau tidak hubungan tersebut [3].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian korelasional yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini bertujuan melihat ada tidaknya kontribusi media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* terhadap prestasi belajar PAI Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU.

2.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian [3]. Sesuai dengan pendapat di atas maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Variabel bebas (x), yaitu media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6*
- b. Variabel terikat (y), yaitu prestasi belajar mata kuliah PAI Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja.

2.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

TABEL 1. DESAIN PENELITIAN

Variabel X	Variabel Y
Media pembelajaran berbasis komputer Model <i>Drill</i> menggunakan <i>Software Adobe Flash Professional CS 6</i>	Prestasi belajar mata kuliah PAI Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja.

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Populasi

“Populasi adalah seluruh subjek penelitian” [3]. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU yang berjumlah 147 orang.

2.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi [3]. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik acak (*random*).

Apabila subjek penelitian kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25 % atau lebih [3].

Berdasarkan pendapat di atas, mengingat jumlah populasi lebih dari 100 maka sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU yang dicari dengan perhitungan $147 \times 24 \% = 35$ orang Mahasiswa.

2.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

2.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan teknik kuesioner. Teknik kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

pengambilan data dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden yang sudah dilengkapi dengan jawaban [4]. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kontribusi media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* terhadap hasil belajar PAI Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU.

2.4.2 Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket. Angket adalah serentetan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang ia ketahui [3]. Adapun dalam penghitungan angket digunakan skala likert. “Skala Likert adalah bentuk kuesioner yang mengungkapkan sikap responden dalam bentuk jawaban (pernyataan) yang berupa Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP) [5].

2.5 Teknik Analisis Data

Teknik penganalisisan data akan dilakukan untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* terhadap prestasi belajar Mahasiswa, datanya dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* [6]. Rumus teknik analisis *Product Moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum x'y' - (C_x)(C_y)}{(SD_x)(SD_y)}$$

Rumus koefisien *product moment* tersebut digunakan untuk mengetahui besarnya korelasi antarvariabel penelitian, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya korelasi antar variabel dengan cara membandingkan koefisien r_{xy} dengan klasifikasi sebagai berikut.

0,00 – 0,20 = sangat lemah (dianggap tidak ada kontribusi)

0,21 – 0,40 = Korelasi lemah atau rendah

0,41 – 0,60 = Korelasi sedang atau cukup

0,81–1,00 = Korelasi sangat kuat atau sangat tinggi [6].

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penganalisisan data sebagai berikut.

- Melakukan penghitungan terhadap hasil pengamatan.
- Memasukkan hasil-hasil pengolahan data ke dalam tabel-tabel.
- Menganalisis nilai untuk melihat kontribusi media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* terhadap prestasi belajar Mahasiswa serta menguji hipotesis.
- Menafsirkan hasil analisis.
- Menyimpulkan hasil analisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja dengan subjek penelitian sebanyak 35 orang Mahasiswa. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang dilaksanakan hari Senin tanggal 10 April 2017. Angket yang disebar kepada Mahasiswa berisi 30 butir pertanyaan yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* terhadap prestasi belajar Mahasiswa.

Selain data yang didapat melalui penyebaran angket, data berikutnya berupa nilai hasil belajar Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU.

3.2 Distribusi Frekuensi Data Angket

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dan nilainya dimasukkan ke dalam tabel.

4.3 Distribusi Frekuensi berikut.

TABEL 2. DATA DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL ANGKET

No.	Nilai Angket	Banyak Mahasiswa
1.	79	1
2.	78	1
3.	77	0
4.	76	1
5.	75	1
6.	74	2
7.	73	3
8.	72	0
9.	71	3
10.	70	3
11.	69	2
12.	68	5
13.	67	0
14.	66	4
15.	65	5
16.	64	2
17.	63	2
Jumlah		35

Berdasarkan hasil angket tentang metode *Drill*, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 79 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 78 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 77 ada 0 Mahasiswa yang mendapatkan nilai 76 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 75 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 74 ada 2 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 73 ada 3 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 72 ada 0 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 71 ada 3 Mahasiswa Mahasiswa yang mendapatkan nilai 70 ada 3 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 69 ada 2 Mahasiswa Mahasiswa yang mendapatkan nilai 68 ada 5 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 67 ada 0 Mahasiswa Mahasiswa yang mendapatkan nilai 66 ada 4 Mahasiswa, dan Mahasiswa yang mendapatkan nilai 65 ada 5 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 64 ada 2 Mahasiswa, dan Mahasiswa yang mendapatkan nilai 63 ada 2 Mahasiswa.

3.3 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Mahasiswa

Data yang diperoleh dari nilai laporan hasil belajar mata kuliah Pendidikan Agama Islam dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut.

TABEL 3. DATA DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR MAHASISWA

No.	Nilai Hasil Belajar	Banyak Mahasiswa
1.	86	2
2.	85	1
3.	84	1
4.	83	3
5.	82	2
6.	81	4
7.	80	4
8.	79	0
9.	78	1
10.	77	1
11.	76	4
12.	75	5
13.	74	1
14.	73	1
15.	72	2
16.	71	1
17.	70	2
Jumlah		35

Berdasarkan nilai hasil belajar, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 86 ada 2 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 85 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 84 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 83 ada 3 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 82 ada 2 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 81 ada 4 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 80 ada 4 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 79 ada 0 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 78 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 77 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 76 ada 4 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 75 ada 5 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 74 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 73 ada 1 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 72 ada 2 Mahasiswa, Mahasiswa yang mendapatkan nilai 71 ada 1 Mahasiswa, dan

Mahasiswa yang mendapatkan nilai 70 ada 2 Mahasiswa.

Berdasarkan analisis data angket dan nilai hasil belajar Mahasiswa dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam, peneliti melakukan penghitungan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan. Pengolahan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*.

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, didapat r hitung 0,930. Dengan melihat $df = N - nr$ ($35 - 2 = 33$) pada tabel r_{xy} . Karena df 33 tidak ada pada tabel, maka tetap dikonsultasikan ke df 35. Melihat $N=35$, dengan memeriksa tabel nilai r *product moment* ternyata bahwa df adalah sebesar 35. Dengan df sebesar 35 diperoleh harga r tabel sebagai berikut. Pada taraf signifikansi 5%, diperoleh r tabel 0,325. Dalam hal ini menunjukkan r hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel. Hal tersebut berarti hipotesis alternatif yang berbunyi “Terdapat kontribusi yang positif media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* terhadap prestasi belajar PAI Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU” dapat diterima. Berarti, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* memberikan kontribusi positif yang signifikan pada taraf signifikansi 5%.

Dari analisis data tersebut, nilai r -hitung sebesar 0,930, sedangkan nilai r -tabel pada taraf signifikansi 5 % adalah 0,325. Bila dibandingkan antara nilai r -hitung dengan nilai r -tabel, ternyata nilai r -hitung lebih besar dari nilai r -tabel, atau secara matematis dapat ditulis $0,930 > 0,325$.

Analisis ini membuktikan bahwa terdapat kontribusi yang positif metode *Drill* terhadap hasil belajar mata kuliah Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU. Dengan demikian hipotesis alternatif “Terdapat kontribusi yang positif penggunaan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software*

Adobe Flash Professional CS 6 terhadap prestasi belajar PAI Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU dapat diterima.

Lebih lanjut dapat dikemukakan bahwa terdapat kontribusi yang sangat signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Dapat pula disimpulkan bahwa Mahasiswa yang nilai angketnya tinggi memiliki hasil belajar yang tinggi pula. Sebaliknya, Mahasiswa yang nilai angketnya rendah maka hasil belajarnya pun rendah pula.

Berdasarkan data angket, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* sangat membantu Mahasiswa dalam menguasai materi-materi perkuliahan. Metode *Drill* yang dilaksanakan mengikuti pendapat Djamaah dan Zain sebagai berikut [7].

- a. Sesuatu yang dilatihkan harus berarti, menarik dan dihayati Mahasiswa sebagai kebutuhannya.
- b. Sebelum latihan dilaksanakan perlu diketahui lebih dahulu arti dan kegunaan latihan serta perlunya diadakan latihan.
- c. Latihan hendaklah diberikan secara sistematis, tertib dan tidak loncat-loncat.
- d. Latihan hendaklah diberikan mulai dari dasar atau dari permulaan.
- e. Mana yang telah diberikan supaya selalu diulangi, dipakai, ditamrinkan dan ditanyakan .
- f. Dosen hendaklah pandai membuat bermacam-macam latihan agar Mahasiswa tidak jemu atau bosan.
- g. Dosen janganlah mudah-mudah melangkah ke materi berikutnya sebelum materi yang terdahulu masak benar.
- h. Latihan yang diberikan secara perorangan akan lebih baik daripada latihan bersama. Sebab, dengan perorangan dosen dapat mengetahui kemajuan Mahasiswanya, memudahkan mengontrol dan mengoreksi. Latihan yang diberikan secara bersama harus diikuti dengan latihan individu.

i. Latihan hendaklah diselenggarakan dalam suasana yang menyenangkan. Jangan diberikan dalam suasana yang penuh ketegangan dan ketakutan.

Pada dasarnya model *Drill* adalah suatu cara menyajikan bahan perkuliahan dengan jalan melatih Mahasiswa agar menguasai materi dengan terampil. Dari segi pelaksanaannya Mahasiswa terlebih dahulu telah dibekali dengan pengetahuan secara teori secukupnya. Kemudian dengan tetap dibimbing oleh dosen, Mahasiswa disuruh mempraktikkannya sehingga menjadi mahir dan terampil. Model *Drill* pada hakikatnya adalah suatu metode yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar di mana Mahasiswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, Mahasiswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, penghitungan dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, didapat r hitung 0,930. Dalam hal ini menunjukkan hasil yang lebih besar dibandingkan dengan tabel statistik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi yang positif antara penerapan media pembelajaran berbasis komputer Model *Drill* menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS 6* dengan hasil belajar Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja OKU. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Dapat pula disimpulkan bahwa faktor penunjang keberhasilan pengajaran mata kuliah Pendidikan Agama Islam, antara lain ditentukan oleh kebiasaan dosen memberikan latihan kepada Mahasiswa. Semakin tinggi latihannya, maka nilai hasil belajarnya pun tinggi pula. Sebaliknya, semakin rendah latihannya, maka nilai hasil belajarnya pun rendah.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kontribusi metode *Drill* dan hasil belajar mata kuliah Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa Program studi Teknik Informatika AMIK AKMI Baturaja, penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut.

- a. Hendaknya Dosen selalu memberikan motivasi kepada Mahasiswa agar mengikuti program latihan dengan baik.
- b. Hendaknya Mahasiswa selalu memiliki kemauan yang tinggi dalam menyelesaikan latihan-latihan dan mengikuti segala instruksi latihan dari Dosen agar dapat meningkatkan nilai hasil belajar.
- c. Hendaknya Perguruan Tinggi selalu melakukan evaluasi terhadap kinerja Dosen dalam meningkatkan hasil belajar Mahasiswa dengan cara melakukan penilaian melalui lembar penilaian unjuk kinerja Dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Alfabeta 2013), hal.1.
- [2] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 26.
- [3] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 26,102,103,112, 239.
- [4] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal. 200.
- [5] Subana dan Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 136.
- [6] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 129.
- [7] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 71.