

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SMP NEGERI 1 JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

M.REZA DWI ANGGARA
NIM. 084121318

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Februari, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SMP NEGERI 1 JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

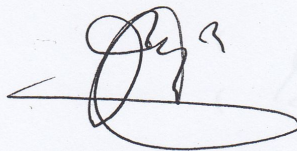
SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana pendidikan Islam (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

M.REZA DWI ANGGARA
084121318

Disetujui Pembimbing



Dr. H. Mundir, M.Pd
NIP.19631103 199903 1 002

MOTTO

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SMP NEGERI 1 JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

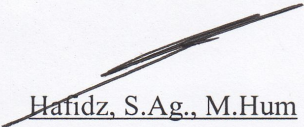
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana pendidikan Islam (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Kamis

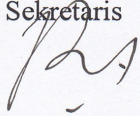
Tanggal : 16 Februari 2017

Tim Penguji

Ketua


Hafidz, S.Ag., M.Hum
NIP.19740218 200312 1 002

Sekretaris


Bambang Irawan, M.Pd
NIP.19760502 200901 1 014

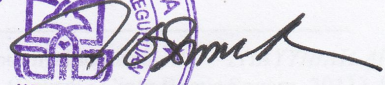
Anggota :

1. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag
2. Dr. H. Mundir, M.Pd

()
()

Menyetujui
Dekan




Dr. H. Abdullah, S.Ag., M.H.Ib
NIP.19760203 200212 1 003

MOTTO

﴿٧﴾ فَآ نُنْصَبُ ۖ فَرَّغْتُمْ فَاِذَا ﴿٦﴾ يَسُرُّ اٰلَآءُ مَعْرُوسٍ مَّعَ اٰنٍ ۚ

﴿٨﴾ فَآرْ عَابِرِدْ ۚ كَوَآِلِي ۚ

6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
7. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain,
8. dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.¹

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *AT – THAYYIBAH Al – Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*, (Bekasi : Cipta Bagus Segara, 2011), 94

PERSEMBAHAN

Karya tulus ini saya dedahkan kepada:

1. Ibu dan Bapak tersayang (ibu Sanjung dan bapak Suwardi) yang tak henti-hentinya mendo'akan saya, memberikan semangat ketika saya mulai putus asa, dan selalu mendukung saya mulai dari awal kuliah hingga saat ini.
2. Kakak saya (Wiwin Fanani) terimakasih atas motivasi dan do'anya selama ini.
3. Seluruh teman kelas N angkatan 2012 yang telah menjadi bagian dari hidup saya. Terutama sahabat tercinta yang membuat hari-hari saya lebih berwarna.
4. Sahabat tercinta di kontrakan Perumahan Surya Mangli yang selalu mewarnai hari-hari dengan penuh senyum, tangis, canda dan tawa selama ini.
5. Almamaterku tercinta IAIN Jember, terimakasih karena telah memberikan saya kesempatan untuk menuntut ilmu selama ini.

KATA PENGANTAR

V

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT., yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik, hidayahnya, serta semata-mata kerana kehendak dan kuasa-Nya sehingga skripsi yang berjudul *Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember.* dapat diselesaikan dengan baik, *Insyallah.* Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., yang telah mengantarkan kita dari jaman jahiliyah sampai jaman yang penuh dengan ilmu yakni dengan datangnya Islam.

Penulisan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik jika tanpa bantuan, arahan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Soeharto, S. E, M. M. selaku Rektor IAIN Jember.
2. Dr. H. Abdullah , S. Ag., M. H. I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember.
3. Dr. H. Mundir, M. Pd. selaku Ketua Jurusan pendidikan Islam sekaligus pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing proses penyelesaian skripsi ini.
4. H. Mursalim, M. Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam.
5. Seluruh dewan guru dan karyawan SMP Negeri 1 Jember yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Segenap mahasiswa FTIK – PI - PAI IAIN Jember dan semua pihak yang turut serta memotivasi dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberi dukungan kepada penulis dalam bentuk doa atau apapun (VI penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat beberapa kesalahan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan skripsi ini. Akhirnya, semoga Allah SWT., memberikan rahmat dan taufik-Nya sehingga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi kita semua dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, *Amiin ya Rabbal 'Alamin*.

Jember, 13 Januari 2017

Penulis

M.Reza Dwi Anggara
NIM. 084121318

ABSTRAK

M.Reza Dwi Anggara, 2017: *Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.*

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, maka peningkatan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar, khususnya kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik. Kompetensi guru Pendidikan Agama Islam dalam hal ini sangat berperan penting, sehingga nilai-nilai luhur agama Islam yang diajarkan bukan hanya menjadi ilmu pengetahuan saja, tetapi dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya para siswa di samping mempunyai kecerdasan intelektual dan pemahaman agama yang baik, juga mempunyai akhlak yang terpuji.

Penelitian ini berfokus pada masalah kegiatan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang dilakukan oleh salah satu guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kebanyakan masih konvensional, dimana guru memainkan peran utama dalam memperoleh pengetahuan, sedangkan siswa yang kurang terlibat secara aktif. Faktor-faktor untuk mengembangkan standar guru dalam mengajar berbasis teknologi informasi, penelitian ini menemukan bahwa kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi seperti komputer, laptop, LCD dan internet merupakan faktor utama.

Dari uraian di atas, maka fokus penelitian yang diangkat dalam skripsi ini adalah (1) bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Macromedia Flash dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam proses pembelajaran di SMP N 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017, (2) bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Powerpoint dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam proses belajar mengajar di SMP N 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Macromedia Flash dalam meningkatkan pedagogik guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017, (2) bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Powerpoint dalam meningkatkan pedagogik guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017.

Metode penelitian yang digunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Adapun penentuan subyek penelitian menggunakan purposive sampling. Dan metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan deskriptif kualitatif. Dan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Dari penelitian dan pengolahan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa (1) Penggunaan *Macromediaflash* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang diminati oleh pendidik dan peserta didik, dikarenakan guru cenderung hanya menayangkan animasi yang kurang bervariasi, (2) Penggunaan *Powerpoint* dalam proses pembelajaran sangat diminati oleh peserta didik, dikarenakan peserta didik diwajibkan membuat slide sendiri pada setiap pertemuan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.....	LatarBelak
angMasalah.....	1
B.....	FokusPenel
itian.....	5
C.....	TujuanPen
elitian.....	6
D.....	ManfaatPe
nelitian.....	7
E.....	Definisi
Istilah.....	8
1.....	Media
berbasis komputer.....	8

2.....	Pembelajar	
an Pendidikan Agama Islam.....		8
F.....	Sistematika	
Pembahasan.....		9
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....		11
A. PenelitianTerdahulu.....		11
B.....	KajianTeor	
i.....		13
1.....	Kajian	
teori tentang media pembelajaran.....		13
2.....	Kajian	
teori tentang media berbasis komputer.....		15
3.....	Kajian	
teori tentang pembelajaran PAI.....		36
BAB III METODE PENELITIAN.....		41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian		
		41
B.....	LokasiPene	
litiian.....		42
C. Subjek Penelitian.....		43
D. TeknikPengumpulan Data.....		44
E. Analisis Data.....		46
F. Keabsahan Data.....		48

G.	Tahap-tahap Penelitian.....	49
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....		51
A.	Gambaran Umum Objek Penelitian	51
B.	Penyajian Data dan Analisis.....	63
C.	Pembahasan Temuan.....	73
BAB V PENUTUP		76
A.	Kesimpulan.....	77
B.	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....		79
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
1.	Matrik Penelitian	
2.	Formulir Pengumpulan Data	
3.	Jurnal Penelitian	
4.	Foto-foto	
5.	Surat Keterangan Izin Penelitian dll.	

6.

BiodataPenulis

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dll. 2007. *Media Pengembangan Pendidikan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI. 2002. *al-Quran Terjemah*. Jakarta: Al Huda.
- Dhani Yudiantoro. 2003. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*, (Yogyakarta: ANDI OFFSET).
- E. Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, Bandung: Rosda Karya.
- Fatah, Syukur. 2002. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- M. Saekhan Muchith. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*, Semarang: Rasail Media Group.
- Mashudi. 2013. *Produktif Mengembangkan Media Dalam Belajar dan Pembelajaran*. Jember. STAIN Press.
- Moelong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Rosda Karya.
- Muhaimin. 2002. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung, Remaja Rosda Karya).
- Nana Sudjana dan Rivai. 2002, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nur Hadi. 2001. *Tutorial Komputer Multimedia*, Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA, UNY
- Oemar Hamalik. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara,
- Rayandra Ashar, 2012 *Kreatif Membangun Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Tim Revisi Buku Pedoman dan Karya Ilmiah IAIN Jember. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Press.

Tim Penyusunan Kamus Pusat Bahasa. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Haryono, "LiquidCrystalDisplay (LCD)" dalam <http://haryonostkip.blogspot.com>, diakses 28 September 2016.

[Http://elink.sinau.web.id](http://elink.sinau.web.id), diakses 26 September 2016 Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76.wordpress.com>, diakses 28 September 2016

Dokumentasi

Wawancara Dan Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Mushollah bab Sholat wajib dan Sunnah



Penggunaan Macromedia Flash Player dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bab Proses Penyembelihan Qurban



Penggunaan Microsoft Powerpoint dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bab Rukun Islam,Rukun Iman dan Makanan Halal dan Haram



Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	PERUMUSAN MASALAH
Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<p>a. Media Berbasis Komputer dalam pembelajaran PAI</p> <p>b. Pembelajaran PAI</p>	<p>1. Macromedia Flash</p> <p>2. Powepoint</p> <p>1. Rukun Islam</p> <p>2. Rukun Iman</p> <p>3. Hari Raya Idul Adha dan Penyembelihan hewan Qurban</p>	<p>1. Animasi Flash</p> <p>1. Slide Presentasi</p> <p>1. Pemahaman tentang Rukun Islam</p> <p>2. Pemahaman tentang Rukun Iman</p> <p>3. Pemahaman tentang Hari Raya Idul Adha dan Penyembelihan hewan Qurban</p>	<p>1. Informan:</p> <p>a. Kepala sekolah</p> <p>b. Guru</p> <p>c. Siswa</p> <p>2. Dokumentasi</p> <p>3. Kepustakaan</p>	<p>1. Pendekatan Penelitian: <i>Kualitatif Deskriptif</i></p> <p>2. Informan: <i>Purposive Sampling</i></p> <p>3. Teknik pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Dokumentasi <p>4. Teknik analisa data: Deskriptif kualitatif</p> <p>5. Keabsahan data: <i>Triangulasi Teknik dan Sumber</i></p>	<p>1. Bagaimana pembelajaran menggunakan <i>Macromedia Flash</i> dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017</p> <p>2. Bagaimana pembelajaran menggunakan <i>Powepoint</i> dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017</p>



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No.1 mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, kode Pos : 68136
Website : <http://iain.jember.cjb.net> – e-mail : iainjember@hotmail.com

Nomor : B.1159/In.20/3.a/PP.009/09/2016

Jember, 26September2016

Lampiran : -

Hal : **Permohonan Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi**

Kepada Yth,
Kepala SMP Negeri 1 Jember
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini kami memohon dengan hormat mahasiswa berikut ini :

Nama : M.Reza Dwi Anggara
NIM : 084 121 318
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dalam rangka penyelesaian penyusunan Skripsi, agar diizinkan untuk mengadakan penelitian/riset selama ±30 hari di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jember. Adapun pihak pihak yang dituju adalah :

1. Kepala sekolah
2. Guru
3. Siswa

Penelitian yang akan dilakukan mengenai :

Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Demikian surat izin penelitian ini, atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n.Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Pengembangan Lembaga



Abdul Halim, M.Ag

NIP.197106122006041 001



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 JEMBER
Jl. Dewi Sartika 1 Telp. (0331) 486988 Jember



Nomor : 800/ /413.1/20523851/2016

Jember, 5 September 2016

Lamp : -

Perihal : **Ijin Permohonan Penelitian**

Kepada

Yth. : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Jember
Jalan Mataram No. 1 Mangli
Di

Jember

Menindak lanjuti surat saudara No. B.1159/In.20/3.a/PP.009/09/2016 tanggal 26 September 2016 perihal Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi, maka dengan ini kami *tidak keberatan* menerima nama :

N a m a : **M. REZA DWI ANGGARA**

N I M : 084 121 318

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

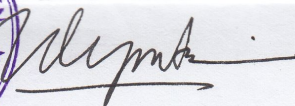
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017**” .

Demikian atas perhatian dan kerja sama yang baik, disampaikan terima kasih.

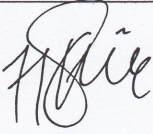
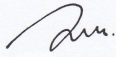
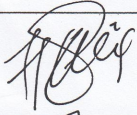
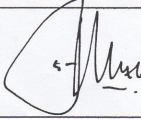
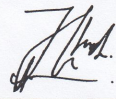
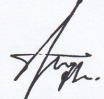
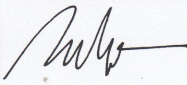
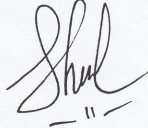
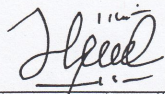
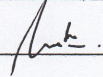


Kepala Sekolah,


IDA RUBIYANTI, S.Pd
NIP. 19590221 198101 1 001

Jurnal Kegiatan Penelitian

Lokasi Penelitian Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jember

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1	05 September 2016	Silaturahmi dan menyerahkan surat penelitian Mengambil persetujuan surat ijin penelitian	
2	20 September 2016	Observasi Awal	
3	22 September 2016	Meminta data SMP Negeri 1 Jember	
4	28 September 2016	Interview dengan Bapak Hilali (Guru PAI) Observasi kegiatan belajar mengajar PAI	
5	10 Oktober 2016	Interview dengan Bapak Fathur (Guru PAI)	
6	18 Oktober 2016	Interview dengan Bapak Sholeh (Guru PAI)	
7	19 Oktober 2016	Interview dengan Ibu Ida Rubi (Wakil kepala sekolah)	
8	15 November 2016	Interview dengan Inez cahya ayuningtyas (siswa) Interview dengan Damanhuri (siswa)	
9	17 November 2016	Interview dengan Moh.Mighdad (siswa) Interview dengan Iguh Prasetyo (siswa)	
10	21 November	Observasi pembelajaran PAI kelas VII	

	2106	Obsevasi pembelajaran PAI kelas VIII	
11	28 Desember 2016	Mengambil surat selesai penelitian	<i>Ma</i>

Jember, 28 Desember 2016

Mengetahui
Kepala Sekolah



Ida Rubiyati
Ida Rubiyati, S.Pd

NIP.19590221 198101 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 JEMBER
Jl. Dewi Sartika 17 Telp. (0331) 486988 Jember



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/396/413.01/20523851/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : **IDA RUBIYANTI, S.Pd**
N I P : 19590221 198101 2 001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : **M. REZA DWI ANGGARA**
NIM : 084 121 318
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Jember
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian tentang “ Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 jember Tahun Pelajaran 2016/2017” pada tanggal 20 September s.d 23 Desember 2016.

Jember, 28 Desember 2016

Kepala Sekolah



Ida Rubiyanti
IDA RUBIYANTI, S.Pd
NIP. 19590221 198101 2 001

BIODATA PENULIS



Nama : M.Reza Dwi Anggara
TTL : Lumajang , 10 Nov 1993
Alamat : Lumajang
NIM : 084 121 318
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam (PI)
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Institus : IAIN Jember

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Boreng 01 Tahun 2000-2006
2. SMPN 04 Lumajang Tahun 2006-2009
3. SMKN 01 Lumajang Tahun 2009-2012
4. IAIN Jember Tahun 2012-2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M.Reza Dwi Anggara
NIM : 084121318
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam/ Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil dari penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila terdapat kesalahan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian pernyataan keaslian tulisan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jember, 13, Januari 2017

Yang bertanda tangan



M.Reza Dwi Anggara
NIM. 084121318

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk peningkatan mutu bangsa menuju ke arah yang lebih baik. Dan pendidikan adalah investasi peradaban bangsa yang akan menentukan corak kehidupan serta mentalitas bangsa ke depannya. Proses pendidikan dengan sengaja dilakukan untuk mencerdaskan bangsa serta mencetak generasi yang unggul. Peran pendidikan sangat urgen dalam pembangunan sumberdaya manusia yang diharapkan mampu berperan aktif dalam pembangunan nasional. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam rangka pengembangan mutu pendidikan bagi Bangsa Indonesia adalah dengan diterbitkannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 itu dijelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan Undang-undang tersebut, tujuan pendidikan tidak hanya mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia berilmu, cakap, dan kreatif saja tetapi juga sehat, mandiri, demokratis, bertanggung jawab, serta berakhlak mulia. Untuk mewujudkan tujuan ini Pemerintah menetapkan

¹ Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.

standar nasional pendidikan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam peraturan pemerintah ini dijelaskan bahwa Standar Nasional Pendidikan meliputi: (1) standar isi, (2) standar proses, (3) standar kompetensi lulusan, (4) standar pendidik dan tenaga kependidikan, (5) standar sarana dan prasarana, (6) standar pengelolaan, (7) standar pembiayaan, dan (8) standar penilaian pendidikan. Terkait dengan tuntutan di atas, satuan pendidikan formal memiliki tanggung jawab dalam pemenuhan delapan standar nasional pendidikan (SNP) sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 63 tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan, pada pasal 18 ayat 1.²

Untuk mencapai tujuan tersebut kualitas proses pembelajaran terus diupayakan dengan perubahan-perubahan dan perbaikan-perbaikan sesuai kebutuhan melalui berbagai inovasi pendidikan yang selalu disesuaikan dengan perkembangan jaman. Perubahan dan perbaikan tersebut terus dilaksanakan karena masih ada keluhan tentang rendahnya kualitas hasil belajar. Kualitas pendidikan yang baik antara lain tergantung pada kualitas pendidik, kurikulum dan proses pembelajaran yang diselenggarakannya.

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran modern terdapat cukup banyak strategi yang khusus dirancang untuk mengajar materi yang diinginkan, begitu juga media, media dapat memberikan warna yang menarik terhadap materi. Betapa urgennya media dalam proses pendidikan dan pengajaran,

²Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 63 tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan

sebuah proses belajar mengajar bisa dikatakan tidak berhasil apabila dalam proses tersebut tidak menggunakan media. Karena media menempati posisi ketiga sama penting setelah tujuan dari komponen pembelajaran, yaitu: tujuan, metode, media, dan materi. Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua media dapat diterima oleh peserta didik. Oleh karena itu, pengguna media hendaknya menyesuaikan karakteristik dan kondisi peserta didik.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Namun sementara ini, komputer sebagai produk teknologi khususnya di sekolah-sekolah kurang dimanfaatkan secara optimal, hanya sebatas word processing saja. Kini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menjadikan teknologi komputer dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan. Di lapangan, sistem penyajian materi melalui komputer dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti: simulasi-demonstrasi ataupun tutorial. Tiap-tiap sistem memiliki keistimewaan masing-masing. Sangat menarik jika keunggulan masing-masing sistem tersebut digabungkan ke dalam satu bentuk model yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna.

Dalam penelitian ini media komputer merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Komputer sebagai peralatan elektronik yang terdiri dari beberapa komponen, yang dapat bekerja sama antara komponen satu dengan yang lain untuk menghasilkan suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada. Dengan

menggunakan komputer, guru bisa menyingkat waktu karena yang biasanya materi ditulis di papan tulis, guru tidak perlu lagi menulis, tetapi cukup diberi modul saja dan guru menggunakan komputer yang disambungkan dengan LCD proyektor. Ini lebih menyenangkan karena kebanyakan orang tidak bosan bila berhadapan dengan komputer, bahkan satu hari di hadapan komputer tidak ada rasa kejenuhan, hal ini disebabkan komputer merupakan alat modern yang dirancang sedemikian rupa dan sedemikian menarik yang dapat menciptakan suasana asyik. Ini menjadi hal yang menarik untuk dijadikan pedoman bagi pengajar, terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang merasa kesulitan dalam mencari media yang tepat untuk menyampaikan materi dalam menciptakan suasana asyik dan menarik dan tidak membosankan. PAI yang awalnya tidak banyak diminati oleh peserta didik, akan menjadi pelajaran yang selalu ditunggu kehadirannya.

Seperti halnya media pembelajaran komputer yang menggunakan program (perangkat lunak atau software), yang salah satunya ialah power point dan macromedia flash player. Power point dan macromedia flash player merupakan media rancangan yang mana dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Dan ini membutuhkan keahlian khusus dalam penggunaannya agar dapat mendesain pesan dengan baik, sehingga tampilannya dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan peserta didik dapat belajar dengan mudah.³

³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008),150.

Penulis memilih SMP Negeri 1 Jember sebagai objek penelitian dikarenakan dilihat dari sarana dan prasarana pembelajaran sudah cukup memadai. Hal ini terlihat di setiap ruang kelas terdapat seperangkat komputer dan LCD yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Bapak Hilal sebagai guru Mata Pelajaran PAI Kelas VII dan VIII, penggunaan media Power Point dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dimaksudkan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, diasamping menarik, dan variatif, sehingga tujuan dari proses pembelajaran tercapai.⁴

Berdasarkan pada latar belakang di atas peneliti mencoba mengadakan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Jember”. Pembahasan ini diharapkan memberikasn manfaat yang sebesar besarnya bagi dunia pendidikan di Indonesia khususnya pedidikan Islam.

B. Fokus Penelitian

Pada dasarnya, masalah merupakan titik tolak dalam setiap penelitian. Tanpa adanya masalah setiap penelitian tidak akan dapat dilaksanakan. Dalam penelitian kualitatif, suatu masalah disebut juga dengan fokus masalah, yaitu ”merupakan masalah yang bersumber dari pengalaman peneliti atau melalui pengetahuan yang diperolehnya melalui kepustakaan ilmiah

⁴ Hasil wawancara dengan Bapak Hilal (guru PAI Kelas VII dan VIII SMP Negeri 1 Jember), 5 September 2016, pukul 18.00 WIB.

ataupun kepustakaan lainnya. Dengan fokus masalah, peneliti akan tahu persis data yang perlu dikumpulkan dan yang tidak perlu”.⁵

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat mengemukakan dua kategori fokus penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Player* dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis *MacromediaFlash Player* dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017
2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2016/2017

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* (Bandung, Alfabeta, 2012), 207.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian harus bersifat teoritis, yaitu untuk mengemban ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.⁶ Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang telah diberikan setelah selesai melakukan penelitian, kegunaan bisa bersifat teoritis dan kegunaan praktis. Seperti kegunaan bagi peneliti, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis. Dari penjabaran tersebut maka tersusunlah manfaat penelitian sebagai berikut.⁷

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil pembahasan skripsi ini diharapkan dapat digunakan sebagai kontribusi atau sumbangan bagi pengembangan kasanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang peningkatan pembelajaran guru melalui media berbasis komputer di SMP Negeri 1 Jember

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi SMPN 1 Jember, penelitian ini kiranya dapat dijadikan salah satu sarana monitoring dan evaluasi untuk dapat membantu mengembangkan kualitas pembelajaran, khususnya PAI.
- b. Memberikan informasi yang nantinya dapat dijadikan percontohan terhadap lembaga pendidikan dalam hal penggunaan media berbasis komputer dalam proses pembelajaran.

⁶Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2011), 290.

⁷Tim Revisi, *Pedoman*, 45.

- c. Menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik guru PAI dalam penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran PAI.

E. Definisi Istilah

Dalam setiap uraian dapat menimbulkan penafsiran yang berbeda beda, maka penulis menjelaskan beberapa definisi atau istilah yang dipakai dalam penelitian ini. Hal ini untuk menghindari terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran terhadap definisi atau istilah istilah yang digunakan. Istilah yang perlu dijelaskan :

1. Media Berbasis Komputer

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan. Sedangkan komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti.

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa , Media berbasis komputer adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang virtual dan digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang terdiri atas unsur-unsur yang terpadu dan saling berinteraksi secara fungsional.⁸ Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk membimbing kearah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan diakhirat.⁹

Dari uraian diatas menurut peneliti pembelajaran pendidikan agama Islam adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berupa ajaran agama Islam pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

F. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan ini tidak keluar dari jalur yang telah ditentukan dan agar lebih berarti susunanya, maka perlu kiranya memberikan gambaran sistematik pembahsan sebagai berikut.

BAB 1, berupa pendahuluan, merupakan pertanggung jawaban metodologis yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan definisi istilah

⁸ Muhaimin, Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam (Bandung, Nuansa, 2003), 74.

⁹ Achmad Patoni, Metodologi Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), 15

BAB 2, berupa kajian kepustakaan, pada bab ini akan dipaparkan penelitian terdahulu dan kajian teoritis secara literatur yang berhubungan dengan judul penelitian. Dalam hal ini terdiri atas sub bahasan tentang “Media Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember”

BAB 3, berupa metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan keabsahan data.

BAB 4, berupa penyajian dan analisis, yang terdiri dari gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis, pembahasan temuan.

BAB 5, berupa penutup, yang terdiri dari atas kesimpulan dan saran sebagai acuan dan data yang dihasilkan dalam penyusunan penelitian ini akan dicantumkan kepustakaan dan lampiran lampiran.



BAB II

Kajian Kepustakaan

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan penelusuran terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Adapun penelitian dahulu yang relevan terhadap pembahasan di atas sebagai berikut.

- a. Firman Fauzan, 2008, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*.

Hasil dari penelitian ini adalah model media yang cocok untuk pembeajaran PAI pokok bahasan Al-Qur'an adalah media pembelajaran interaktif serta tingkat efektifitas hasil pembelajaran berbasis multimedia computer memperoleh hasil yang sangat signifikan.¹⁸

Dari kajian terdahulu diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada variabel penggunaan media pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan sama-sama menggunakan metode kualitatif.

Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini akan lebih fokus mengkaji

¹⁸Firman Fauzan, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*. Tesis, (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2008).

tentang hasil pengembangan bahan ajar pembelajaran. Selain itu lokasi penelitiannya yang dipilih juga berbeda.

- b. Juharul Alim, 2010, *Kompetensi Pedagogik Guru PAI di Mts Negeri Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2010/2011*.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pentingnya guru yang berkompeten dalam mengajar peserta didik untuk mencerdaskan anak bangsa.¹⁹

Dari kajian terdahulu diatas memiliki persamaan dan perbedaaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada variabel kompetensi pedagogik dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaaannya adalah penelitian ini akan lebih fokus mengkaji tentang kompetensi pedagogik guru. Selain itu lokasi penelitiannya yang dipilih juga berbeda.

- c. Siti Halimah, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas Xi Sman I Pasuruan*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *software* multimedia interaktif pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa Sekolah Menengah Atas Semester Genap yang dikemas dalam bentuk *Macromedia Flash8*.²⁰

¹⁹Juhalul Alim, 2010, *Kompetensi Pedagogik Guru PAI di Mts Negeri Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2010/2011*(Semarang : Universitas Islam Walisongo, 2010).

²⁰Siti Halimah, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas Xi Sman I Pasuruan*, (Pasuruan : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2015).

Dari kajian terdahulu diatas memiliki persamaan dan perbedaaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada variabel penggunaan media pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaaannya adalah penelitian ini akan lebih fokus mengkaji tentang hasil pembelajaran menggunakan aplikasi macromedia flash. Selain itu lokasi penelitiannya yang dipilih juga berbeda.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran merupakan rangkaian dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam *bahasa Arab* media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.²¹ Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia *media* berarti alat, sarana, penghubung informasi.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Arief S. Sadiman

²¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), 3.

berpendapat bahwa: “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.²² Sedangkan Fatah Syukur mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran”.²³

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar mengemukakan bahwa : “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya”.²⁴ Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”. Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.²⁵

²² Arief S. Sadiman, dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), 6.

²³ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*. (Semarang: Rasail, 2002), 125.

²⁴ Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004), 4.

²⁵ Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), 287.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwasanya *pembelajaran* adalah proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

2. Media Berbasis Komputer

Penyampaian pesan atau materi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui media. Media dapat berupa guru, buku teks pelajaran ataupun teknologi atau komputer. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, disamping untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, juga agar proses pembelajaran bervariasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu terobosan yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PAI adalah penggunaan media komputer. Komputer sebagai salah satu produk teknologi canggih dipandang mampu menjawab tantangan pengembangan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Nana Sudjana menyatakan bahwa keuntungan mendayagunakan media komputer dalam pembelajaran adalah²⁶ :

²⁶ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar harapan, 1997), 102.

- 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi belajar siswa
- 2) Warna, music dan grafis animasi dapat memberikan kesan realism
- 3) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau dapat direkam dan dipakai pada saat yang dikehendaki.

Pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang sangat positif karena memiliki sifat yang representative dan interaktif. Misalnya dengan menggunakan media power point, guru dapat menyajikan materi dengan animasi, menambahkan video dan lain sebagainya. Kelebihan itu dapat mengaktifkan fungsi kognisi, afeksi dan sensorik siswa. Multimedia berbasis komputer dapat digunakan dalam beberapa bentuk :

1) Multimedia Presentasi

Multimedia ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam kelas klasikal, baik yang berjumlah kecil maupun besar. Dalam penggunaan multimedia ini memerlukan alat bantu yang biasa dikenal dengan LCD projector.

2) Multimedia Interaksi

Multimedia ini biasa digunakan dalam menjelaskan tahapan-tahapan suatu proses. Multimedia ini dirancang secara interaktif sehingga siswa dapat mandiri mempelajari bahan ajar.

3) Sarana Simulasi

Perkembangan software dapat menghasilkan sebuah simulasi mengenai bagaimana menerbangkan sebuah pesawat terbang sehingga tidak perlu menggunakan model sesungguhnya.

4) Video Pembelajaran

Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat digunakan untuk memutar film atau video yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.²⁷

Didalam penelitian ini akan membahas 2 aplikasi yang digunakan dalam meningkatkan hasil dari pembelajaran, yaitu.

a. *Power Point*

Untuk memahami tentang pengertian *power point*, perlu mengetahui pengertian komputer terlebih dahulu.

Komputer berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung. Karena luasnya bidang garapan ilmu komputer, para pakar dan peneliti sedikit berbeda dalam mendefinisikan terminologi komputer.²⁸

Berikut beberapa definisi komputer oleh para pakar dan peneliti:

- 1) Menurut Azhar Arsyad, “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit”.²⁹

²⁷ Asnawir dan Basyirudin Umar, *Media Pembelajaran*,. 13.

²⁸ <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 September 2016

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), 52.

2) Menurut Blissmer, “Komputer adalah suatu elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu: menerima input, memproses input sesuai intruksi yang dibrikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi”.³⁰

3) Menurut Nasution, “Komputer adalah hasil teknologi yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan”.³¹

4) Sedangkan menurut Sander, “Komputer adalah system elektronik untuk memanipulasi data yang ceapat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yangtelah tersimpan dalam memori”.³²

Dan masih banyak lagi yang mencoba mendefinisikan secara berbeda tentang komputer. Namun pada intinya dapat disimpulkan bahwa *komputera* dalah suatu peralatan elektronik yang menerima input mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan serta bekerja secara otomatis.

³⁰ <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 September 2016

³¹ Nasution, *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara,1994), 110.

³² <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 September 2016

Dari pengertian komputer di atas dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (*hardware*) dan program (*perangkat lunak* atau *software*) telah menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang berguna, seperti halnya digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Power point disini dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang paling tersohor yang biasa dimanfaatkan untuk presentasi. Pemanfaatan *powerpoint* atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis, dan sangat menarik.³³

Antara pengertian media pembelajaran dan pengertian *Power Point*, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan program *Power Point* adalah suatu media komputer dengan perangkat lunak *Power Point* yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa melalui indera pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar.

b. Macromedia flash

Flash adalah program untuk menggambarkan grafis dan animasi yang dipasang pada website. Program ini berbasis pada vector grafis, namun demikian juga dapat diidi dengan bitmap yang

³³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 150.

diimpor dari program lain.³⁴ *Macromedia Flash* adalah *software* yang dipakai oleh *designer web*, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat aplikasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu *web* yang interaktif, menarik dan dinamis.³⁵ Keunggulan program *macromedia flash* disbanding dengan media yang lain yang sejenis, antara lain, a) dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain. b) Dapat membuat transparasi warna dalam movie. c) Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain. d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan. e) Dapat dikonversi dan dipublikasi (*publish*) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf,html, gif, jpg, png, exe, mov*).

Setiap program desain dan animasi dibuat dengan dilengkapi area kerja tertentu sebagai ciri khas dari masing-masing program. Area kerja pada *Flash* ini dilengkapi dengan tiga komponen utama yang penting untuk diketahui yaitu: *Toolbox, Timeline, Stage*. Namun ketiga komponen utama tidak dapat berdiri

³⁴ Dhani Yudiantoro, *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*, (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2003), 3.

³⁵ Nur Hadi, *Tutorial Komputer Multimedia*, (Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA, UNY, 2001), 1.

berbeda tergantung dari menu yang ditampilkan pada setiap bagian.

2) *Stage*

Stage merupakan daerah yang berwarna putih, dimana area kerja utama jika anda ingin membuat animasi maupun aplikais flash lainnya. Seluruh objek/gambar/animasi yang ada di *stage* nantinya akan tampil di *flash movue*, dan sebaliknya. Apabila objek/gambar tersebut berada di daerah abu-abu di pinggiran *stage* tidak akan terlihat di *flash movie*.

3) *PanelToolbox*

Salah satu komponen utama pada *flash* yang berisi alat-alat yang digunakan pada saat menggambar dan mewarnai objek yang telah kita buat pada *stage*. Selain itu, pada *toolbox* ini terdapat pula alat pendukung yang berguna untuk mengatur pandangan bekerja di *stage*.

4) *Panel Color*

Merupakan kumpulan kotak-kotak yang berfungsi untuk mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang ada di *stage*. Misalkan memberi warna gradais, meletakkan objek persis di tengah *stage*, dan merotasi objek dengan sudut yang tepat.

5) *Panel Properties*

Merupakan bagian informasi objek yang ada di *stage* sebagai contoh, klik sja salah satu objek di *stage*, maka informasinya akan

terlihat disini. Atau klik saja di daerah kosong yang ada di *stage*, maka informasi mengenai *stage* akan terlihat.

6) *Panel Timeline*

Terdiri dari baris dan kolom. Kolom berhubungan dengan waktu baris berhubungan dengan objek. Setiap *software* animasi pasti memiliki *timeline* untuk mencatat aktivitas objek kapan harus tampil di *stage* dan kapan harus menghilang. Selain itu dengan *timeline* kita dapat mengatur lamanya suatu animasi dijalankan, mengatur kecepatan suatu animasi suatu ketika dijatuhkan dan mengatur banyaknya layar yang akan digunakan dalam pembuatan desain animasi.

7) *Panel Library*

Library merupakan panel yang digunakan untuk menyimpan objek-objek berupa *graphic* atau gambar, *button* atau tombol, *movie* dan suara baik yang dibuat langsung pada *stage* ataupun hasil proses impor dari luar *stage*. Untuk memunculkan atau menyembunyikan panel ini dapat digunakan *shortcut* Ctrl+L.

8) *Panel Align & Info & Transform*

Untuk menampilkan panel ini anda dapat menekan Ctrl+K pada *Keyboard*. *Panel* ini digunakan untuk mengatur posisi objek, ingin diletakkan pada tengah *stage*, sebelah kiri atau kanan dan lain-lain. Dengan *panel* ini anda juga dapat memutar objek dengan *transform*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis. Dari uraian di atas, maka *Macromedia Flash 8* cocok digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Aspek-aspek yang harus dimunculkan dalam *mendesign* media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* sebagai berikut.

- 1) Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas
- 2) Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi kurikulum yang ada (KTSP)
- 3) Petunjuk penggunaannya jelas
- 4) Navigasi mudah
- 5) Pengantar pendahuluan yang menarik dan memotivasi siswa
- 6) Alur pembelajaran jelas
- 7) Bersifat interaktif (siswa yang menentukan alur atau bagian mana dulu yang ingin dipelajari)
- 8) Proporsi antara tutorial dan interaktif seimbang
- 9) Ada efek suara untuk semua animasi dan tombol
- 10) Dapat meningkatkan minat belajar siswa
- 11) Komposisi warna tepat
- 12) Ada musik Mp3 dalam *software* media pembelajaran
- 13) Ada latihan soal

- 14) Soal latihan yang tersedia di dalam kuis cukup banyak dan disusun secara acak (*random*)
- 15) Ada evaluasi hasil pekerjaan siswa
- 16) Ada arahan bagi siswa yang gagal maupun yang berhasil
- 17) Ada *game* yang mengandung pembelajaran PAI

Penggunaan *Macromedia Flash 8* sebagai *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment*, didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. *Macromedia Flash 8* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis seperti.

- 1) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia Flash* dengan mudah dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- 2) Pengguna program *Macromedia Flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya.
- 3) *Macromedia Flash* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *Flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.

4) *Macromedia Flash* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. Hal ini memungkinkan pengguna program *Macromedia Flash* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran *Power Point*

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al-Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kemaslahatan manusia. Seperti yang disebutkan dalam QS. An-Nahl [16]: 78.³⁷

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:

³⁷Baharuddin dan Esa NurWahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 38.

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.³⁸

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana fisik berupa indera eksternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit.

Memperhatikan penjelasan itu, secara khusus media pembelajaran termasuk media *power point* memiliki fungsi dan peran untuk.

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan dimana kala diperlukan.³⁹ Perpaduan komputer atau laptop dengan program *power point* dapat menyajikan pesan atau materi pelajaran sesuai

³⁸Departemen Agama Republik Indonesia, *AT – THAYYIBAH Al – Qur’an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*, (Bekasi : Cipta Bagus Segara, 2011), 415

³⁹WinaSanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2006), 168.

desain atau rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud audio visual diam, visual gerak atau audio visual gerak, yang dapat ditampilkan sewaktu-waktu.⁴⁰ Misalnya guru ingin menjelaskan proses langkah-langkah berwudhu, guru dapat menampilkan dengan jelas proses langkah-langkah berwudhu dengan menggunakan media *power point*.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.⁴¹

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Dan menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat untuk diperlambat, seperti gerakan pelari, gerakan kapal terbang dan sebagainya. Begitu juga sebaliknya mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang

⁴⁰Haryono, "LiquidCrystalDisplay (LCD)" dalam <http://haryonostkip.blogspot.com>, diakses 28 September 2016

⁴¹ Wina Sanjaya, *Staregi Pembelajaran ...*, 168.

begitu cepat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan sebagainya.⁴²

Semua itu mampu dilakukan dengan menggunakan media komputer, dan hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.⁴³

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat.⁴⁴ Sepertihalnya media pembelajaran komputer, dengan lengkapnya program-program komputer dengan tampilan penuh warna (*full colour*) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang akhirnya bisa menambah gairah dan motivasi belajarsiswa.⁴⁵

Diperjelas lagi dengan pendapatnya Usman dan Asnawir bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi.

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.

⁴²*Ibid.*, 168.

⁴³Agus Suyadi, "Manfaat Komputer dalam Pembelajaran", dalam agussuyadi.files.wordpress.com, diakses 28 Oktober 2016.

⁴⁴WinaSanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: kencanaPrenada Media Group, 2006), 169.

⁴⁵Haryono, "LiquidCrystalDisplay (LCD)" dalam <http://haryonostkip.blogspot.com>, diakses 28 September 2016.

- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.⁴⁶

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.⁴⁷

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (*hardware*) dan program (*perangkat lunak* atau *software*) yang menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang sangat berarti. Apalagi telah menggunakan program *power point*, yang mampu menampilkan materi pelajaran yang disajikan dan mampu mengatasi batas ruang kelas, menjadikan komputer mempunyai fungsi yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya dalam pembelajaran di kelas.

⁴⁶ M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hal. 24-25

⁴⁷ Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 7.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985:3-4) yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.⁴⁸

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media ...*, hal. 22-23

Pada saat ini program *power point* dianggap sebagai media pembelajaran yang cukup menarik dalam pembelajaran langsung di sekolah. Yang mempunyai banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lain, sehingga juga mempunyai banyak kegunaan dalam pembelajaran, dan kemungkinan besar manfaat-manfaat tersebut ada pada media pembelajaran *powerpoint*.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran, termasuk kecanggihan media pembelajaran *powerpoint* yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point*

Sadiman, dkk. mengemukakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu.

- a. Media jadi, karena sudah merupakan komoditi *perdagangan* yang terdapat dipasaran luar dalam keadaan siap jadi (*media by utilitation*)
- b. Media rancangan, yang perlu dirancang dan disiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by desaiigs*).⁴⁹

Dari pernyataan tersebut dapat dikategorikan bahwa *power point* merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain

⁴⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian...*, 83.

sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan *power point* tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.⁵⁰

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga *power point*. Pada umumnya *power point* dapat dipandang sebagai alat untuk mempertinggi berbagai teknologi pengajaran.

Dalam hubungan ini ada beberapa keberuntungan dalam pendayagunaan *power point* dalam pengajaran, misalnya:

1. Cara kerja baru dengan *power point* akan mengakibatkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
2. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.
3. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.

⁵⁰Sandy Guswan, " Guru Digital" dalam <http://guswan76.wordpress.com>, diakses 28 September 2016

4. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah diatur oleh guru.⁵¹
5. Kemampuan untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, tanpa harus menyusun ulang.
6. Dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya relatif kecil. Seperti halnya penggunaan program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata pelajaran sains.

Dari beberapa keuntungan tersebut dapat diketahui bahwa media *power point* mempunyai banyak sekali kelebihan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Oleh sebab itu, kelebihan-kelebihan itu harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, agar tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Dan beberapa keterbatasan *power point* dipergunakan di dalam pendidikan misalnya.

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
2. Rancangan *power point*, terutama untuk pengajaran masih terbelakang bila dibandingkan dengan rancangan *power point* untuk maksud-maksud lain misalnya untuk analisis data.

⁵¹Nana Sudjana dan Rivai, *Media ...*, hal. 137-138

3. Materi-materi pengajaran langsung yang bermutu tinggi yang mempergunakan *power point* kurang sekali.
4. Guru yang merancang materi pengajaran dengan *power point* bisa bertambah beban kerjanya, termasuk memahami keterbatasan *power point*.
5. Kreatifitas mungkin bisa terpaku pada pengajaran yang di *power point* saja.

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai keterbatasan dan kekurangan, sebagaimana beberapa keterbatasan media *power point* yang telah disebutkan di atas. Tetapi keterbatasan itu dapat diatasi ataupun dikurangi, jika media pembelajaran tersebut digunakan dengan baik dan tepat. Seperti halnya salah satu keterbatasan media *power point* yang dipandang dapat menambah beban kerja guru karena harus merancang materi pengajaran terlebih dahulu dan bisa memahami keterbatasan *power point*. Keterbatasan itu dapat diatasi jika guru ikhlas dalam mengajar dan berusaha memiliki keterampilan menggunakan *power point* dengan baik, sehingga tidak terjadi beban baginya. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Alam Nasyrah: 6-7

فَأَنْصَبْ فَرَّغَتْ فَأِذْ أَيْسَرَ الْعُسْرَ مَعَ إِنَّ (الم نصره: 6-7)

Artinya:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”.(Q.S. Alam Nasyrah: 6-7).⁵²

Dalam ayat tersebut Allah memerintahkan kepada Nabi Muhammad SAW, agar terus berjuang dengan ikhlas dan tawakkal. Dengan demikian dari ayat tersebut dapat diambil pelajaran untuk sungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan, karena dibalik kesulitan itu pasti ada kemudahan.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Salah satu tugas guru adalah penyelenggaraan pembelajaran, menurut Muhibbin Syah belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁵³ Adapun pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui/diturut. Kata kerja “belajar” yang berarti memperoleh kepandaian atau ilmu. Kata “pembelajaran” berasal dari kata “belajar” yang mendapat awalan “pe” dan akhiran “an” , yang mempunyai arti proses.

Definisi pembelajaran menurut Degeng dan Muhaimin, pembelajaran (ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran”)

⁵²Al-Qur’an, 94:6-7..

⁵³Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004), 92.

adalah upaya untuk membelajarkan siswa.⁵⁴ Dan pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan yang terdiri atas unsur-unsur yang terpadu dan saling berinteraksi secara fungsional.⁵⁵

Adapun definisi Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid dan Dian Andayani adalah upaya sadar yang dilakukan pendidikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Armai Arief secara teori pendidikan Islam sebagai disiplin ilmu yang merupakan konsep pendidikan yang mengandung berbagai teori yang dapat dikembangkan dari hipotesa-hipotesa yang bersumber dari al-qur'an maupun hadits baik dari segi sitem, proses dan produk yang diharapkan mampu membudayakan umat manusia agar bahagia dan sejahtera dalam hidupnya. Dari segi teori, pendidikan Islam dapat diartikan sebagai studi tentang proses kependidikan yang bersifat progresif menuju kearah kemampuan optimal anak didik yang berlangsung di atas landasan nilai-nilai ajaran agama Islam.⁵⁶

Pendidikan Islam yaitu sebuah proses yang dilakukan untuk menciptakan manusia-manusia yang seutuhnya; beriman dan bertaqwa

⁵⁴Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2002), 183.

⁵⁵Muhaimin, *Arah Baru Pengembanagn Pendidikan Islam; Pemberdayaan Pengembangan Hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung, Nuansa, 2003), 74.

⁵⁶Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 10.

kepada Tuhan serta mampu mewujudkan eksistensinya sebagai *Khalifah Allah* di muka bumi, yang berdasarkan kepada ajaran al-qur'an dan sunnah, maka tujuannya adalah menciptakan *insan-insan kamil* setelah proses pendidikan berakhir.⁵⁷

Dengan demikian kalau dikaitkan dengan pengertian pembelajaran, diperoleh sebuah pengertian bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah upaya membelajarkan siswa untuk dapat memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran ataupun latihan. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh muhaimin bahwa pembelajaran pendidikan agama Islam adalah: “Suatu upaya membelajarkan peserta didik agar dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mempengaruhi bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.”⁵⁸

Dalam pembelajaran ini ada beberapa komponen yang saling mempengaruhi yaitu : (1) kondisi pembelajaran pendidikan agama, (2) metode pembelajaran agama, (3) hasil pembelajaran pendidikan agama.

a. Kondisi pembelajaran pendidikan agama

Kondisi pembelajarn Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan metode dalam

⁵⁷ *Ibid.*, 16.

⁵⁸ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2002), 183.

meningkatkan hasil pembelajaran PAI. Faktor ini berhubungan dengan pemilihan, penetapan dan pengembangan pembelajaran PAI.

Faktor-faktor yang termasuk kondisi pembelajaran diantaranya yaitu: (1) tujuan dan karakteristik bidang studi PAI, (2) kendala dan karakteristik bidang studi PAI, dan (3) karakteristik peserta didik.

b. Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Metode pembelajaran PAI didefinisikan sebagai cara-cara tertentu yang paling cocok untuk dapat digunakan dalam mencapai hasil-hasil pembelajaran PAI yang berada dalam kondisi pembelajaran tertentu, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- 1) Strategi pengorganisasian adalah suatu metode yang mengorganisasikan isi bidang studi PAI yang dipilih untuk pembelajaran. Ini mengacu pada kegiatan pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, skema, format dan sebagainya.
- 2) Metode penyampaian adalah metode-metode penyampaian pembelajaran PAI yang dikembangkan untuk membuat siswa dapat merespon dan menerima pelajaran PAI dengan mudah, cepat dan menyenangkan. Dengan demikian strategi penyampaian perlu menerima masukan dari peserta didik.
- 3) Strategi pengelolaan pembelajaran adalah metode untuk mengelola interaksi antara peserta didik dengan komponen-komponen metode pembelajaran lain, seperti pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.

c. Hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil pembelajaran PAI mencakup semua akibat yang dapat dijadikan indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran PAI dibawah kondisi pembelajaran yang berbeda.

Hasil pembelajaran PAI dapat berupa hasil nyata dan hasil yang diinginkan. Hasil nyata adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik secara nyata karena digunakan suatu metode pembelajaran PAI yang dikembangkan dengan kondisi yang ada. Sedangkan hasil yang diinginkan adalah tujuan yang ingin dicapai dan biasanya sering mempengaruhi keputusan perancang pembelajaran PAI dalam melakukan pilihan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada.



BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode diartikan sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan sesuatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, atau cara yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁴³ Sehingga penelitian bisa dilakukan dengan mudah dan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman secara mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan, dilakukan secara wajar dan alami sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan. Proses penelitian yang dimaksud antara lain melakukan pengamatan terhadap orang dalam kehidupannya sehari-hari, berinteraksi dengan mereka, dan berupaya memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.⁴⁴ Penelitian

⁴³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Versi Offline Mengacu pada Data KBBI Daring (Edisi III), <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/> (15 April 2016).

⁴⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantitatifkan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artistik dan lain sebagainya.⁴⁵

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui peningkatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember, dalam penelitian ini secara intensif dan terperinci akan meneliti tentang gejala dan fenomena sosial, mengenai masalah-masalah yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran yang dilakukan guru PAI di sekolah yang diperoleh secara kualitatif.

Dengan demikian penelitian ini memakai pendekatan deskriptif yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.⁴⁶ Disebut deskriptif karena hasil dari penelitian ini berupa data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku dari orang-orang yang diamati serta hal-hal lain yang terkait dengan masalah yang diteliti.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Jember Jl. Dewi Sartika 17 Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. SMP Negeri 1 Jember Jember

2014), 29.

⁴⁵ D'jaman Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 23.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, Cet IX 2007), 234.

secara geografis sangat strategis, yaitu berada di pusat kota Jember, berada bersebelahan dengan Gedung Kabupaten Jember. Sekolah yang relatif mudah diakses dari segala arah.

SMP Negeri 1 Jember ini telah memiliki banyak peminat. Bahkan jika terlambat mendaftarkan diri dan mengikuti standar tes maka telah tutup. Adapun latar belakang pendidikan dari para wali murid yang ada selama ini, hampir secara mayoritas berprofesi sebagai guru dan dosen.

Adapun alasan lebih spesifik yang mendasari SMP Negeri 1 Jember dijadikan sebagai lokasi penelitian adalah:

1. Sekolah ini termasuk kategori sekolah menengah pertama yang unggul di Kabupaten Jember.
2. Sederet prestasi yang diraih baik akademik maupun non akademik membuat SMP Negeri 1 Jember ini menjadi sekolah yang diperhitungkan di kabupaten Jember. Dengan eksistensinya yang terus berkembang menjadikan lembaga ini sering dijadikan studi banding atau lokasi penelitian oleh beberapa lembaga pendidikan.
3. SMP Negeri 1 Jember yang menerapkan strategi pengembangan mutu pendidik sangat representatif untuk menjawab fokus penelitian.

C. Subjek Penelitian

Penentuan yang digunakan adalah *Proposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai pengusaha

sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi yang diteliti. Dalam penelitian ini subjek yang akan dijadikan informan yaitu: Kepala Sekolah, Guru PAI, Siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁷ Oleh karena itu metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu : Observasi, Interview dan Dokumentasi.

a. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tak terstruktur, karena dengan metode ini peneliti lebih luwes dan leluasa dalam menyampaikan pertanyaan tentang bagaimana pandangan, sikap, keyakinan atau keterangan lain yang terkait dengan penelitian. Subyek diberi kebebasan menguraikan jawabannya serta mengungkapkan pandangannya sendiri tanpa harus dipaksakan.

Dalam melakukan wawancara penulis mendatangi dan mencari informasi dari para informan, antara lain: kepala sekolah SMP Negeri 1 Jember yaitu segala sesuatu yang terkait dengan strategi kepala sekolah dalam mengembangkan kompetensi pendidik di SMP Negeri 1 Jember terutama yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 219.

oleh para guru terutama guru PAI. Disamping pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas terkadang peneliti menyelipkan pertanyaan-pertanyaan pengalaman untuk memperoleh lebih rinci lagi tentang substansi yang diwawancarakan, dengan maksud agar informan dapat menjelaskan secara bebas dan rinci mengenai pandangan, aktivitas tentang kegiatan pembelajaran PAI dengan menggunakan media berbasis komputer.

b. Observasi

Observasi ialah semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya dan mencatatnya. Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar.⁴⁸ Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipan. Yang dimaksud observasi partisipan ialah apabila observasi (orang yang melakukan observasi) turut ambil bagian atau berada dalam keadaan obyek yang diobservasi (observees).

Adapun data yang diperoleh melalui metode observasi yaitu.

1. Kondisi objek penelitian
2. Aktifitas belajar siswa

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan kejadian yang sudah lampau yang dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya bentuk. Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi bukan dari orang

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), 225.

sebagai narasumber, tetapi mereka memperoleh informasi dari macam-macam sumber tertulis atau dari dokumen yang ada pada informan dalam bentuk peninggalan budaya, karya seni, dan karya pikir.⁴⁹

Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Denah Sekolah SMP Negeri 1 Jember
2. Profil SMP Negeri 1 Jember
3. Foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

E. Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif (berupa data kata-kata dan bukan angka), dimana data yang diungkapkan dan dianalisis merupakan data yang berkaitan dengan kompetensi pedagogic pendidik, dan strategi peningkatan mutu pendidik melalui supervisi akademik, sehingga analisa data dilakukan sejak awal dan sepanjang proses penelitian berlangsung serta selama proses pengumpulan data. Tahap-tahap analisis data yang digunakan adalah mereduksi data, penyajian data (display data), dan menarik kesimpulan (verifikasi).

1. Mereduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan transportasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Oleh karena itu data perlu disusun ke dalam tema atau pokok permasalahan tertentu. hal ini dilakukan setelah semua data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara tentang strategi pengembangan mutu

⁴⁹ D'jaman Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 148.

pendidik dan dampak strategi pengembangan mutu pendidik tersebut. Reduksi data berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Hal ini mengingat reduksi dapat terjadi secara berulang, jika ditemukan ketidakcocokan antar data sehingga perlu dilakukan pengecekan kembali.

2. Penyajian Data

Data yang sudah disederhanakan selanjutnya disajikan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk paparan data secara naratif. Data di sini merupakan data yang masih dalam bentuk sementara/mentah untuk keperluan peneliti dalam rangka pemeriksaan lebih lanjut secara cermat sehingga diperoleh tingkat keabsahannya. Dalam hal ini berkenaan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan terhadap temuan penelitian. Kesimpulan atau verifikasi dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung, yaitu sejak awal memasuki lokasi penelitian dan selama proses pengumpulan data. Peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan dengan cara mencari pola, gejala, hubungan persamaan, hal-hal yang sering timbul yang dituangkan dalam kesimpulan yang masih bersifat tentatif. Dengan bertambahnya data melalui proses verifikasi secara terus menerus akan diperoleh kesimpulan yang bersifat menyeluruh. Dengan demikian setiap kesimpulan senantiasa terus dilakukan verifikasi selama penelitian

berlangsung, yang dalam hal ini temuan data tentang penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Jember.

Adapun model interaksi analisis data sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data display data, penarikan kesimpulan dan temuan sementara, penarikan kesimpulan akhir, verifikasi.

F. Pengujian keabsahan

Dalam suatu penelitian di perlukan suatu teknik pengecekan keabsahan data agar data yang diperoleh dapat dijamin validitas dan realibitasnya. Untuk memperoleh keabsahan data, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Ketekunan Pengamatan

Berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat di rekam secara pasti dan sistematis.⁵⁰ Dengan melakukan ketekunan pengamatan, maka peneliti dapat memahami gejala lebih mendalam terhadap berbagai aktivitas yang sedang berlangsung.

2. Triangulasi

Yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif⁵¹. Teknik triangulasi sebenarnya ada empat macam yaitu melalui penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian*, 272.

⁵¹ Moleong, Lexi J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), 178.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber yang dapat dilakukan dengan cara : *Pertama* membandingkan data hasil pengamatan tentang peran media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan data hasil wawancara dengan informasi yang ada. *Kedua* membandingkan apa yang dikatakan tentang pemahaman siswa dengan adanya guru menggunakan media berbasis komputer.. *Ketiga* membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan dengan media berbasis komputer dalam meningkatkan pembelajaran guru pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Jember.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap ini menguraikan rencana pelaksanaan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian terdahulu, pengembangan disain, penelitian sebenarnya dan sampai padan penulisan laporan.

a. Tahap pra lapangan

Dalam tahap penelitian lapangan terdapat enam tahapan, tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri adapun enam tahap tersebut ialah.

1) Menyusun Rencana Penelitian

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matriks penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada pembimbing, dan dilanjutkan menyusun proposal.

2) Memilih Lapangan Penelitian

Selain melakukan penelitian seorang peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah SMP Negeri 1 Jember Jl.Dewi Sartika 17 Jember.

3) Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti mengurus perizinan terlebih dahulu yakni meminta surat permohonan penelitian kepada pihak kampus, setelah meminta surat perizinan, peneliti menyerahkan kepada kepala Sekolah SMP Negeri 1 Jember. Untuk mengetahui apakah diizinkan melakukan penelitian atau tidak. Menjajaki dan menilai lapangan.

4) Memilih dan memanfaatkan informasi

Pada tahap ini peneliti memulai memilih informan untuk informasi.

Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru PAI, Siswa.

b. Tahap Pekerja Lapangan

c. Pada tahap ini peneliti mulai mengadakan kunjungan lapangan ke lokasi penelitian, namun disamping itu peneliti sudah mempersiapkan diri, fisik maupun mental.

d. Tahap Analisis Data

Analisis data terdiri dari mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses penelitian. Pada tahap ini pula peneliti mulai menyusun laporan dan mempertahankan hasil penelitian.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah SMP Negeri 1 Jember

SMP Negeri 1 Jember berdiri pada jaman penjajahan Belanda dengan nama HIS (Hindia Indische School). Sekolah ini merupakan sekolah satu-satunya sekolah tingkat SMP yang ada di karesidenan besuki. Pada jaman penjajahan Jepang, HIS dan HSC ini dihapus dan MULO dipindahkan ke gedung sekolah ini dengan nama CU Gakko. Setelah jaman Republik berubah nama menjadi Sekolah Menengah Tingkat Pertama (SMTP) Jember. Menurut dokumen yang ada dinyatakan berdiri tahun 1934 didirikan oleh Pemerintah Jaman Belanda.⁵⁵

2. Letak Geografis SMP Negeri 1 Jember

SMP Negeri 1 Jember berlokasi di Jl. Dewi Sartika 17 Jember. Sedangkan letak geografis SMP Negeri 1 Jember memiliki batas-batas sebagai berikut :

- a. Sebelah timur : SDN Kepatihan 02
- b. Sebelah barat : Rumah Dr. harno / Jl. Kartini
- c. Sebelah selatan : laboratorium kesehatan daerah
- d. Sebelah utara : kantor pemerintahan daerah

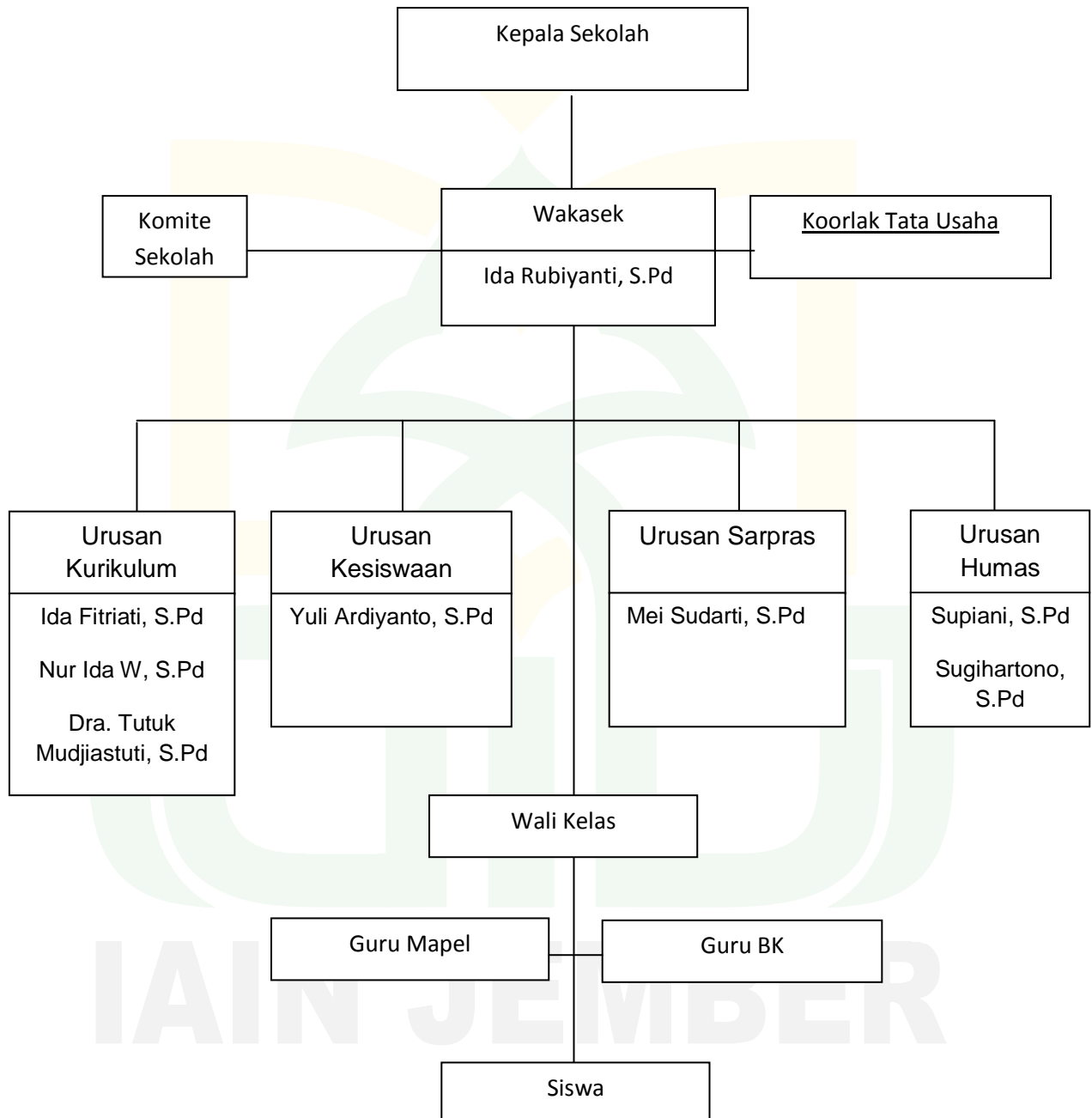
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Jember

⁵⁵Dokumentasi, *Data dan Profil SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*

BAGAN 4.1

Struktur Organisasi

SMP Negeri 1 Jember⁵⁶



⁵⁶ Dokumentasi, *Data dan Profil SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*.

5. Profil SMP Negeri 1 Jember

a. Identitas SMP Negeri 1 Jember

- 1) Nama Sekolah : **SMP NEGERI 1 JEMBER**
- 2) NPSN : **20523851**
- 3) Alamat : **Jln. Dewi Sartika 17 Jember**
- 4) Koordinat : Longilude: -8.1714 Latilude:
113.701
- 5) Nama Yayasan (Swasta) : -
- 6) N S S : **201052411001**
- 7) Jenjang Akreditasi : **A**
- 8) Nama Kepala Sekolah : -
- 9) No. Telp. / HP : -
- 10) Kategori Sekolah : ~~SBI/RSBI/SSN/RINTISAN SSN~~
/~~SPM~~ *)
- 11) Tahun Beroperasi : **1963**
- 12) Kepemilikan Tanah/Bangunan: **Milik**
~~Pemerintah/Yayasan/Sekolah/Pribadi/Menyewa/Menumpang~~ *)
- 13) Luas Tanah/Status : 7335 M² ~~SHM/HGB/Hak~~
~~Pakai/Akte Jual-Beli/Hibah~~ *) sertakan copinya
- 14) Luas Bangunan : 2142 M²

b). Visi dan Misi Sekolah**1) Visi SMP Negeri 1 Jember adalah:**

Visi SMP Negeri 1 Jember adalah Berprestasi, Inovatif, Berwawasan Global, Berlandaskan Imtaq dan Peduli Lingkungan.

2) Misi SMP Negeri 1 Jember adalah:

- a. Meningkatkan kualitas pelaksanaan 8 standard pendidikan
- b. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan PAIKEM dan CTL.
- c. Mewujudkan SMP Negeri 1 Jember menjadi sekolah SSN yang menghasilkan kelulusan yang multi kompetensi.
- d. Mewujudkan pendidikan karakter bangsa melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar secara berkelanjutan dalam abad 21.
- e. Meningkatkan peran serta seluruh warga sekolah dalam mewujudkan perilaku religius, bersih, rapi, sopan santun, disiplin, dan peduli lingkungan agar menjadi budaya sekolah.
- f. Menciptakan suasana sekolah yang kondusif, harmonis, berbudaya, berdisiplin tinggi, berpandangan disiplin dan berperilaku religius.

1. Berikut data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Jember:⁵⁷

Tabel 4.4
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Jenis Kelamin	Kepegawaian	Jabatan	Ket. Lain
1	Abdul Munir Wiyatno, S.Pd	L	PNS	Guru	
2	Aditya Pratama, S.T	L	Guru Honorer	Guru	
3	Ainul Yaqin, S.Pd	L	Guru Honorer	Guru	
4	Ayu Febri Yustika, S.Pd	P	GTT/PTT Kab/Kota	Guru BK	
5	Bambang Irwanto, S.Pd	L	Guru Honorer	Guru	
6	Bambang Utoyo, S.Pd	L	PNS	Guru	
7	Budi Widjajanto, S.Pd	L	PNS	Guru	
8	Chusnul Chotimah, S.Pd	P	PNS	Guru	
9	Diah Astutik, S.H.	P	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	

⁵⁷ Dokumentasi, Sumber data dari TU SMPN 1 Jember, September 2016.

10	Elis Henawanti, S.Pd	P	PNS	Guru	
11	Fajar Shodiq	L	Guru Honorer	Guru	
12	Fathur Rozi, S.Pd.I	L	PNS	Guru	
13	Fifi Feranita, S.Pd	P	GTT/PTT Kab/Kota	Tenaga Administrasi	
14	Hari Mulyono	L	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
15	Harnik Astik, S.Pd	P	Guru Honorer	Guru	
16	Hartatik	P	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
17	Heri Purwito Adi, S.Pd	L	PNS	Guru	
18	Ida Fitriati, S.Pd	P	PNS	Guru	
19	Ida Rubiyanti, S.Pd	P	PNS	Guru	Wakil Kepsek
20	Irene Sri Sunarni, S.Pd	P	PNS	Guru	
21	Ismail Amin, S.Pd	L	PNS	Guru	Ka. Perpus
22	Karina Dwi Nugraheni, S.Pd	P	Guru Honorer	Guru	

23	Kristin Anggarini, S.Pd	P	PNS	Guru BK	
24	Lusi Meylisa	P	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
25	Maria Susilowati, S.Pd	P	PNS	Guru	
26	Mei Sudarti, S.Pd	P	PNS	Guru	Kepala Lab
27	Moh. Kurnaidy	L	PNS	Tenaga Administrasi	
28	Mohamad Solihin	L	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
29	Mohammad Saleh, S. Ag.	L	Guru Honorer	Guru	
30	Muhammad Agus Samroni	L	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
31	Muhammad Hilali, S.Kom.I	L	Guru Honorer	Guru	
32	Musdari	L	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
33	Mustar	L	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
34	Nasrul Yakin, A.Md	L	PNS	Guru	

35	Nila Puspitasari, S.Pd	P	Guru Honorer	Guru	
36	Nur Ida Wahyuningsih, S.Pd	P	PNS	Guru	
37	Nurchasanah, A.Md	P	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
38	Paidi , S.Pd	L	PNS	Guru	
39	Poedji Rahayu, S.Pd	P	PNS	Guru	
40	Rachmad, S.Pd	L	CPNS	Tenaga Administrasi	
41	Raden Achmad Djauhari, S.Pd	L	PNS	Guru	
42	Rani Saogasari, S.Pd	P	PNS	Guru BK	
43	Ratna Nugrahini, S.Pd	P	Guru Honorer	Guru	
44	Restu Mulyawati, S.Pd	P	Guru Honorer	Guru	
45	Rita Ritiyami	P	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
46	Rizaldhi Arya Maulana	L	Guru Honorer	Guru	
47	Rofikh Anis, S.Pd	L	PNS	Guru	Wakil Kepala Sekolah

48	Rohmatullah, S.Pd	L	Guru Honoror	Guru	
49	Romli	L	Tenaga Honoror	Tenaga Administrasi	
50	Slamet Riyanto	L	CPNS	Tenaga Administrasi	
51	Sri Rahayu Wrestisari, S.Pd	P	PNS	Guru	
52	Sugihartono, S.Pd	L	PNS	Guru	
53	Suharyono	L	PNS	Tenaga Administrasi	
54	Drs. H. Sunaryono, MM	L	PNS	Guru	
55	Supiani, S.Pd	P	PNS	Guru	
56	Suryaningsih, S.Pd	P	PNS	Guru	
57	Susi Hidayanti, S.Pd	P	PNS	Guru	
58	Sutrisno Hadi, S.Pd	L	PNS	Guru	
59	Tryas Oemi Widaningroem, S.Pd	P	PNS	Guru	
60	Tutuk Mudjiastuti	P	PNS	Guru	
61	Tutut Winarni, S.Pd	P	PNS	Guru	

62	Wing Imam Karyanto	L	PNS	Tenaga Administrasi	
63	Yohanes Antony Susilo	L	Tenaga Honorer	Tenaga Administrasi	
64	Yuli Ardiyanto, S.Pd	L	PNS	Guru	
65	Zainur Rohmat Edy Prasetyo, S.Pd	L	Guru Honorer	Guru	

2. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Jember⁵⁸

a. Data Ruang Kelas

Tabel 4.6

Data Ruang Kelas

Ruang Kelas	Jumlah Ruang Kelas Asli (d)				Jml. Ruang lainnya Yg digunakan untuk r. Kelas (e)	Jumlah ruang yg digunakan u. R. Kelas (f)=(d+e)
	Ukuran 7x9 m ² (a)	Ukuran > 63m ² (b)	Ukuran < 63 m ² (c)	Jumlah (d)=(a+b+c)		
30Kelas	0	0	25	25	5 ruang :	30

⁵⁸ Dokumentasi, Sumber data dari TU SMPN 1 Jember, September 2016.

					Milik SDN Kepatihan 2 Jember	
--	--	--	--	--	------------------------------------	--

b. Data Ruang Lainnya

Tabel 4.7
Data Sarana Prasarana

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)
1. Perpustakaan	1	9 X 12
2. LAB IPA	2	9 X 12
3. Lab. Bahasa	1	8 x 15
4. Lab. Komputer	2	10 x 21 9 x 12
5. Ruang Multimedia	1	9x12
6. Ruang Kesenian	1	10x11
7. Musholla	1	10x12,5
8. UKS	1	

9. Ruang OSIS	1	
10. Kopsis	1	
11. Kantin	3	
12. Aula	1	
13. Ruang TU	1	
14. Ruang Guru	1	
15. Ruang Kepsek	1	
16. Ruang Kurikulum	1	
17. Kamar Mandi Guru	2	
18. Kamar Mandi Siswa	7	

c. Fasilitas sekolah lainnya

- 1) Mobil Sekolah
- 2) Meja dan Bangku
- 3) Sofa
- 4) *Whiteboard*
- 5) Buku Perpustakaan
- 6) LCD/Proyektor
- 7) Salon
- 8) Kipas Angin

- 9) AC
- 10) Telepon
- 11) Almari
- 12) Rak Buku
- 13) Komputer
- 14) Kulkas
- 15) Laptop
- 16) Amplifier
- 17) TV
- 18) Camera dan Handycam
- 19) Printer
- 20) Alat Praktek MIPA

B. Penyajian Data dan Analisis

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dan mendukung dalam penelitian ini. Segala upaya untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, memberikan intensifikasi pada metode observasi dan wawancara. Untuk mendapatkan data tentang SMP Negeri 1 Jember serta data yang kualitatif berimbang, maka dilakukan juga dengan menggunakan metode dokumentasi. Setelah mengalami proses peralihan data dengan berbagai metode yang dipakai mulai data yang global hingga sampai data yang

fokus, maka secara berurutan akan disajikan yang ada dan mengacu pada fokus masalah.

Pada pembahasan hasil temuan ini, peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu mendeskripsikan bagaimana pendapat guru PAI terhadap media komputer dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember.

Teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Berbagai perangkat lunak yang memungkinkan presentasi di kemas dalam bentuk multimedia yang dinamis dan sangat menarik. Perkembangan perangkat lunak tersebut didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangnya. Salah satu produk yang paling banyak memberikan pengaruh dalam penyajian bahan presentasi digital saat ini adalah perkembangan monitor, video, audio serta perkembangan proyektor digital yang memungkinkan bahan presentasi dapat disajikan secara digital untuk bermacam-macam kepentingan dalam berbagai kondisi dan situasi, serta ukuran ruang dan berbagai karakteristik audience.

Pengolahan bahan presentasi dengan menggunakan komputer tidak hanya untuk dipresentasikan dengan menggunakan alat presentasi digital dalam bentuk multimedia projector (seperti LCD/*In-focus*),

melainkan juga dapat dipresentasikan melalui peralatan proyeksi lainnya, seperti OHP (over head projector). Berbagai alat yang dikembangkan telah memberikan pengaruh yang sangat besar bukan hanya pada perkembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah orang yang bertanggung jawab di SMP Negeri 1 Jember yaitu Ibu Ida Rubi, berikut wawancaranya:

“Dalam program inovasi dalam input dan proses pembelajaran, kita sudah mengembangkan quantum learning, mengembangkan bahan ajar, silabus dan sistem penilaian; mengembangkan strategi pembelajaran; membeli buku penunjang dan buku perpustakaan; membeli OHP/infocus dan Laptop membeli CD pembelajaran dan CD data. Kemudian kita juga mengembangkan program kinerja profesionalan guru dengan mengadakan tenaga profesional dan pakar pendidikan untuk meningkatkan mutu SDM; penyesuaian jenjang pendidikan minimal S.1; mengadakan pelatihan-pelatihan (seminar, workshop); meningkatkan keaktifan guru dalam MGMP (tingkat sekolah, sanggar, kodya, provinsi); mengadakan kursus Bahasa Inggris (mendatangkan tutor, menambah buku-buku penunjang, membeli CD atau kaset pembelajaran bahasa inggris. Disamping itu kita juga mengadakan kursus komputer, dengan mendatangkan tenaga pengajar, menambah perangkat komputer, membeli buku-buku penunjang, membeli CD data dan CD program. Dan juga menambah buku-buku pegangan untuk setiap mata kegiatan pembelajaran. Hal ini selain untuk menunjang

keprofesionalan guru juga sebagai antisipasi agar terlaksana program-program sekolah”⁵⁹.

Pengembangan media komputer dalam pembelajaran selain diungkapkan oleh Ibu wakil kepala sekolah, guru PAI juga mengungkapkan hal yang sama. Mereka mengembangkan media komputer sebagai media pembelajaran dengan mengasah dan meningkatkan lagi dengan berbagai uji coba setelah mendapatkan ilmu yang mereka dapatkan dari pelatihan-pelatihan yang mereka dapatkan, seperti dari hasil observasi berikut ini.

“Pengembangan media komputer dalam pembelajaran PAI, saat ini selain difasilitasi oleh sekolah dengan adanya pelatihan-pelatihan, guru pun di tuntut berperan aktif untuk mengembangkan kemampuannya dalam TIK walau pun dengan cara otodidak belajarnya. Agar media yang ditampilkan pada persentasi nanti di depan siswa dapat hasil yang positif dan siswa pun faham dan mengerti isi materi pembelajaran tersebut”⁶⁰.

Untuk mengoptimalkan pelatihan yang diberikan sekolah, tentunya harus dibarengi dengan pengembangan-pengembangan lebih lanjut yang dilakukan diluar jam pelatihan. Sebab pelatihan yang diberikan tentunya mempunyai batasan waktu tertentu, apalagi masalah teknologi yang mengharuskan banyak-banyak praktik agar mendapatkan kemahiran yang diharapkan. Hal ini yang diungkapkan oleh Bapak

⁵⁹ Ida Rubi, *wawancara*, Jember, 26 September 2016.

⁶⁰ Muhammad Hilali, *observasi*, Jember, 19 September 2016

“Media komputer dalam pembelajaran sangat membantu kita dalam banyak hal, seperti siswa lebih bisa konsentrasi dibanding tidak dengan menggunakan media komputer. Misal kita mempelajari masalah Thaharah, tayamum dan wudhu sampai mengerjakan shalat wajib, kita cukup menayangkan slide materi pembelajaran biar tersampaikan dengan baik kondusif”⁶¹.

Setelah data dari hasil observasi mengenai penggunaan media berbasis komputer dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember sebagaimana terungkap diatas, maka peneliti berusaha menggali data yang dapat mendukung hasil observasi tersebut melalui wawancara. Oleh karena itu sesuai dengan fokus penelitian diawal, maka data-data yang diperoleh dari lapangan disajikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis *MacromediaFlash Player* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember

Salah satu cara untuk menerapkan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran maka Guru PAI bisa menayangkan atau mengunduh Game Interaktif sebagai bahan menyampaikan materi , seperti yang dituturkan oleh bapak Hilali yang merupakan guru PAI di SMP Negeri 1 Jember mengatakan:

“Saya dalam menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* memang kurang berminat, dikarenakan flash merupakan aplikasi membuat

⁶¹ Mohammad Saleh, S. Ag, *wawancara*, Jember, 19 September 2016

animasi yang disetiap gerakan animasi ada Source kode yang sangat rumit dan memakan waktu yang lebih lama. Selain itu Aplikasi Macromedia Flash sangat berat kapasitasnya dan hanya bisa di instal di Laptop/Pc yang memiliki minimal RAM 2 GB. Jadi saya cenderung untuk mendownload animasi seperti cerita nabi dan tutorial bersuci buatan animator dalam negeri(dikarenakan saya lebih menghargai karya anak negeri). Animasi dan tutorial tersebut saya tayangkan saat proses pembelajaran PAI.”⁶²

Hal ini juga dibenarkan oleh bapak Fathur yang juga merupakan salah satu guru PAI yang mengajar kelas 2 di SMP Negeri 1 Jember mengatakan.

Misal kita mempelajari masalah mengkafani sampai menshalatkan mayat atau masalah wudhu sampai mengerjakan shalat wajib, kita cukup memutar video simulasi yang saya unduh dan digunakan materi pembelajaran biar tersampaikan dengan baik. Dikarenakan saya tidak paham mengenai pembuatan animasi dari aplikasi *Macromedia Flash*.⁶³

Sedangkan menurut Bapak Shaleh, selaku guru PAI yang mengajar kelas 3 di SMP Negeri 1 Jember yang mengatakan :

“Selain proses pembuatannya susah, penggunaan aplikasi ini kurang mendapat minat dan respon baik dari siswa. Dikarenakan animasi animasi yang bisa di unduh di internet jumlahnya terbatas, sehingga peserta didik cenderung bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung⁶⁴.”

⁶² Muhammad Hilali, *wawancara*, Jember, 19 September 2016

⁶³ Fathur, *wawancara*, Jember, 26 Agustus 2016.

⁶⁴ Shaleh, *wawancara*, Jember, 23 Agustus 2016.

Hal itu juga senada dengan Inez Cahya Ayu Ningtias siswa kelas VIII E yang mengatakan:

“ Saya sedikit jenuh dan bosan mas, dalam pembelajaran PAI mengenai tema kisah kisah nabi dan video simulasi yang berkaitan dengan tema pelajaran. Dikarenakan yang ditayangkan hanya itu itu saja. Terkadang animasi animasi yang ditayangkan oleh Bapak guru kualitas videonya pun masih rendah sehingga kurang menarik untuk dilihat⁶⁵. ”

Pendapat lain juga diutarakan oleh Moh Migdad siswa kelas VII I yang mengatakan:

“Menurut saya mas, pembelajaran menggunakan animasi dan video simulasi kurang menarik, karena saya lebih cenderung menonton saja, jadi proses pembelajaran tidak berjalan efektif. Selain itu animasi yang digunakan kurang bagus dan kaku, berbeda dengan animasi animasi buatan orang luar negeri yang keren keren mas”.⁶⁶

Dalam observasi yang peneliti lakukan ketika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* masih kurang diminati oleh peserta didik dan guru PAI dikarenakan proses pembuatannya yang cenderung rumit dan dibutuhkan perangkat laptop/PC yang berspesifikasi tinggi. Selain itu waktu pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* kurang mendapat feedback yang baik dari peserta didik.

⁶⁵ Inez,Iwawancara,Jember, 16 September 2016

⁶⁶ Moh.Migdad,wawancara, Jember, 30 Agustus 2016

2. Pembelajaran berbasis *Microsoft Office Powerpoint* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember

Seiring pula dengan penggunaan *Microsoft Office Poweppoint* sebagai media presentasi agar lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi. Sebab menurut sisiwa kalau guru PAI menggunakan *Macromediaflash* kurang menarik dan cenderung membosankan. Selain itu guru PAI di SMP Negeri 1 Jember juga sedikit kebingungan saat menggunakan *Macromedia flash*..

Kelebihan-kelebihan tekhnologi memang sudah diakui oleh setiap orang. Termasuk pengakuan dari guru PAI akan kelebihan tekhnologi. Dibawah ini ada petikan wawancara mengenai penggunaan *Microsoft Powerpoint* dalam pembelajaran PAI dalam upaya meningkatkan Pedagogik guru Pendidikan Agama Islam di SMP Neger 1 Jember.

Menurut bapak Hilal “menggunakan *Microsoft Office Poerpoint* dalam pembelajaran PAI dapat membantu menyampaikan pembelajaran. Ia dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Kalau dulu kita menulis materi pembelajaran di papan tulis sampai beberapa kali, tetapi kalau memakai *Microsoft Office Powerpoint* cukup satu kali membuat slidanya dan bisa dipakai berulang-ulang tanpa membuat kembali materi pembelajarannya”. Mneurut saya *aplikasi Microsoft Poweppoint* juga memiliki kelebihan Mudah dioperasikan,tersedia berbagai

macam desain dan animasi,tersedia berbagai macam template menarik,dapat dibuat dengan berbagai format,dapat mengedit foto secara langsung.

Hal ini juga dibenarkan oleh Bapak Fathur dan Bapak Shaleh selaku guru PAI kelas 2 dan keals 3 di SMP Negeri 1 Jember mengatakan :

“*Microsoft Office Powerpoint* sangat membantu guru, disamping kita menyesuaikan kemajuan zaman dimana para siswa lebih senang jika belajar dengan media-media yang populer saat ini” kata Pak Fathur⁶⁷. Begitu juga dengan Pak Shaleh mengungkapkan bahwa “*Microsoft Office Powerpoint* dalam pembelajaran sangat membantu kita dalam banyak hal, sepertinya siswa lebih bisa konsentrasi dibanding tidak dengan menggunakan media komputer”⁶⁸.

Keberhasilan guru PAI menggunakan *Micrososft Office Powrpoint* di SMP Negeri 1 Jember dalam meningkatkan pedagogik Guru berdasarkan wawancara dari Bapak Hilali yang mengatakan :

“Pada saat saya mengajar mata pelajaran PAI dikelas, untuk pertemuan awal saya sendiri yang membuat slide presentasi dari *PowerPoint*, sekaligus mengajarkan kepada siswa tata cara membuat slide power point. Untuk pertemuan selanjutnya, pembuatan slide *powerpoint* saya tugaskan siswa yang membuat secara berkelompok. Setelah membuat slide *powerpoint*,minggu depannya lagi saya tugaskan kepada siswa untuk

⁶⁷ Fathur, *wawancara*, Jember, 26 Agustus 2016.

⁶⁸ Shaleh, *wawancara*, Jember, 23 Agustus 2016.

mempresentasikan hasilnya di depan kelas secara berkelompok. Alhamdulillah mas, dengan cara seperti ini siswa bisa mempelajari dan berdiskusi mengenai materi yang akan disampaikan sehingga siswa mengerti dan mampu menjelaskan tentang materi tersebut. Jadi saya tinggal meluruskan dan membenarkan apabila selama proses presentasi dan diskusi ada yang keliru.”

Hal ini juga dibenarkan oleh Damanhuri siswa kelas VIII B yang mengatakan:

“Saya lebih suka dengan cara yang diterapkan oleh pak Hilali dalam proses pembelajaran PAI, karena saya bisa mengerti dan menjelaskan tentang materi PAI seperti bersih itu indah. saya juga bisa mengeluarkan pendapat saya saat proses diskusi mas”.⁶⁹

Hal ini juga didukung dengan penjelasan Iguh Prasetyanto siswa kelas VIIB yang mengatakan :

“Dengan pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint*, saya bisa membuat slide sendiri mas, karena membuat slide di powerpoint itu mudah dan banyak pilihan template dan animasi yang digunakan agar slide menarik. Dalam penugasan membuat slide kami berlomba lomba membuat slide semenarik mungkin dari teman teman agar pada saat presentasi teman teman mudah memahami saat kelompok saya menjelaskan di depan.”⁷⁰

⁶⁹ Damanhuri, *wawancara*, Jember, 16 September 2016.

⁷⁰ Iguh Prasetyanto, *wawancara*, Jember, 16 September 2016

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan ini merupakan gagasan peneliti, keterkaitan antara kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan dengan temuan-temuan sebelumnya, serta penafsiran dan penjelasan dari temuan yang diungkap dari lapangan, sebagai berikut.

1. Pembelajaran berbasis *MacromediaFlash Player* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember

Penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember masih kurang diminati oleh kalangan guru guru dan siswa. Dikarenakan untuk menjalankan aplikasi ini membutuhkan laptop/PC yang berspesifikasi tinggi. Selain itu proses pembelajaran menggunakan animasi dari *Macromedia Flash* kurang berjalan dengan efektif. Untuk animasinya sendiri guru-guru PAI hanya mengunduh dari internet⁷¹. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi ini cenderung vakum dan peserta didik kurang merespon baik⁷². Sehingga guru kesulitan dalam mengembangkan potensi peserta didik. Guru juga mengalami kesulitan saat menentukan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan animasi buatan *Macromedia Flash*.

⁷¹ Muhammad Hilali, *wawancara*, Jember, 19 September 2016

⁷² Inez, *Iwawancara*, Jember, 16 September 2016

2. Pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember

Hadirnya Powerpoint menggantikan cara presentasi kuno yaitu dengan transparansi proyektor atau biasa disebut OHP (Over Head Projector). Dengan adanya Ms Powerpoint, membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur fitur yang canggih dan menarik. Pembelajaran menggunakan aplikasi ini mendapat respon yang baik bagi peserta didik. Penggunaan Aplikasi ini sangat mudah dan tidak membutuhkan Perangkat laptop/Pc yang berspesifikasi tinggi untuk menjalakkannya. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja (sangat fleksibel), serta perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan⁷³. Selain itu *aplikasi Micosoft Powerpoint* juga memiliki kelebihan dibandingkan *Macomedia Flash* yaitu Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide Menambahkan audio,video,gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup. Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide Membuat presentasi dalam bentuk softcopy sehingga dapat diakses melalui perangkat computer. Dengan adanya kelebihan kelebihan tersebut, Guru dapat menentukan strategi pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, mengidentifikasi

⁷³ Muhammad Hilali, *wawancara*, Jember, 19 September 2016

kemampuan awal peserta didik, mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dan melaksanakan pembelajaran secara kondusif.⁷⁴



⁷⁴ Fathur Rozi, S.Pd.I, *wawancara*, Jember, 22 September 2016

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang “Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya baik yang bersifat teoritis maupun praktis, maka untuk memberikan pemahaman yang lebih singkat, tepat dan terarah dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi *Macromedia Flash* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember Tahun 2016/2017 kurang mendapat perhatian dari para guru PAI karena kurang efektif dan efisien bila digunakan dalam pembelajaran PAI.
2. Penggunaan Aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jember Tahun 2016/2017 mendapat perhatian yang besar dari para guru PAI karena efektif dan efisien bila digunakan dalam pembelajaran PAI. Pembuatan slide presentasi bisa diajarkan kepada siswa karena proses pembuatannya yang relative mudah. Dengan adanya keterlibatan siswa, guru dapat menentukan strategi pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik,

mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dan melaksanakan pembelajaran secara kondusif.

B. Saran

1. Kepada IAIN Jember, dengan adanya penelitian mengenai Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Di Smp Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, maka diharapkan ada penelitian kembali dalam masalah yang sama baik di sekolah ini maupun sekolah lain. Sebab hal tersebut secara tidak langsung dapat menimbulkan kesadaran bagi para lembaga khususnya guru itu sendiri terhadap pentingnya penerapan media berbasis dalam meningkatkan pedagogic guru.
2. Kepada SMP Negeri 1 Jember, Penggunaan Media Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini harus lebih dioptimalkan, yaitu dengan memperhatikan kehadiran dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tugas yang diberikan kepada siswa, dan metode dalam penyampaian materi agar diserap dan diterima dengan baik oleh siswa.
3. Kepada guru PAI diharapkan Agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komputer menjadi media yang memberikan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot. Maka pembelajaran dengan menggunakan media

komputer harus ada tim yang menangani khusus, yaitu tim kreasi dan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media komputer.

4. Kepada siswa, agar senantiasa mengembangkan potensinya dan bisa mengamalkan materi keagamaan yang didapat di sekolah.
5. Kepada Masyarakat, agar senantiasa memberi dukungan baik secara moril ataupun materil.

