

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN
MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUTOPLAY PADA
MATA PELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN SIKAP, MINAT,
DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1
PAPAR-KEDIRI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh :

Tri Septiya Sulistiyowati
09110079



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2013**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUTOPLAY PADA
MATA PELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN SIKAP, MINAT,
DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1
PAPAR-KEDIRI

SKRIPSI

Oleh :

Tri Septiya Sulistiyowati
09110079

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
NIP. 196511122000031 001

Tanggal, 13 Juni 2013

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031 003

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUTOPLAY DALAM MENINGKATKAN SIKAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 PAPAR-KEDIRI

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Tri Septiya Sulistiyowati (09110079)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 27 Juni 2013
dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I)

Panitia Ujian:

Ketua Sidang
Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
NIP. 196511122000031 001

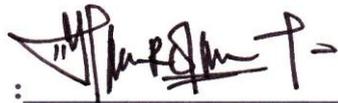
Tanda Tangan


: _____

Sekretaris Sidang,
Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031 002

: _____

Pembimbing
Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
NIP. 196511122000031 001


: _____

Penguji Utama,
Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, MA.
NIP. 197207152001122 001

: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031 002

Persembahan

**Dengan penuh syukur atas berkah nikmatNya
Sebuah karya sederhana untuk para Insan yang menjadi bagian dalam episode
kehidupanku:**

**Bapak (Alm) Muhadi dan Ibu Kartini S.
dan Kakak-kakakku Mas Kim dan Mbak Ayuk,**
Berkiprah untuk hidup dan segala pencapaianku,
pelecut mimpi-mimpiku dan yang menjadi alasanku untuk tak pernah
meredupkan asa

Seluruh keluarga besar
Kakak-kakak ipar, mbah, budhe, pakhde, om dan tante, para sepupu yang
selalu mendoakan dari jauh. My sista Dita dan Riskyta. Keponakanku Rensha
dan William, para jagoan yang selalu kurindu cerianya.

Fathur R. Ismail
Rotor semangat, peredam gelisah, dan pelukis senyum dalam hari-hariku.

Kepada semua guru dan seluruh dosen.
Salam hormat dan terimakasih yang tidak akan terputus karena telah
menjadi jembatan ilmu yang melekat dalam pikiran dan kalbu.

UIN MALIKI MALANG dan seisinya
Terimakasih telah mengizinkanku mengambil dan menyimpan beragam
hikmah yang indah.

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَكَانَ لِلنَّاسِ عَجَبًا أَنْ أَوْحَيْنَا إِلَى رَجُلٍ مِّنْهُمْ أَنْ أَنْذِرِ النَّاسَ وَبَشِّرِ الَّذِينَ
ءَامَنُوا أَنَّ لَهُمْ قَدَمَ صِدْقٍ عِنْدَ رَبِّهِمْ قَالَ الْكٰفِرُونَ إِنَّ هَذَا لَسِحْرٌ

مُبِينٌ

“Sesungguhnya Tuhan kamu ialah Allah yang menciptakan langit dan bumi dalam enam masa, kemudian Dia bersemayam di atas 'Arsy untuk mengatur segala urusan. Tiada seorangpun yang akan memberi syafa'at kecuali sesudah ada izin-Nya. (Dzat) yang demikian Itulah Allah, Tuhan kamu, Maka sembahlah Dia. Maka Apakah kamu tidak mengambil pelajaran.”(QS. Yunus: 2)¹

¹ Kementrian Agama RI. Mushaf Al Qur'an Terjemah. (Bandung: Insan Kamil. 2009) Hlm. 208

Imron Rossidy, M.Th, M.Ed.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Tri Septiya Sulistiyowati
Lamp. : 4 (Empat) eksemplar

Malang, 13 Juni 2013

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tri Septiya Sulistiyowati
NIM : 0911079
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **“Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Autoplay Pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri.”**

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Imron Rossidy, M.Th, M.Ed.
NIP. 196511122000031 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 13 Juni 2013

Hormat Saya,

Tri Septiya Sulistiyowati

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan taufiq-Nya sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Shalawat dan keselamatan semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, Nabi akhir zaman yang pada-Nya kita meneladani berbagai akhlak dan perangai mulia.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis karena dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi ini, selain untuk memenuhi tugas akhir akademis, juga dimaksudkan sebagai sumbangsih pemikiran kepada khasanah ilmu pengetahuan yang penulis harapkan bisa bermanfaat bagi masyarakat.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terlepas dari uluran tangan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak(Alm. Muhadi) dan Ibu tercinta (Kartini S.), dengan penuh ketulusan dan keikhlasan selalu mendukung dan mendoakan dalam setiap detik kegiatan positif penulis, dan membimbing penulis dengan ilmu agama agar menjadi insan yang diridhoi Allah SWT, bermanfaat di dunia hingga akhirat.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

5. Bapak H. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan kontribusi pikiran, guna memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Bapak, Sunaryo, S.Pd, selaku Kepala UPTD SMP Negeri 1 Papar Kediri yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di UPTD SMP Negeri 1 Papar.
7. Bapak Imam Jaenuri, S.Pd.I, selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SMP Negeri 1 Papar Kediri yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan informasi dan mendampingi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Segenap dewan guru dan karyawan UPTD SMP Negeri 1 Papar Kediri atas bantuan dan bimbingannya.
9. Siswa-siswi UPTD SMP Negeri 1 Papar Kediri khususnya kelas VIII G atas bantuan, semangat dan kerjasamanya dalam pelaksanaan kegiatan penelitian di sekolah.
10. Smadapala '09, Keluarga di kost Islamiyah, sahabat-sahabat di jurusan PAI angkatan 2009. Perjuangan yang tak'kan pernah terlupakan di kala pernah menentang kesulitan dan bersenda tawa bersama.

Malang, 13 Juni 2013

Peneliti,

Tri Septiya Sulistiyowati

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Dipotong

أ و = aw
أ ي = ay
أ و = û
أ ي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Ruang Lingkup Penelitian	13
F. Kajian Terdahulu	14

G. Definisi Istilah.....	16
H. Sistematika Pembahasan.....	18

BAB II: KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Sikap Belajar	20
1. Pengertian Sikap Belajar	20
2. Komponen dan Tingkatan Sikap Belajar.....	21
3. Penilaian Sikap Belajar.....	23
B. Tinjauan tentang Minat Belajar.....	25
1. Pengertian Minat Belajar	25
2. Karakteristik Minat Belajar	26
3. Aspek-aspek yang Menimbulkan Minat Belajar	27
C. Tinjauan tentang Prestasi Belajar	30
1. Pengertian Prestasi Belajar	30
2. Macam-macam Prestasi Belajar	31
3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	32
D. Tinjauan tentang Pembelajaran Kontekstual.....	40
1. Definisi Pembelajaran Kontekstual	40
2. Fokus Pendidikan Pembelajaran Kontekstual	41
3. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual	43
4. Asas-asas Pembelajaran Kontekstual.....	45
5. Prinsip Penerapan Pembelajaran Kontesktual.....	48
E. Tinjauan tentang Multimedia Interaktif	50
1. Pengertian Multimedia Interaktif	50
2. Perangkat Multimedia	51

3. Fungsi dan Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran	54
F. Tinjauan tentang <i>Autoplay</i>	56
1. Definisi <i>Autoplay</i>	56
2. Kegunaan <i>Autoplay</i>	57
G. Peran Pembelajaran Kontekstual dengan- Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Autoplay</i> dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa.....	59

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	64
1. Lokasi Penelitian	64
2. Jenis Penelitian	64
3. Kehadiran Peneliti.....	65
4. Sumber Data dan Jenis Data	65
5. Teknik Pengumpulan Data	67
6. Instrumen Penelitian	68
7. Teknik Analisis Data	68
8. Pengecekan Keabsahan Data	69
9. Tahapan Penelitian	70

BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian	74
1. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Papar Kediri.....	74
2. Profil Sekolah.....	75
3. Motto dan Visi SMPN 1 Papar Kediri.....	76
4. Misi SMPN 1 Papar Kediri.....	77

5. Tujuan SMPN 1 Papar Kediri.....	78
B. Paparan Data Sebelum Melakukan Tindakan	79
1. Observasi awal.....	79
2. Perencanaan Tindakan	81
C. Pre Tes	82
1. Perencanaan Pre Tes.....	82
2. Pelaksanaan Pre Tes	82
3. Hasil Pre Tes	84
4. Refleksi Pre Tes	85
D. Siklus I	87
1. Rencana tindakan	87
2. PelaksanaanTindakan	89
3. Observasi	93
4. Refleksi	100
E. Siklus II	102
1. Rencana Tindakan	102
2. Pelaksanaan Tindakan	102
3. Observasi	107
4. Refleksi	113
2. Siklus III	115
1. Rencana Tindakan.....	115
2. Pelaksanaan Tindakan	115
3. Observasi	118
4. Refleksi	124

BAB V : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	127
A. Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Autoplay</i> Pada Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa .	127
B. Tingkat Perbedaan Peningkatan Sikap, Minat dan Prestasi Belajar Siswa Antara Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Autoplay</i>	133
BAB VI : PENUTUP	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Papar Kediri

Tabel 2. Data Pendidik SMP Negeri 1 Papar Kediri Tahun Pelajaran 2012/2013

Tabel 3. Data Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Papar Kediri Tahun Pelajaran
2012/2013

Tabel 4. Data Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Papar Kediri Tahun Pelajaran
2012/2013

Tabel 5. Daftar Hadir Siswa Kelas VIII G SMPN 1 Papar Kediri

Tabel 6. Hasil Prestasi Belajar PAI Kelas VIII G SMPN 1 Papar Kediri

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Bagan 2. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Papar Kediri Tahun Pelajaran
2012/2013

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Dokumentasi Data Sekolah SMPN 1 Papar Kediri
- Lampiran 2 : Instrumen Observasi dan Dokumentasi
- Lampiran 3 : Prosedur Pelaksanaan Tindakan
- Lampiran 4 : Lembar Observasi Sikap dan Minat
- Lampiran 5 : Daftar Hadir Siswa Kelas Kelas VIII SMPN 1 Papar Kediri
- Lampiran 6 : Daftar Nilai Siswa Kelas Kelas VIII SMPN 1 Papar Kediri
- Lampiran 7 : Grafik Peningkatan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar
- Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 9 : Modul PAI untuk Kelas VIII
- Lampiran 10 : Tampilan Multimedia Interaktif *Autoplay*
- Lampiran 11 : Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual dengan
Multimedia Interaktif *Autoplay* di Kelas VIII G SMPN 1 Papar
Kediri
- Lampiran 12 : Surat Pengantar
- Lampiran 13 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Sulistiyowati, Tri Septiya. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Multimedia Interaktif Autoplay pada Mata pelajaran PAI dalam Meningkatkan Sikap, Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Papar Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Imron Rossidy, M. Th., M. Ed.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaannya masih menunjukkan adanya permasalahan. Diantaranya adalah masih diterapkannya pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran yang demikian berimplikasi pada kurangnya minat dan sikap positif siswa yang akhirnya berdampak pada pencapaian prestasi belajar siswa. Untuk itu, perlu diterapkan alternatif pembelajaran yaitu pembelajaran kontekstual, yang dalam penerapannya melibatkan siswa secara aktif dalam menkonsep ilmu pengetahuan, dan menghubungkan dengan konteks kehidupan nyata sehingga pengetahuan menjadi bermakna. Untuk memaksimalkan pembelajaran kontekstual maka akan didukung dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay*. Penggunaan multimedia dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka secara umum permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu, bagaimana penerapan pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri. Bagaimana tingkat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Papar Kediri. Dengan desain penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) jenis kolaboratif. Tahap penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, yaitu berupa suatu siklus spiral yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) observasi; (2) pengukuran tes hasil belajar; dan (3) dokumentasi. Data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang berupa angka atau data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan sajian visual.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar adalah menerapkan prinsip-prinsip, dan membiasakan siswa dengan pembelajaran kontekstual, memberikan reward dan motivasi pada siswa.

Data empiris menunjukkan peningkatan sikap, minat, dan prestasi belajar dari pre tes ke post tes. Sikap meningkat dari semula rata-rata 1,3 menjadi 3,4 atau meningkat sebesar 162 %. Minat belajar dari 1,2 menjadi 3,3 atau meningkat

sebesar 175 %. Prestasi belajar dari 67,8 menjadi 88,9 atau mengalami peningkatan sebesar 31%.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan, antara lain: bagi guru PAI, untuk menerapkan pembelajaran kontekstual dengan variasi teknik dipadukan dengan penggunaan media khususnyamultimedia interaktif *autoplay* karena terbukti dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Kontekstual, Multimedia Interaktif *Autoplay*, PAI, Sikap, Minat, Prestasi Belajar.

ABSTRACT

Sulistiowati, Septiya Tri. 2013. Contextual Learning with Autoplay Interactive Multimedia Application in Islamic Religion Education Subject to Increase Attitudes, Interest and Studies Achievement of Students Class VIII in SMP Negeri 1 Papar Kediri. Thesis, Department of Islamic Education, Education and Teacheship Faculty, State Islamic University (UIN) Malang Maulana Malik Ibrahim. Advisor Imron Rossidy, M.Th., M.Ed.

Islamic religious education lesson at school during the implementation is still indicating problems. Among them, the methods used are conventional. The conventional learning methods has impact to interest and positive attitudes students and eventually had effect for the attainment of studies achievement's. Therefore, the need for change by using contextual learning methods, that in its implementation involve students to concepting their knowledges actively, and correlating to a matter fact context becomes means knowledge.

To maximese the contextual learning application, it is support with autoplay interactive multimedia. The implementation of multimedia can shining up stimulus of study activities and even put on pshychologis effect to students. With the result that expectable to increase attitudes, interest and studies achievement of Students in Islamic Religious Subject.

Based on the problems the focus of this study can generally be formulated as follows, how contextual learning with interactive multimedia autoplay application which can increase attitudes, interests and study achievement of students learning on the subject of Islamic Religious Education class VIII of SMPN 1 Papar Kediri, and how increased attitudes, interests, and studies achievements of students class VIII of SMPN 1 Papar Kediri after applied contextual learning on the subjects of Islamic Religious Education.

This study applying action research type of classes (classroom action research), the model developed by Kemmis and Taggart. Research data's in the form of documentation, interviews, and observation. Qualitative data were analyzed descriptively qualitative, while quantitative data were analyzed descriptively quantitative.

Application of Contextual Learning with Interactive Multimedia Autoplay Application can improve attitudes, interest and study achievement of students class VIII, apply the principles of the application of Contextual Learning, habituation on contextual learning mode, using Interactive Multimedia Autoplay, application the use of modules, providing reward and motivation to the learners.

Application of Contextual Learning with Autoplay Interactive Multimedia Application on the subjects of Islamic Religious Education proven to improve attitudes, interest and study achievement students class VIII of SMPN 1 Papar Kediri. The results of field observations indicate a difference in increasing the attitudes value of the average pre test 1.3, rising to 3,4 on the post test, or an increase of 162 %, while increased interest of the average pre test 1.2 up to 3,3 or an increase of 175%. So is studies achievement students from the average value of pre test 67,8 up to 88,9 at post test, or an increase of 31%.

Based on the results of this study, researchers gave suggestions, Similarly to the teacher in order to implement the Contextual Learning with the variation and combining with autoplay interactive multimedia in the learning process, because it proven to improving attitudes, interest, and study achievement of students.

Keywords: Contextual Learning, Interactive Multimedia Autoplay, Islamic Religious Education Subject, Attitudes, Interest and Studies Achievement.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas merupakan harapan masyarakat Indonesia dalam meraih negara yang makmur sejahtera. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu inovasi pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.¹

Pendidikan harus adaptif terhadap perubahan jaman. Modernisasi teknologi di berbagai bidang harus diimbangi pula dengan kreativitas dalam dunia pendidikan. Dewasa ini, pelajar usia remaja telah terbiasa dengan *gadget ICT* yang canggih dan multifungsi. Maka pendidikan juga harus dapat memberikan inovasi agar para pelajar tetap memberikan perhatian yang maksimal pada pembelajaran.

Berdasarkan data dalam *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011: The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education* yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) pada bulan Maret 2011, indeks pembangunan pendidikan atau *Education Development Index (EDI)*

¹ Nurhadi, dkk. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK* (Malang, UM PRESS: 2004) Hlm. 1.

berdasarkan data tahun 2008 adalah 0,934. Nilai itu menempatkan Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia.²

Selama ini hasil pendidikan yang umumnya ada di negara Indonesia hanya tampak dari kemampuan siswa menghafal fakta-fakta. Walaupun banyak siswa mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka seringkali tidak memahami secara mendalam substansi materinya.³ Hal itu disadari oleh pemerintah:

Sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Mereka sangat butuh untuk memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya di mana mereka akan hidup dan bekerja.⁴

Sebagaimana yang kita ketahui, pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan seorang pendidik agar terjadi belajar pada diri siswanya. Mahfudh Shalahudin menyebutkan seseorang yang belajar tidak sama lagi dengan keadaan sebelum belajar. Sebab atas dasar usahanya ia berupaya mengubah situasi pengetahuan yang dimilikinya untuk kemudian digunakan secara fungsional. Dalam situasi hidup, termasuk sikapnya kepada Allah SWT, negara, bangsa, masyarakat, dan dirinya sendiri.⁵

² [Http://azharmind.blogspot.com/kualitas-pendidikan-indonesia-ranking.html](http://azharmind.blogspot.com/kualitas-pendidikan-indonesia-ranking.html). Diakses 27 September 2012, pukul 18.30 WIB.

³ Nurhadi dkk. *Op. Cit.* Hlm. 1.

⁴ Depdiknas, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. *Manajemen Peningkatan Berbasis Sekolah, Buku 5, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. (Jakarta, Depdiknas: 2002) Hlm. 1.

⁵ Shalahudin Mahfudh. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. (Surabaya, PT. Bina Ilmu: 1990) Hlm. 46.

Konsep pemikiran tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 bahwa:

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial.⁶

PAI tidak hanya mengajarkan kepada peserta didik agar menguasai ilmu keislaman tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk mengamalkan ajaran Islam dalam keseharian.⁷ Maka dalam upaya untuk merealisasikan tujuan pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI), guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang memadai dan teknik-teknik mengajar yang baik agar ia mampu menciptakan suasana pengajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien atau dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam sudut pandang pendidikan yang modern, belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu (*Behavioral Change*) murid, baik mengenai tingkat kemajuan dalam proses perkembangan intelek khususnya, maupun proses perkembangan psikis, sikap, pengertian, kecakapan, minat, penyesuaian diri, dan sebagainya.⁸

Penilaian terhadap hasil belajar harus dilihat dari aspek kognitif (ranah cipta), afektif (ranah rasa), dan psikomotorik (ranah karsa). Penilaian afektif,

⁶ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2006. *Sisdiknas. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*. [Http: //ftp.unm.ac.id/permendiknas/2006/Nomor20Tahun2006/](http://ftp.unm.ac.id/permendiknas/2006/Nomor20Tahun2006/) Diakses tanggal 20 Juli 2012, pukul 05.50 WIB.

⁷ *Ibid.*

⁸ Shalahudin Mahfudh. *Op.Cit.* Hlm. 46.

bagi sebagian guru lebih sulit dilakukan dibanding penilaian kognitif atau penilaian psikomotor. Padahal dalam dunia pendidikan, ranah afektif juga sangat perlu mendapatkan perhatian. Karena ranah afektif sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.⁹

Beberapa komponen penting ranah afektif misalnya minat dan sikap terhadap suatu mata pelajaran atau materi pelajaran. Sikap adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, objek atau issue. Contoh sikap peserta didik terhadap objek misalnya sikap terhadap mata pelajaran. Siswa bisa memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran atau materi pelajaran tertentu, bisa juga negatif, atau netral.¹⁰

Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran harus lebih positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sikap belajar mempengaruhi intensitas seseorang dalam belajar. Bila sikap belajar positif, maka kegiatan intensitas belajar lebih tinggi. Bila sikap belajar negatif, maka akan terjadi hal yang sebaliknya. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran. Karena dengan sikap`positif dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang minat belajar.¹¹

Minat kemudian akan dapat memperlancar proses belajar siswa. Karena belajar akan terjadi secara optimal dalam diri siswa apabila ia memiliki minat untuk mempelajari sesuatu. Siswa yang sikap belajarnya positif akan belajar

⁹ Sa'ud, Udin Saefudin. *Inovasi Pendidikan*. (Bandung, Alfabeta: 1998) Hlm. 162.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ [Http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap](http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap). Diakses 23 Maret 2013, pukul 05.15 WIB.

dengan aktif. Anak didik yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.¹²

Harapan semua guru tentunya, siswa mereka memiliki sikap dan minat positif terhadap materi pelajaran. Siswa yang mempunyai sikap positif dan minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran atau materi pelajaran akan berimbas pada prestasi belajar yang dicapainya.¹³

Selain sikap dan minat, prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor lain baik yang berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal).¹⁴ Oleh karena itu, seorang guru haruslah kompeten dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran.¹⁵

Prestasi belajar yang maksimal adalah hasil dari pembelajaran yang efektif. Menurut PP 19 tahun 2005 SNP Suasana pembelajaran yang efektif di kelas itu harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, inovatif dan discover (menemukan sendiri).¹⁶ Hasil penelitian menyebutkan bahwa pengalaman belajar 10% diambil dari apa yang kita dengar, 20% dari yang kita baca, 30% dari yang kita lihat, 50% dari yang kita lihat dan dengar, 70% dari

¹² Crow Lestar, Crow Alice. *Psychologi Pendidikan*. (Jogjakarta, Nurcahaya: 1989) Hlm. 304.

¹³ Penelitiandakankelas.blogspot.com. Diakses 25 Januari 2013, pukul 19.30 WIB.

¹⁴ Mursal, H.M. Taker. *Kamus Ilmu Jiwa dan Pendidikan*. (Jakarta, Al-Ma'arif: 1980) Hlm. 50.

¹⁵ Sunartombs.wordpress.com//pengertian-prestasi-belajar/. Diakses 25 Agustus 2012, pukul 19.30 WIB.

¹⁶ [Http://lms.sma1purwokerto.sch.id/lms/mod/forum/discuss](http://lms.sma1purwokerto.sch.id/lms/mod/forum/discuss). Diakses 23 Januari 2013, pukul 10.00 WIB

yang kita katakan, dan 90% dari yang kita katakan dan lakukan.¹⁷ Belajar menjadi lebih bermakna ketika anak-anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.¹⁸

Ditegaskan dalam Al-Ghasyiyah ayat 17-20:

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾
وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

Artinya: “Apakah mereka tidak memperhatikan bagaimana unta diciptakan, bagaimana langit ditinggikan, bagaimana gunung ditancapkan dan bagaimana bumi dihamparkan”¹⁹

Ayat-ayat tersebut mengarahkan akal manusia kepada fungsi pertama di antara sekian banyak fungsinya, yakni mempelajari ayat-ayat Tuhan yang tersaji di alam raya ini. Ayat-ayat tersebut bermula dengan tafakur dan berakhir dengan amal. Bukanlah sekedar ide-ide yang tersusun dalam benak, melainkan melampauinya sampai kepada pengamalan dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Nurhadi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 4.

¹⁹ Depag RI. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. (Bandung, Diponegoro: 2004) Hlm. 596.

²⁰ Shihab, M. Quraish. *Tafsir Maudhu'i atas Berbagai Persoalan Umat*. Jakarta: Mizan. ([Http://media.isnet.org/islam/Quraish/Wawasan/Iptek1.html](http://media.isnet.org/islam/Quraish/Wawasan/Iptek1.html).) Diakses 11 Juli 2012 , pukul 09.10 WIB.

Hal yang diungkapkan di atas adalah berdasarkan pada kasus yang terjadi di SMP Negeri 1 Pajar Kediri. Secara umum sikap belajar siswa masih cenderung negatif dan minat belajar masih rendah. Dari hasil observasi ketika pembelajaran PAI berlangsung, hanya sekitar 35 % siswa yang benar-benar memperhatikan guru yang tengah menjelaskan. Sebagian siswa yang berada di deretan bangku tengah ke belakang asyik bercanda dan diskusi (ngobrol) mengenai hal-hal di luar materi pelajaran. Situasi belajar kurang aktif, hanya 2 hingga 3 orang siswa yang rajin bertanya. Bahkan ketika beberapa siswa ditanya mengenai sampai bab apa pelajaran PAI mereka memiliki jawaban yang berbeda-beda.

Selain dari pengamatan, dari hasil kuesioner sekitar 70,5 % siswa mengaku tidak pernah belajar materi PAI di rumah sebelum mengikuti pembelajaran PAI bahkan tugas rumah juga tidak selalu dikerjakan. Tentang pelaksanaan pembelajaran PAI menurut siswa kurang kreatif dan menyenangkan sehingga antusiasme mereka juga sangat kurang.

Sikap dan minat belajar terhadap mata pelajaran PAI yang relatif masih rendah berdampak pula pada penilaian hasil belajar. Dari penilaian hasil belajar harian secara tes dari 34 siswa, nilai rata-rata mereka hanya 68 dari KKM 75. Padahal prestasi belajar mereka bisa jauh lebih tinggi dari angka tersebut karena pelajaran PAI relatif mudah dipahami dan menarik karena materi-materi adalah tentang nilai hal-hal dan peristiwa yang dialami dan dapat diamati di sekitar kita.

Maka dari itu, selain pembelajaran dan teknik pembelajaran hal yang perlu diperhatikan di sini adalah pemanfaatan media yang masih belum

diterapkan khususnya dalam pembelajaran PAI. Padahal media sangat mendukung dalam pembelajaran yang membutuhkan ilustrasi konteks sosial budaya. Sehingga siswa dapat mengkontekstualkan nilai-nilai dan materi-materi PAI dengan kehidupan sehari-hari dan dapat membuat perhatian siswa terfokus. Sebagaimana Guru Agama Islam, menyatakan bahwa:

Memang secara umum siswa-siswa di sini cukup tertib ketika pembelajaran, mereka kondusif ketika belajar. Akan tetapi memang hasilnya berbeda ketika saya pernah ajarkan dengan perangkat multimedia power point, hanya sekali ketika pondok ramadhan saja. Mereka cenderung lebih bisa fokus dan memahami materi ketimbang yang saya ajarkan biasanya dengan metode ceramah atau tanya jawab.²¹

Dampaknya ketika pembelajaran tidak didukung dengan media yang relevan adalah siswa cenderung kesulitan untuk menguraikan materi pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya ataupun mengaitkan antara satu materi dengan materi lainnya. Mereka cenderung mengutarakan sama sebagaimana yang ada di buku maupun yang disampaikan Guru. Hal ini yang membuat mereka kurang bisa menyerap nilai-nilai dalam materi-materi yang diajarkan. Faktanya prestasi belajar mereka sedang-sedang saja, rata-rata siswa dalam penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Mereka mengalami kesulitan ketika menghadapi pertanyaan tentang permasalahan baru yang tidak dibahas ataupun tidak tertera di buku. Padahal mereka seharusnya bisa mencapai nilai yang lebih baik jika mereka benar-benar bisa memahami bukan sekedar hafal materi.

²¹ Hasil wawancara dengan Bapak Imam Jaenuri, S.Pd.I., Guru PAI di SMPN 1 Papar-Kediri. Pada 2 September 2012.

Pembelajaran dengan pembelajaran kontekstual akan lebih maksimal ketika didukung oleh objek-objek yang dapat menghubungkan mereka pada situasi yang menyerupai fakta sehingga mereka lebih dinamis dalam berpikir. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.²²

Multimedia menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia sendiri dikategorikan mejadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.²³

Berbagai inovasi *Information Communication and Technology (ICT)* dalam bidang pendidikan terus dikembangkan dan disosialisasikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas belajar bagi siswa. Salah satu program multimedia interaktif terbaru dalam dunia pendidikan adalah *Autoplay Media Studio*. Program ini adalah penemuan media software baru yang memiliki konten seperti gambar, musik, animasi, dan video.²⁴ *Autoplay Media Studio* mahir dalam membuat aplikasi multimedia dengan menyatukan berbagai jenis

²² Hamalik. *Media Pendidikan*. (Bandung, Citra Aditya Bakti: 1994) Hlm.16.

²³ Mayer, Richard. *Multimedia Learning*. (New York, Cambridge University Press. 2001) Hlm. 31.

²⁴ [Http://wikipedia.org/wiki/wikipedia-terbuka//autoplay](http://wikipedia.org/wiki/wikipedia-terbuka//autoplay). Diakses 15 Juli 2012, pukul 08.27 WIB.

media dalam cara dan penyajian yang menarik dan interaktif.²⁵ Aplikasi ini secara fungsional dapat dibuat dalam hitungan menit. Bahkan oleh seorang pemula atau yang belum berpengalaman dalam bidang pemrograman. Hal ini adalah solusi bagi para guru yang *notabene* kurang bahkan tidak terbiasa menggunakan perangkat lunak (*software*) pemrograman.

Pemanfaatan multimedia yang menarik dan efektif akan dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikenal pelajar memuat banyak materi menghafal. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru.²⁶ Buktinya, hasil ulangan siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran dari guru dan waktu yang sama.

Melihat kondisi fisik, sarana dan prasarana sekolah ini bisa dikatakan cukup baik dengan dilengkapi sarana-sarana pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang pembelajaran seperti komputer, LCD, dan proyektor. Hanya saja pemanfaatannya masih sangat kurang. Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dalam upaya meningkatkan sikap yang positif, minat dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan multimedia interaktif *autoplay*. Sehingga penulis berinisiatif untuk mengambil judul “***Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Autoplay Pada Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMPN I Papar-Kediri***”.

²⁵ [Http://www.indigorose.com//autoplay-media-studo.html](http://www.indigorose.com//autoplay-media-studo.html). Diakses 19 Juli 2012, pukul 13.50 WIB.

²⁶ [Http://ihinsolihin.com/peningkatan-pemahaman-siswa-pada-mata-pelajaran-pai-dengan-pendekatan-contextual-teaching-learning-ctl-di-kelas-sdsmp-tahun-pelajaran-2010-2011/](http://ihinsolihin.com/peningkatan-pemahaman-siswa-pada-mata-pelajaran-pai-dengan-pendekatan-contextual-teaching-learning-ctl-di-kelas-sdsmp-tahun-pelajaran-2010-2011/). Diakses 25 Juli 2012, pukul 21.30 WIB.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang menurut peneliti perlu untuk diteliti, permasalahan-permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN I Papar-Kediri?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan sikap, minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan peneliti diatas, maka beberapa tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui dan memahami penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan Multimedia Interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI yang dapat meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN I Papar Kediri.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan sikap, minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri antara sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

Sekurang-kurangnya dari penelitian ini akan diperoleh dua manfaat, yaitu manfaat dari segi teoritis dan manfaat dari segi praktis.²⁷ Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan beberapa hal yang terkait dengan manfaat dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Sebagai sumbangan pemikiran dan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru mengenai variasi mengajar dalam meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Guru PAI

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru PAI untuk menerapkan pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

3. Bagi Siswa

Sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, pada mata pelajaran PAI.

4. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

²⁷ Ridwan. *Metode dan Teknik Menyusun Poposal Penelitian*. (Bandung, Alfabeta: 2009) Hlm. 359.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Pembahasan penelitian tidak lepas dari ruang lingkup pembahasan. Hal ini untuk menghindari kekaburan dan kesimpangsiuran dalam pembahasan, sehingga dapat mengarah kepada pokok bahasan yang ingin dicapai.

Adapun ruang lingkup pembahasan adalah:

1. Upaya peningkatan sikap, minat dan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI melalui penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay*.
2. Tingkat perbedaan sikap, minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar antara sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI.

F. Kajian Terdahulu

Sebagai bukti orisinalitasnya penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature review*), dengan tujuan untuk melihat letak persamaan, perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan di samping itu untuk menghindari pengulangan atau persamaan terhadap media, metode atau kajian data yang telah ditemukan oleh peneliti-peneliti terdahulu.

Beberapa diantara penelitian terdahulu sebagai perbandingan penelitian ini adalah hasil penelitian skripsi Elok Nur Rokhmah tahun 2011 dengan aplikasi *Cooperative Learning Model The Child Development Project (CDP)*

pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMA Negeri 1 Malang²⁸ dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 183%. Sedangkan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 37.2%. Hal ini menunjukkan bahwa perlu pembelajaran pembelajaran yang aktif dan kooperatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa.

Skripsi berjudul *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual pada Bidang Study PAI dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SDN Ketawanggede 1 Malang*.²⁹ oleh Resna Yuniati. Kajian ini memilih pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa tingkat sekolah dasar. Aspek yang berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu pembelajaran kontekstual untuk usia SMP yang secara hukum perkembangan memiliki karakteristik perilaku dan berpikir yang berbeda dengan usia SD. Serta bahan materi pembelajaran yang lebih kompleks sehingga perlu ditunjang dengan media-media yang sesuai.

Dan penelitian terbaru terkait penggunaan media audio visual berbasis *autoplay* telah dilakukan oleh mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul "*Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Autoplay Media Studio dalam meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar pada Bidang Studi Akidah Akhlak Kelas VIII-D MTs Al-Ma'arif 1 Singosari*". Dari hasil penelitian tersebut penggunaan media *autoplay* memberikan progress yang cukup baik dalam meningkatkan prestasi dan motivasi siswa pada bidang studi

²⁸ Yudianti, Elok Nur Rokhmah. 2011. *Aplikasi Cooperative Learning Model The Child Development Project (CDP) Untuk Meningkatkan Motivasi, Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas XI Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMA Negeri 1 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

²⁹ Yuniati Resna. 2006. *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual pada Bidang Study PAI dalam meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SDN Ketawanggede1 Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

akidah akhlak. Dengan nilai pre test rata-rata 69,6 (di bawah KKM) dan pada hasil siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 88, 9. Demikian pula dengan motivasi siswa yang juga meningkat sekitar 1,3 %.³⁰

Hal yang hampir sama dengan penelitian-penelitian di atas adalah pemilihan pembelajaran pembelajaran yang aktif dan kreatif. Akan tetapi dalam penelitian skripsi ini penulis memilih pembelajaran kontekstual yang disesuaikan dengan perkembangan siswa usia SMP, kemudian dipadukan dengan media pembelajaran yang relevan yakni multimedia interaktif *autoplay*. Diharapkan selain meningkatkan prestasi belajar pemilihan media dan pembelajaran belajar dapat meningkatkan minat dan sikap belajar siswa yang selama ini masih jarang diperhatikan oleh pengajar maupun peneliti-peneliti sebelumnya.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini maka penulis perlu memberikan penegasan istilah atau definisi operasional pada judul skripsi ini sebagai berikut:

1. Pengertian Sikap

Kecenderungan untuk bereaksi terhadap suatu hal orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif,

³⁰ Reni Hajar. 2012. "*Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Autoplay Media Studio dalam meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar pada Bidang Studi Akidah Akhlak Kelas VIII-D MTs Al-Ma'arif 1 Singosari*". Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hlm. 125.

kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal.³¹

2. Pengertian Minat

Minat adalah sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajarinya.³²

3. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf, atau simbol yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.³³ Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.³⁴

4. Pengertian Pembelajaran Kontekstual.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep dimana guru menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.³⁵

5. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan seperti teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada peserta didik dengan komputer atau peralatan

³¹ Shalahudin Mahfudh. *Op.Cit.* Hal. 95

³² W. S. Winkel. *Psikologi Pengajaran..* (Jakarta, Grasindo: 1999) Hlm. 105.

³³ Tirtonegoro, Surtanti. *Anak Supernormal dan Program Pendidikan.* (Jakarta, Bima Aksara: 1989) Hlm. 43.

³⁴ Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.* (Bandung, Remaja Rosdakarya: 2003) Hlm. 92.

³⁵ Nurhadi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 4.

manipulasi elektronik dan digital yang lain.³⁶ Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi interaktif dan mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

6. Pengertian *Autoplay*

Autoplay Media Studio adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang mampu mengkoordinir dan mengkombinasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi.³⁷

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

Bab I: Pendahuluan. Pada bab ini akan dikemukakan hal yang sifatnya sebagai pengantar untuk memahami isi skripsi ini yang meliputi, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, definisi operasional, sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Pustaka. Pada bab ini mencakup pembahasan tentang sikap belajar meliputi pengertian sikap belajar, komponen dan tingkatan sikap belajar, serta penilaian sikap belajar. Pembahasan tentang minat belajar yaitu pengertian, karakteristik dan aspek-aspek yang menimbulkan minat belajar. Pembahasan tentang prestasi belajar meliputi pengertian, karakteristik, penilaian, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Pembelajaran kontekstual yang meliputi definisi,

³⁶ Hamalik Oemar. *Media Pendidikan*. (Bandung, PT. Citra Adya Bakti: 1989) Hlm. 187.

³⁷ <http://wikipedia.org/wiki/wikipedia-terbuka//autoplay//> Diakses 15 Juli 2012 pukul 08.27 WIB.

fokus, prinsip, aspek-aspek, karakteristik. Dan, tinjauan tentang multimedia interaktif yang meliputi: definisi, fungsi dan manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran; tinjauan tentang *autoplay* meliputi definisi dan keunggulan *autoplay*. Tinjauan tentang peranan pembelajaran kontekstual dan multimedia interaktif (*autoplay*) dalam meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa SMP.

Bab III: Metode penelitian. Bab ini mencakup desain dan jenis penelitian, kehadiran peneliti di lapangan, lokasi penelitian, sumber dan jenis data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahapan penelitian.

Bab IV: Paparan Data. Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian yang berlokasi di SMPN 1 Papar-Kediri yaitu latar belakang objek, analisis data dan penyajian data.

Bab V: Pembahasan. Bab ini berisi analisis peneliti tentang penelitian yang sudah dilakukan dipaparkan dalam bentuk tulisan dalam usulan proposal ini.

Bab V: Kesimpulan dan saran. Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitiandi lapangan dan beberapa saran bagi objek penelitian guna peningkatan aktifitas kegiatannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sikap Belajar

1. Pengertian Sikap

Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu (objek). Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadinya perilaku atau tindakan yang diinginkan.¹

Definisi sikap menurut beberapa ahli ialah:

- a) LanPierre menyatakan sikap merupakan respons terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan.
- b) Menurut Trow, sikap adalah suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.
- c) Allport, mengemukakan bahwa sikap adalah suatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respon individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu. Sikap tidak muncul seketika atau dibawa lahir, tapi disusun dan dibentuk melalui pengalaman serta memberi pengaruh langsung pada respon seseorang.²

¹ [Http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap](http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap). Diakses 22 Januari 2013, pukul 08.15 WIB.

² [Http://rizcafitria.wordpress.com/2011/04/30/sikap-belajar-peserta-didik/](http://rizcafitria.wordpress.com/2011/04/30/sikap-belajar-peserta-didik/). Diakses 23 Januari 2013, pukul 09.20 WIB.

d) Menurut ilmu psikologi sikap merupakan pola reaksi individu terhadap sesuatu stimulus yang berasal dari lingkungan. Sikap (*Attitude*) dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk bereaksi terhadap suatu hal orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal.³

Dari semua pengertian yang diungkapkan di atas dapat diambil sebuah pengertian tentang sikap, yaitu sikap adalah penilaian seseorang terhadap suatu obyek, situasi, konsep, orang lain maupun dirinya sendiri akibat hasil dari proses belajar maupun pengalaman di lapangan yang menyatakan rasa suka (respon positif) dan rasa tidak suka (respon negatif). Dan Definisi operasional sikap belajar adalah kecenderungan bertindak dalam perubahan tingkah laku melalui latihan dan pengalaman dari keadaan tidak tahu menjadi tahu.

2. Komponen dan tingkatan Sikap Belajar

Para ahli menyimpulkan bahwa sikap mempunyai 3 komponen penting, yaitu komponen :

³ *Ibid.*

- a) kognisi yang berhubungan dengan kepercayaan, ide dan konsep;
Komponen ini memberi penekanan kepada pemupukan sikap positif terhadap pelajaran. Penguasaan asas kemahiran kognitif ini adalah penting untuk memahami sesuatu konsep dalam semua komponen. Dalam pembelajaran, komponen kognitif sangat diperlukan misalnya untuk memahami konsep, prinsip, dan penyelesaian soal.
- b) afeksi yang mencakup perasaan seseorang; dan
- c) konasi yang merupakan kecenderungan bertingkah laku atau yang akan dilakukan. Oleh karena itu ketiga komponen ini dimasukkan di dalam format kisi-kisi “sikap belajar siswa”⁴

Menurut Notoatmodjo tingkatan sikap belajar terdiri dari :

- a) Menerima (*Receiving*)
Menerima diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek).
- b) Merespon (*Responding*)
Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan sesuatu dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap.
- c) Menghargai (*Valuting*)
Mengajak orang lain untuk mengerjakan/mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap.
- d) Bertanggung jawab (*Responsible*)
Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko adalah merupakan sikap yang paling tinggi.⁵

⁴ [Http://Penulisan-instrumen-penilaian-sikap.html](http://Penulisan-instrumen-penilaian-sikap.html). Diakses 24 Februari 2013, pukul 08.08 WIB.

3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Sikap

Sikap seseorang antara yang satu dan yang lainnya adalah berbeda. Bila diperhatikan secara seksama ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sikap seseorang, yakni:

a) Sikap, adalah sebagai hasil dari belajar.

Sikap diperoleh dengan melalui pengalaman yang mempunyai unsur-unsur emosional.

b) Sikap memiliki dua unsur yang bersifat “perceptual” dan “afektif”.

Sikap bukan saja menentukan hal yang diamati anak, melainkan juga bagaimana dia mengamatinya. Misalnya seorang anak memiliki sikap negatif terhadap gurunya maka segala gerak-gerik guru yang terlihat oleh anak tersebut ditafsirkan secara negatif pula.

c) Sikap mempengaruhi pengajaran yang lainnya.

Apabila seorang anak didik memiliki sikap positif terhadap gurunya, maka anak tersebut akan senang kepada pengajaran yang bersangkutan. Situasi ini akan memberi jalan kepada anak ke arah pengalaman belajar yang sukses. Inilah yang menyebabkan ia belajar lebih efektif dan menimbulkan sukses yang lebih besar.⁶

3. Penilaian Sikap Belajar

Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut.

⁵Soekidjo, Notoatmodjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. (<http://www.sarjanaku.com>.) Diakses 22 Februari 2013, pukul 11.13 WIB.

⁶Mahfud Shalahuddin. *Op. Cit.* Hlm. 99

a) Sikap terhadap materi pelajaran.

Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran. Dengan sikap`positif dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang minat belajar, akan lebih mudah diberi motivasi, dan akan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan.

b) Sikap terhadap guru/pengajar.

Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap guru. Peserta didik yang tidak memiliki sikap positif terhadap guru akan cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan. Dengan demikian, peserta didik akan sukar menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut.

c) Sikap terhadap proses pembelajaran.

Peserta didik juga perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

d) Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Misalnya, masalah lingkungan hidup. Peserta didik perlu memiliki sikap yang tepat, yang dilandasi oleh nilai-nilai positif terhadap kasus lingkungan tertentu. Misalnya, peserta didik memiliki sikap positif terhadap program larangan merokok.⁷

⁷ [Http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap](http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap). Diakses 22 Januari 2013, pukul 08.30 WIB.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Definisi istilah minat itu sendiri ialah:

- a) Menurut kamus besar bahasa Indonesia minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu (gairah) keinginan.⁸
- b) Abdur Rahman Shaleh, mengatakan minat sebagai sumber hasrat belajar yang lahir dari diri seseorang, sesuatu sosial atau sesuatu situasi yang mengandung sangkut paut dengan dirinya.⁹
- c) Hilgard dalam Slameto menyatakan: *interest is persiting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*. Dengan demikian minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan termasuk diminati siswa, akan diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Oleh sebab itu, minat adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu objek.¹⁰

Berdasarkan Definisi-definisi di atas, bisa disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.

⁸ Depdiknas. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta, Balai Pustaka: 2003). Hlm. 582.

⁹ Saleh, AR. *Didaktik Pendidikan Agama*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1976). Hlm. 65.

¹⁰ Tohirin, MS. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada: 2005) Hlm. 130-131.

2. Karakteristik Minat Belajar

Memperhatikan uraian dari definisi minat belajar di atas, dapat diturunkan beberapa karakteristik atau ciri khas minat belajar, yaitu:

a) Kecenderungan hati untuk belajar dapat didefinisikan sebagai suatu karakteristik untuk:

- 1) Melakukan aktifitas belajar, membaca, mencatat, menulis pelajaran, mendiskusikan persoalan, latihan serta praktik tertentu.
- 2) Mencapai atau memperoleh hasil dari melakukan kegiatan belajar, seperti pengetahuan keterampilan, pengalaman nilai-nilai serta sikap ketertarikan untuk melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan belajar itu menampakkan diri pada gejala-gejala tertentu, seperti besarnya perhatian seseorang ketika menghadapi sesuatu obyek atau pembicaraan, seringnya melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan obyek itu serta seringnya seseorang menanyakan obyek yang dimaksud terutama untuk mencapai pengetahuan dan informasi obyek yang bersangkutan.

b) Kesenangan belajar

Kesenangan merupakan kondisi gejala psikologis dari minat belajar. Kecenderungan ini dapat berupa kesukaan atau keinginan melakukan aktifitas belajar. Kondisi psikologis minat belajar ini menampakkan diri pada gejala bergairahnya (antusiasme) seseorang untuk belajar, gairah membaca, mendengar penjelasan guru, mencatat hal-hal yang dianggap penting, mendiskusikan dan sebagainya. Sementara kesenangan muncul ketika seseorang telah mengetahui kelebihan serta kenikmatan yang

terkandung di dalam objek, dalam hal ini baik materi maupun kesenangan belajar keduanya sama-sama mengerakkan perhatian seseorang terhadap objek yang akan dihadapi.

c) Kesadaran belajar

Dalam hal ini kesadaran belajar dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Kesadaran seseorang dalam melakukan kegiatan belajar.
- 2) Kesadaran seseorang akan arti penting apa yang diperoleh melalui kegiatan belajar, seperti arti penting dan bergunanya pengetahuan (dalam arti tertentu), keterampilan dan sikap-sikap tertentu terutama yang terkait dengan kerangka kehidupan seseorang.

Dari kedua definisi kesadaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap orang itu memiliki sifat yang sadar akan apa yang diperbuatnya. Kesadaran belajar ini menampakkan diri pada gejala yang berupa pengakuan seseorang akan pentingnya kegiatan dan hasil-hasil belajar. Semakin tegas pengakuan dan pernyataan itu, mengimplementasikan semakin besarnya kesadaran belajar. Sehingga diasumsikan semakin besar minat belajar yang dimiliki.

3. Aspek-aspek Yang Menumbuhkan Minat Belajar

Minat tumbuh oleh adanya sebab-sebab tertentu. Sebab-sebab itu adalah fungsi kebutuhan, keinginan dan cita-cita, pengaruh kebudayaan, beberapa kemungkinan mengembangkan minat dan pengetahuan.¹¹

¹¹ Indrafachrud S., Woerjo Kasiram S. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. (Tim Publikasi FIP- IKIP Malang: 1976) Hlm. 99.

Adapun lebih rincinya sebagai berikut:

a) Fungsi kebutuhan

Berkaitan dengan minat belajar, hal ini dapat tumbuh karena kebutuhan akan informasi, ilmu pengetahuan, kebutuhan akan kecakapan tertentu, serta kebutuhan seseorang untuk mengembangkan nilai serta sikap hidup yang lebih maju. Minat adalah kecenderungan ke arah sesuatu karena sesuatu tersebut memiliki arti bagi kita, sesuatu itu dapat memenuhi kebutuhan dan dapat menyenangkan kita. Jadi minat bukanlah kecenderungan yang dipaksakan.

b) Keinginan dan cita-cita

Keinginan merupakan cita-cita yang dapat menjadi pendorong munculnya minat terhadap sesuatu atau hal-hal yang berhubungan dengan sesuatu itu. Misalnya jika seseorang memiliki keinginan dan cita-cita untuk mendalami ilmu agama cara menjadi seorang yang alim, maka hal ini dapat menjadi pendorong lahirnya minat yang berkaitan dengan ilmu keagamaan. Semakin besar keinginan dan hasrat untuk mencapai citacita, maka semakin besar minat yang muncul.

c) Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan, baik dalam pengertian mikro (kebudayaan individu) maupun dalam pengertian makro (kebudayaan sosial, adat istiadat masyarakat) dapat menjadi penggerak munculnya minat-minat tertentu sebagai cara kebudayaan itu. Kebiasaan seseorang untuk senantiasa menjaga kebersihan dapat menumbuhkan minat untuk selalu menjaga kebersihan dan keindahan, termasuk mendalami atau belajar keindahan

atau kesehatan muslim yang sejak kecilnya dibiasakan oleh orang tua untuk selalu tertib dan istiqomah menjalankna ajaran Islam. Di dalam dirinya tumbuh minat untuk mempelajari Islam dengan sempurna, bahkan ini dapat menumbuhkan minat yang kuat dalam dirinya untuk berupaya memperjuangkan agamanya.¹²

Dari uraian tersebut, dapat tarik kesimpulan bahwa minat belajar siswa bisa timbul karena kebiasaan melakukan kegiatan-kegiatan belajar. selain itu minat siswa dapat tumbuh karena budaya yang telah terkondisi baik di rumah ataupun di sekolah, lebih baik dari itu, kebudayaan sesungguhnya membentuk kerangka kepribadian dan minat termasuk salah satu aspek di dalam strukturnya.

Beberapa kemungkinan mengembangkan minat dan pengalaman Pengalaman sebagai faktor menumbuhkan minat erat kaitannya dengan faktor kebudayaan. Pengalaman adalah aspek permulaan dari kebudayaan. Pengalaman adalah guru terbaik (*Experience is the best theacher*) bahkan pengalaman merupakan pendidikan yang terbaik (*Experience is the best education*) yang dengan demikian dapat menggerakkan perilaku seseorang baik perilaku jasmaniah maupun perilaku psikologisnya, seperti perilaku minat, bakat dan intelegensinya. Pengalaman menjadi guru misalnya dapat menumbuhkan minat orang itu untuk menekuni bidang-bidang yang berkaitan dengan keguruannya, bahkan merasa senang mempelajari dan membicarakan (mendiskusikan) persoalan keguruan bahkan persoalan keilmuan, kemanusiaan, kemasyarakatan dan lain-lain.

¹² Marimba, Ahmad D. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung, Al-Ma'arif: 1989) Hlm. 88.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari suatu usaha yang telah dikerjakan.¹³ Adapun definisi prestasi menurut beberapa ahli ialah:

- a) Nasrun Harahap mengemukakan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan pengurusan bahan peajaran yang disajikan kepada mereka, serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.¹⁴
- b) Menurut Zainal Arifin berasal dari kata *prestatie* bahasa Belanda yang berarti “hasil usaha”. Jadi prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar.¹⁵
- c) Sedangkan Menurut Djamarah prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, dan diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.¹⁶

Dari beberapa pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli diatas dapat dipahami, bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

¹³ Depdiknas. *Op. Cit.* Hlm. 895.

¹⁴ Djamarah, Syaiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru.* (Surabaya, PT Usaha Nasional: 1994) Hlm. 21.

¹⁵ Zainal Arifin. *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur.* (Bandung, Remaja Karya: 1988) Hlm 123.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah. *Op. Cit.* hlm. 19

Hasil belajar dan penguasaan ini diketahui melalui pengukuran atau tes dan penelitian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, sehingga dapat diketahui pencapaian belajar, yang sering disebut dengan prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Dra. Sutratinah Tirtonegoro yang memaparkan sebagai berikut: “kualitas prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran serta peralatan usaha belajar. Kualitas belajar disini adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.”¹⁷

2. Macam-macam Prestasi Belajar

Prestasi belajar dikategorikan dalam tiga macam prestasi yaitu:

a) Prestasi yang bersifat kognitif (ranah cipta)

Yang termasuk dalam prestasi yang bersifat kognitif yaitu: Ingatan, pemahaman, penerapan, pengamatan, analisis, sintesis dan lain-lain. Misalnya seorang siswa dapat menyebutkan atau menguraikan materi pelajaran yang sudah dipelajari pada minggu lalu maka siswa tersebut bisa dikatakan prestasi dalam kognitifnya dan lain sebagainya.

b) Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa)

Yang termasuk dalam prestasi yang bersifat afektif yaitu: Sikap menghargai, penerimaan, penolakan dan lain-lain. Misalnya seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu

¹⁷ Tirtonegoro, Sutratinah. *Op. Cit.* Hlm 43.

pernyataan atau suatu permasalahan. Dapat dikatakan siswa tersebut memiliki prestasi afektif.

c) Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa).

Yang termasuk prestasi yang bersifat psikomotorik siswa yaitu: Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal, keterampilan bergerak dan bertindak. Misalnya seorang siswa menerima pelajaran tentang adab sopan santun kepada orangtua, maka si anak mengaplikasikan pelajaran tersebut kedalam kehidupan sehari-harinya.¹⁸

Dengan demikian, apabila siswa sudah memenuhi atau mendapatkan dan menjalankan ketiga ranah tersebut, maka bisa dikatakan seorang guru sudah berhasil dalam proses belajar mengajar. Karena dalam proses belajar mengajar yang dititik beratkan adalah kepada ketiga ranah tersebut yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

siswa dapat kita bedakan menjadi beberapa macam diantaranya:

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yaitu :

¹⁸ *Ibid.* Hlm. 154-156.

1) Aspek Fisiologis

Faktor fisiologis adalah sebagaimana kondisi fisik dan kondisi indranya. Dan diantara faktor fisiologis yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah kondisi fisik dan alat indranya.

Pertama, Kondisi fisik. Keadaan fisik atau jasmani yang sehat akan membantu aktivitas siswa. Dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, kondisi fisik yang sehat dan segar akan memperlancar proses belajar mengajar. Jika kondisi fisik seseorang lemah (sakit), maka pada saat ia belajar kondisinya akan terganggu. Akibatnya hasil belajar yang diperolehnya tidak maksimal.

Kedua, Kondisi panca indra dapat dikatakan sebagai pintu gerbang masuknya pengaruh ke dalam diri individu. Orang mengenal dunia sekitarnya dan belajar dengan menggunakan panca indra. Baik dan berfungsi alat indranya merupakan syarat dapat belajar itu berlangsung dengan baik.¹⁹

2) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran siswa. Namun diantara faktor-faktor rohaniah siswa pada umumnya dipandang lebih esensial. Diantara faktor-faktor tersebut diantaranya:

(a) Inteligensi atau kecerdasan.

¹⁹ *Ibid.* Hlm 252.

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri atas tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan keadaan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.²⁰

(b) Bakat.

Bakat secara umum adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Selain intelegensi bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat itu dapat terwujud.²¹ Dengan demikian bakat akan mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar dalam bidang-bidang tertentu.

(c) Minat.

Menurut *W. S. Winkel* minat adalah sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajarinya.²²

²⁰ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta: 1988) Hlm. 57.

²¹ *Ibid.* Hlm. 163.

²² *W. S. Winkel. Psikologi Pengajaran*. (Jakarta, Grasindo: 1999) Hlm. 105.

Jadi Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk mempertahankan dan mengenang beberapa kegiatan, yang diminati, dipertahankan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Dengan demikian minat siswa dalam belajar sangat besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

(d) Motivasi.

Motivasi adalah sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi penting bagi proses belajar, karena motivasi menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu.²³

(e) Kesiapan.

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau reaksi. Kesediaan itu timbul dari diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar karena jika sudah siap, maka hasil belajarnya pun akan lebih baik, sebaliknya apa bila tidak ada kesiapan dalam belajar, maka hasilnya akan kurang maksimal.

b) Faktor Eksternal

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap prestasi belajar

²³ Ahmadi Abu, Supriatno Widodo. *Psikologi Belajar Mengajar*. (Jakarta, Rineka Cipta: 1992) Hlm. 139.

dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor,²⁴ yaitu:

1) Faktor keluarga

Faktor keluarga sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi dari keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah dapat berupa cara guru mengajar, ala-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dan murid, disiplin sekolah, dan media pendidikan, yaitu :

(1) Guru dan cara mengajar

Faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting, bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya turut menentukan hasil belajar siswa.

Dalam kegiatan belajar, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam perannya sebagai pembimbing, guru harus berusaha menhidupkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses interaksi yang kondusif. Dengan demikian cara mengajar

²⁴ Slameto. *Op. Cit.* Hlm. 60.

guru harus efektif dan dimengerti oleh anak didiknya, baik dalam menggunakan model, tehnik ataupun metode dalam mengajar yang akan disampaikan kepada anak didiknya dalam proses belajar mengajar dan disesuaikan dengan konsep yang diajarkan berdasarkan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

(2) Model pembelajaran

Model atau metode pembelajaran sangat penting dan berpengaruh sekali terhadap prestasi belajar siswa. Dalam hal ini model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak hanya terpaku pada satu model pembelajaran saja, akan tetapi harus bervariasi yang disesuaikan dengan konsep yang diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama pada guru matematika. Adapun model-model pembelajaran itu, misalnya : model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, realistik matematika problem solving dan lain sebagainya.

(3) Alat-alat pelajaran

Untuk dapat hasil yang sempurna dalam belajar, alat-alat belajar adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya. Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya,

kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak.

(4) Kurikulum

Kurikulum diartikan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan itu sebagian besar menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Menurut Slameto bahwa kurikulum yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik terhadap proses belajar maupun prestasi belajar siswa.²⁵

(5) Waktu sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu sekolah dapat pagi hari, siang, sore bahkan malam hari Waktu sekolah juga mempengaruhi belajar siswa. Siswa merasa jenuh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif di dalam belajar.²⁶

(6) Interaksi guru dan murid

Guru yang kurang berinteraksi dengan murid secara intim, menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar.

(7) Disiplin sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar.²⁷ Kedisiplinan sekolah ini misalnya mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar

²⁵ *Ibid.* Hlm. 63.

²⁶ *Ibid.* Hlm. 151.

²⁷ *Ibid.* Hlm. 67.

dengan pelaksanaan tata tertib, kedisiplinan pengawas atau karyawan dalam pekerjaan administrasi dan keberhasilan atau keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, dan lain-lain.

(8) Media pendidikan

Kenyataan saat ini dengan banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar anak dalam jumlah yang besar pula. Media pendidikan ini misalnya seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium atau media lainnya yang dapat mendukung tercapainya prestasi belajar dengan baik.

8) Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa antara lain teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di keluarganya.

(a) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Slameto mengatakan bahwa kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak misalnya berorganisasi, kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lain, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya.

(b) Teman Bergaul

Anak perlu bergaul untuk mengembangkan sosialisasinya. Tetapi perlu dijaga jangan sampai mendapatkan teman bergaul yang buruk

perangainya. Perbuatan tidak baik mudah berpengaruh terhadap orang lain, maka perlu dikontrol dengan siapa mereka bergaul. Agar siswa dapat belajar, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya. Maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik.

(b) Cara Hidup Lingkungan

Cara hidup tetangga disekitar rumah di mana anak tinggal, besar pengaruh terhadap pertumbuhan anak. Hal ini misalnya anak tinggal di lingkungan orang-orang rajib belajar, otomatis anak tersebut akan berpengaruh rajin juga tanpa disuruh.

D. Pembelajaran Kontekstual

1. Definisi Pembelajaran Kontekstual

Kata kontekstual berasal dari kata *context* yang berarti hubungan, konteks, suasana dan keadaan²⁸. Sehingga pembelajaran kontekstual dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu.

Menurut Depdiknas pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan

²⁸ Depdiknas. *Op. Cit.* Hlm. 519.

mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan perencanaan dalam kehidupan mereka sehari-hari.²⁹

Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalaminya. Dalam konteks itu, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi kehidupannya nanti. Dalam kelas kontekstual, guru berusaha membantu siswa mencapai tujuan. Maksudnya guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada sekedar informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa.³⁰

2. Fokus Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan secara fleksibel dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Dalam pembelajaran kontekstual siswa ditempatkan di dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peran guru. Sehubungan dengan itu menurut pembelajaran pengajaran kontekstual harus menekankan pada hal-hal sebagai berikut³¹:

²⁹ Dharma Kesuma, dkk. *Contextual Teaching and Learning Sebuah Panduan Awal Dalam Pengembangan PBM*. (Yogyakarta, Rahayasa: 2010) Hlm. 58.

³⁰ Kasihani, dkk. *Pembelajaran Berbasis CTL*. Makalah. (Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang: 2003). Hlm. 4.

³¹ Nurhadi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 23-34.

a) Belajar berbasis masalah (*problem based learning*)

yaitu suatu pembelajaran pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

b) Pengajaran autentik (*authentic instruction*)

yaitu pembelajaran pengajaran yang menekankan siswa untuk mempelajari konteks bermakna. Ia mengembangkan keterampilan berfikir dan pemecahan masalah yang penting dalam kehidupan nyata.

c) Belajar berbasis inquiri (*inquiry based learning*)

membutuhkan strategi pengajaran yang mengikuti metodologi sains yang menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna.

d) Belajar berbasis proyek atau tugas terstruktur (*project based learning*)

membutuhkan suatu pembelajaran pengajaran komprehensif di mana lingkungan belajar siswa didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik mata pelajaran.

e) Belajar berbasis kerja (*work based learning*)

yang memerlukan suatu pembelajaran pengajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja.

f) Belajar jasa layanan (*service learning*)

memerlukan penggunaan metodologi pengajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk merefleksikan jasa layanan tersebut.

g) Belajar kooperatif (*cooperative learning*)

memerlukan pembelajaran pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

2. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Dalam bagian berikut akan disampaikan beberapa karakteristik pembelajaran kontekstual yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Johnson,³² ada delapan komponen utama dalam sistem pembelajaran kontekstual, seperti dalam rincian berikut:

a) Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*)

Dalam pembelajaran ini siswa seharusnya dapat mengatur dirinya sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan dapat belajar sambil berbuat (*learning by doing*).

b) Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*)

Dalam pembelajaran ini siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai pelaku bisnis dan sebagai anggota masyarakat.

³² *Ibid.* Hlm. 14.

c) Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*)

Dalam pembelajaran ini siswa melakukan pekerjaan yang signifikan: ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan dan ada hasilnya yang bersifat nyata.

d) Bekerja sama (*collaborating*)

Dalam pembelajaran ini siswa dapat menggunakan tingkat berfikir yang secara lebih kritis dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan dan menggunakan logika dan bukti-bukti.

e) Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative*)

Dalam pembelajaran ini siswa dapat menggunakan tingkat berfikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan dan menggunakan logika dan bukti-bukti.

f) Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (*nurturing the individual*)

Siswa memelihara pribadinya yaitu mengetahui, memberi perhatian, memiliki harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri. Siswa tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa, siswa menghormati temannya dan juga orang dewasa.

g) Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*)

Dalam pembelajaran ini siswa mengenal standar yang tinggi, mengidentifikasi tujuan dan motivasi siswa untuk mencapainya. Guru memperlihatkan kepada siswa cara mencapai apa yang disebut “*excellence*”.

h) Menggunakan penilaian autentik (*using authentic assessment*)

Dalam pembelajaran ini siswa menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna. Misalnya siswa boleh menggambarkan informasi akademis yang telah mereka pelajari dalam pelajaran sains, kesehatan, pendidikan, matematika, dan pelajaran bahasa Inggris dengan mendesain sebuah mobil, merencanakan menu sekolah, membuat penyajian perihal emosi manusia.

3. Asas-asas Pembelajaran Kontekstual

Asas-asas atau juga disebut komponen-komponen pembelajaran kontekstual melandasi pelaksanaan proses pembelajaran kontekstual yang memiliki tujuh asas meliputi:

a) Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Jean Piaget menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, tetapi juga dari kemampuan individu menjadi subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan itu berasal dari luar akan tetapi dikonstruksi dari dalam diri seseorang. Karena itu pengetahuan terbentuk oleh objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek menginterpretasi objek tersebut.³³

³³ Sa'ud, Udin Saefudin. *Op. Cit.* Hlm. 168.

b) Inkuiri

Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta dari hasil mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Dalam model inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, yaitu: (a) Merumuskan masalah, (b) Mengajukan hipotesis (jawaban sementara), (c) Mengumpulkan data, (d) Menguji hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan, dan (e) Membuat kesimpulan.³⁴

c) Bertanya (*Questioning*)

Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam pembelajaran kontekstual, guru tidak banyak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi berusaha memancing agar siswa menemukan sendiri. Kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk: (a) menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran; (b) Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar; (c) Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu; (d) Menfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan, dan; (e) Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sendiri.³⁵

d) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerjasama dengan orang lain. Kerjasama itu dapat dilakukan dalam dalam berbagai bentuk dalam kelompok belajar yang dibentuk secara formal maupun

³⁴ *Ibid.* Hlm. 169-170.

³⁵ *Ibid.*

dalam lingkungan secara alamiah. Hasil belajar dapat diperoleh secara *sharing* dengan orang lain.³⁶

e) *Pemodelan (Modeling)*

Asas modelling dalam proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Contoh: Guru agama Islam memberi contoh tentang tata cara bersuci. Proses pemodelan tidak terbatas pada guru saja, siswa yang memiliki kemampuan juga bisa dimanfaatkan sebagai model. Melalui *modelling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran teoritis-abstrak.³⁷

f) *Refleksi (Reflection)*

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan kembali dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran kontekstual, setiap akhir pembelajaran, guru memberikan kesempatan siswa secara bebas untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya. Sehingga siswa dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

g) *Penilaian Nyata (Authentic Assesment)*

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran.

³⁶ *Ibid.* Hal 171.

³⁷ *Ibid.*

Penilaian dilakukan secara terus-menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan meliputi seluruh aspek domain penilaian.³⁸

Dari ketujuh komponen tersebut, pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada dunia kehidupan nyata, berpikir tingkat tinggi, aktivitas siswa, aplikatif, berbasis masalah nyata, penilaian komprehensif, dan pembentukan manusia yang berakal sehat.

4. Prinsip Penerapan Pembelajaran Kontekstual

Berkaitan dengan faktor kebutuhan siswa, untuk menerapkan pembelajaran kontekstual guru perlu memegang prinsip pembelajaran berikut:

- a) Merencanakan pembelajaran sesuai kewajaran perkembangan mental siswa. Hubungan antara isi kurikulum dan metodologi yang digunakan untuk mengajar harus didasarkan kepada kondisi sosial, emosional dan perkembangan intelektual siswa. Jadi, usia siswa dan karakteristik individual serta kondisi sosial budaya siswa harus menjadi perhatian di dalam merencanakan pembelajaran.
- b) Membentuk kelompok belajar yang saling tergantung (*independent learning groups*). Siswa saling belajar dari sesamanya di dalam kelompok-kelompok kecil dan belajar bekerja sama dalam tim besar (kelas). Kemampuan itu merupakan bentuk kerja sama yang diperlukan oleh orang dewasa di tempat kerja dan konteks lain. Jadi, siswa diharapkan untuk bisa berperan aktif.

³⁸ *Ibid.* Hlm. 172.

c) Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*). Lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri memiliki tiga karakteristik umum, yaitu kesadaran berfikir penggunaan strategi dan motivasi yang berkelanjutan. Berdasarkan penelitian, siswa usia 5-16 tahun secara bertahap mengalami perkembangan kesadaran terhadap; (i) keadaan pengetahuan yang dimilikinya, (ii) karakteristik tugas-tugas yang mempengaruhi pembelajarannya secara individual, dan (iii) strategi belajarnya.

d) Mempertimbangkan keragaman siswa (*diversity of students*).

Di kelas guru harus mengajar siswa dengan berbagai keragamannya, misalnya latar belakang suku bangsa, status sosial-ekonomi, bahasa utama yang dipakai di rumah, dan berbagai kekurangan yang mungkin mereka miliki. Dengan demikian, diharapkan guru dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

e) Memperhatikan multi-intelegensi siswa.

Dalam menggunakan pembelajaran pembelajaran kontekstual, maka cara siswa berpartisipasi di dalam kelas harus memperhatikan kebutuhan dan delapan orientasi pembelajarannya (*spasi-verbal, linguistic-verbal, interpersonal, musical-ritmik, naturalis, badan-kinestetika, intrapersonal dan logis matematis*)

f) Menggunakan teknik-teknik bertanya (*Questioning*)

Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan pemecahan masalah, dan keterampilan berfikir tingkat tinggi. Maka, jenis dan tingkat pertanyaan yang tepat harus diungkapkan. Pertanyaan harus secara hati-

hati direncanakan untuk menghasilkan tingkat berfikir, tanggapan, dan tindakan yang diperlukan siswa dan seluruh peserta di dalam proses pembelajaran kontekstual.

g) Menerapkan penilaian autentik (*authentic assessment*).

Penilaian autentik mengevaluasi penerapan pengetahuan dan berfikir kompleks seorang siswa, dari pada hanya sekedar hafalan informasi aktual. Kondisi alamiah pembelajaran kontekstual memerlukan penilaian interdisiplin yang dapat mengukur pengetahuan dan keterampilan lebih dalam dan dengan cara yang bervariasi dibandingkan dengan penilaian satu disiplin.³⁹

E. Multimedia Interaktif

1. Pengertian multimedia

Secara etimologi berasal dari dua kata "*Multi*" dan "*Medium*" yang berarti bermacam-macam atau banyak. Medium adalah Sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Secara terminologi Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media yang berbeda untuk membawa, menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video dan atau gabungan dari beberapa komponen tersebut.

Beberapa definisi menurut para ahli multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Multimedia dalam

³⁹ *Ibid.* Hlm. 20-21.

konteks computer Hofstetter adalah Pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.⁴⁰

Media dalam pembelajaran adalah alat metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.⁴¹ Tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran media. Selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

2. Perangkat Multimedia

Multimedia adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.⁴² Multimedia merupakan kelompok dokumen yang terdapat pada berbagai jenis media dan penggunaannya secara terpadu dalam bidang pekerjaan yang telah didesain. Suatu dokumen sesungguhnya adalah isi pesan yang terdapat dalam kelompok media (lebih dari satu media), dan menunjuk pada keterpaduan dalam penggunaannya dalam rangka menyajikan suatu pekerjaan. Jika materi yang berada dalam macam-macam media itu berkenaan dengan suatu topik atau suatu daerah mata ajaran yang

⁴⁰ <http://wikipedia.org/wiki/wikipedia-terbuka//multimedia/html>. Diakses 13 Juli 2012, pukul 13.20 WIB.

⁴¹ Hamalik. *Op.Cit.* Hlm. 12.

⁴² *Ibid.* Hlm. 187.

spesifik dan yang membentuk keseluruhan terpadu maka disebut paket multimedia.⁴³

Pemilihan dan penentuan perangkat multimedia berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan kondisi lingkungan belajar yang diciptakan untuk mencapai tujuan tersebut. Beberapa media yang dapat dipilih adalah gambar, slide, filmstrip, rekaman, transparan, video tape, dan sebagainya.⁴⁴

- (1) *Gambar*. Media ini menyajikan hal secara rinci, bersifat sederhana, dan mudah diamati. Penyajiannya tidak memerlukan perlengkapan yang rumit dan harganya relatif murah serta mudah didapat. Penggunaannya dapat membantu meningkatkan pengenalan dan pemahaman para siswa tentang suatu materi. Media gambar akan lebih efektif bila dikombinasikan dengan media lain, misalnya rekaman, model, dan sebagainya.
- (2) *Slide*. Media ini pada prinsipnya sama dengan gambar tercetak, tetapi penyajiannya dilakukan dengan menggunakan proyektor. Pembuatannya diperlukan keterampilan, lebih realistik, orisinal, mudah direvisi, diadaptasikan, dan mudah disusun kembali serta dikombinasikan dengan media lain, misalnya tape atau rekaman, gambar, dan sebagainya.
- (3) *Filmstrip*. Media ini sudah tersusun dalam satu unit dan gambar tersusun dalam urutan yang ketat. Penyajian dengan proyektor sehingga

⁴³ *Ibid.* Hlm. 188.

⁴⁴ *Ibid.* Hlm. 188-189.

lebih jelas dan mudah dipahami. Media ini dapat dikombinasikan misalnya dengan rekaman atau referensi tertentu.

- (4) Rekaman. Media ini dapat digunakan untuk menyajikan hampir semua mata ajaran, bersifat luwes, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan. Rekaman dapat dikombinasikan dengan media gambar, slide, atau radio.
- (5) Transparan. Pada prinsipnya sama dengan media gambar. Penyajiannya dengan OHP. Mudah digunakan serta dapat diamati oleh seluruh kelas. Media ini lebih efektif bila dikombinasikan dengan rekaman, papan tulis, model, benda sebenarnya, dan sebagainya.
- (6) *Video Tape*. Media ini dapat merekam dan menyajikannya dengan TV, sangat efektif tetapi harganya mahal dan teknisnya agak rumit. Media ini banyak digunakan dalam rangka *micro teaching*. Video tape dapat dikombinasikan dengan berbagai media lainnya.
- (7) Komputer. Pembelajaran yang menggunakan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran melibatkan siswa secara aktif. Komputer menjadi populer sebagai media pembelajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran yang lain.

3. Fungsi dan Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pengajaran pada

tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Secara umum multimedia dalam pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata atau tertulis saja)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang dan daya indra, misalnya:
 - (1) Obyek yang terlalu besar dapat dihentikan dengan realita gambar, film, bingkai, dan model.
 - (2) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, atau film layar lebar.
 - (3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *highspeed photography*
 - (4) Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lagi melalui rekaman film, audio, maupun foto.
 - (5) Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film-film bingkai.
- c) Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak-anak. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk; menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih

langsung antara peserta didik dengan kenyataan, dan memungkinkan anak untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

- d) Atas dasar lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama bagi setiap peserta didik, maka ini dapat diatasi dengan media untuk memberikan rangsangan, pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.⁴⁵

Penggunaan komponen pendukung yakni media pembelajaran diketahui memiliki banyak manfaat, *Encyclopedia of Educational Research* merinci manfaat media pembelajaran adalah, meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir, mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, membuat pelajaran lebih mantap, dan memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.⁴⁶

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.

⁴⁵ Muffarokah, Anisatul. *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta, Teras: 2009). Hlm. 107.

⁴⁶ Hamalik. *Op. Cit.* Hlm. 15.

⁴⁷ Arsyad, Azhar. *Media pengajaran*. (Jakarta, Rajawali Press: 2002) Hlm. 26-27.

- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

F. Autoplay

1. Definisi Autoplay

Autoplay Media Studio adalah sebuah software yang mampu mengkoordinir dan mengkombinasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi.

Autoplay Media Studio adalah sebuah platform pengembangan aplikasi yang cepat dengan kemampuan multimedia yang sangat baik. Ia mengkhususkan diri dalam menggabungkan konten seperti gambar, musik, video, Flash dan HTML ke dalam aplikasi perangkat lunak yang telah disesuaikan. Pembelajaran visual *Autoplay Media Studio* dirancang untuk memudahkan orang dalam membuat aplikasi mereka sendiri, bahkan jika seseorang sama sekali tidak memiliki pengalaman pemrograman. Program ini sempurna untuk membuat CD/DVD menu autorun, dan untuk ribuan aplikasi kreatif seperti presentasi interaktif, aplikasi pelatihan, *tool web* dan banyak lagi.⁴⁸

⁴⁸ [Http://www.indigorse.com/autoplay-media-studio/html](http://www.indigorse.com/autoplay-media-studio/html). Diakses 16 Juli 2012 pukul 13.30 WIB.

2. Kegunaan *Autoplay*

Mengingat kemampuannya yang cukup kompleks, maka *Autoplay* sering digunakan untuk pembuatan *project* berikut:⁴⁹

- a) *Company profile* : profil perusahaan, profil sekolah, profil diri.
- b) *CD Interactive* : membuat CD Interaktif pembelajaran, CD Interaktif materi seminar, ataupun materi perusahaan.
- c) *Catalog* : katalog buku dan katalog produk
- d) *Information*: seperti di kantor perusahaan, hotel, bank, tempat wisata.
- e) Video dan audio *Player*
- f) Presentasi seminar kuis
- g) *Autorun CD browser*.

3. Keunggulan *Autoplay*

- a) Membangun software multimedia profesional dapat dibuat dengan mudah.

Cukup *Drag-and-Drop* untuk membuat sebuah aplikasi. Pengguna tinggal menarik dan meletakkan isi media (teks, gambar, audio, video, animasi, dan banyak lagi) ke “halaman” atau “dialog”. Sehingga cukup mengelola interaktifitasnya berupa navigasi.⁵⁰

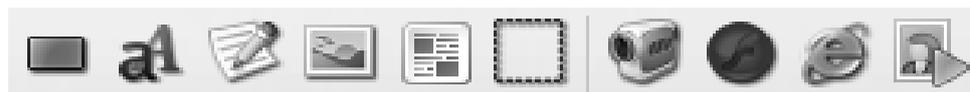
- b) Memiliki 18 Objek Interaktif yang siap pakai

Ada 18 jenis objek interaktif yang dimiliki *Autoplay Media Studio* yang siap pakai. Tidak perlu repot-repot membuat objek tersebut dari nol (seperti pada Macromedia Flash), Objek tersebut antara lain *buttons*,

⁴⁹ Alfian, Yudha. *Modul Autoplay Media Studio 7.5*. (Malang, Universitas Negeri Malang: 2011) Hlm. 1.

⁵⁰ *Ibid.* Hlm. 1.

*text labels, paragraph text, rich text, images, videos, Macromedia Flash, web browsers, slideshows, hotspots, input fields, list boxes, drop-down lists, radio buttons, checkboxes, progress bars tree controls and grid controls.*⁵¹



- c) Mudah untuk melihat preview dan mempublish (menerbitkan)

Cukup dengan melakukan beberapa klik saja untuk melihat hasil sementara yang kita kerjakan. Selain itu prngguna akan dimudahkan untuk mempublish hasil karya baik itu dalam format *.exe ataupun ISO CD/DVD *images*.⁵²

- d) Tersedia berbagai Template Profesional

Pengguna bisa memilih berbagai template professional yang siap digunakan dalam proyek. Untuk menyempurnakan hasilnya cukup memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan.

G. Peranan Pembelajaran Kontestual dan Multimedia Interaktif *Autoplay* Dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa SMP.

Belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan baik mengenai tingkat kemajuan dalam proses perkembangan intelek, maupun proses perkembangan psikis, sikap, pengertian, kecakapan, minat,

⁵¹ *Ibid.* Hlm. 2.

⁵² *Ibid.*

penyesuaian diri, dan semacamnya.⁵³ Jadi, dalam proses belajar mengajar yang dititik beratkan adalah tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pada usia tingkat SMP perkembangan kognitif utama yang dialami adalah formal operasional, yang mampu berpikir abstrak dengan menggunakan simbol-simbol tertentu atau mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat konkrit, seperti peningkatan kemampuan analisis, kemampuan mengembangkan suatu kemungkinan berdasarkan dua atau lebih kemungkinan yang ada, kemampuan menarik generalisasi dan inferensi dari berbagai kategori objek yang beragam. Peningkatan fungsi intelektual, kapabilitas memori dalam bahasa dan perkembangan konseptual. Sedangkan perkembangan afektif siswa SMP mencakup proses belajar perilaku dengan orang lain atau sosialisasi. Sebagian besar sosialisasi berlangsung lewat pemodelan dan peniruan orang lain.⁵⁴

Untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, bakat, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi manusia yaitu strategi, sarana dan prasarana belajar yang memadai.

Ranah afektif juga merupakan tolok ukur keberhasilan belajar siswa. Beberapa komponen penting ranah afektif misalnya minat dan sikap terhadap

⁵³ Shalahudin Mahfudh. *Op.Cit.* Hlm. 46.

⁵⁴ Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* (Jakarta, PT. Remaja Rosda Karya: 2011) Hlm. 107-108.

suatu mata pelajaran atau materi pelajaran.⁵⁵ Sikap belajar mempengaruhi intensitas seseorang dalam belajar. Siswa yang sikap belajarnya positif akan belajar dengan aktif.⁵⁶

Minat akan memperlancar proses belajar siswa. Karena belajar akan terjadi secara optimal dalam diri siswa apabila ia memiliki minat untuk mempelajari sesuatu. Anak didik yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.⁵⁷

Belajar haruslah didorong sedemikian rupa sehingga minat terhadap isi pelajaran ditopang pada diri anak. Sikap yang dibawa anak ke pelaksanaan tugasnya pada permulaan unit pelajaran haruslah diperkuat jika memang sikap tersebut diinginkan, dan sebaliknya dirubah jika sikap itu mengganggu keberhasilan proses penguasaan. Jika seorang pelajar hendak dibantu mencapai sikap dan minat yang konstruktif dan menyenangkan, maka kesempatan pendidikan harus didorong sedemikian rupa sehingga para pelajar bukan saja menghadapi penguasaan pokok-pokok yang minimal tetapi juga dirangsang untuk mencapai batas kemampuannya.⁵⁸

Salah satu prinsip penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun di dalam benaknya sendiri. Guru dapat membantu proses tersebut dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat

⁵⁵ Sa'ud, Udin Saefudin. *Op. Cit.* Hlm. 162.

⁵⁶ <http://blog.tp.ac.id/teknik-asesmen-penilaian-sikap>. Diakses 23 Maret 2013, pukul 05.15 WIB.

⁵⁷ Crow Lestar, Crow Alice. *Op. Cit.* Hlm. 304.

⁵⁸ *Ibid.* Hlm. 293.

relevan bagi siswa. Yakni dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide mereka sendiri untuk belajar. Dalam hal ini guru dapat memberikan kepada siswa tangga yang dapat membantu dalam mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, akan tetapi harus diupayakan agar siswa sendiri yang memanjat tangga tersebut.⁵⁹

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran pengajaran yang dari karakteristiknya memenuhi target harapan tersebut. Pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks di mana materi tersebut digunakan, serta hubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya belajar siswa. Konteks memberikan arti, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar.⁶⁰

Pembelajaran dan pengajaran kontekstual menjadi tumpuan dalam upaya menghidupkan kelas secara maksimal. Kelas yang hidup diharapkan dapat mengimbangi perubahan yang terjadi di luar sekolah yang demikian cepat. Dengan cara tersebut diharapkan dapat membekali anak memecahkan persoalan jangka panjang bukan sekedar mengingat dalam jangka pendek.⁶¹

Pembelajaran kontekstual akan lebih maksimal ketika didukung oleh objek-objek yang dapat menghubungkan mereka pada situasi yang menyerupai fakta sehingga mereka lebih dinamis dalam berpikir. Dapat dipahami bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting dan berkaitan untuk mendukung pencapaian tujuan belajar adalah strategi mengajar

⁵⁹ Nurhadi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 9.

⁶⁰ *Ibid.* Hlm. 7.

⁶¹ *Ibid.* Hlm. 4.

dan media pengajaran. Maka dari itu pembelajaran kontekstual sangat perlu didukung oleh media pembelajaran yang relevan yakni multimedia..

Multimedia yang merupakan kombinasi dari banyak media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Multimedia dapat melampaui batas ruangan kelas. Misalkan seorang guru PAI akan mengajarkan tentang Sejarah Kebudayaan Islam yang berlokasi di Makkah maka pembelajaran tradisionalnya adalah meyuruh siswa membaca topik dalam buku ajar. Pembelajaran ini akan berbeda ketika pembelajaran tersebut menggunakan teknologi multimedia.⁶² Sebagaimana Mayer (1997) mengatakan berdasarkan hasil review bahwa: “Pembelajaran murid akan meningkat jika informasi diberikan dalam bentuk multimedia yang memicu mereka aktif memilih, menorganisir, dan mengintegrasikan informasi visual dan verbal.”⁶³

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajarn dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁶⁴

Selain itu, dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak-anak. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk; menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi

⁶² Santrock, John W. *Educational Psychology*. University of Texas. (Terjemahan oleh Tri Wibowo B.S. Jakarta, Kencana Prenada Media Group: 2007). Hlm. 493.

⁶³ *Ibid.* Hlm. 501.

⁶⁴ Muffarokah, Anisatul. *Op. Cit.* Hlm. 107.

yang lebih langsung antara peserta didik dengan kenyataan, dan memungkinkan anak untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.⁶⁵

Autoplay adalah salah satu program multimedia yang mampu menyajikan visual, musik, dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi. Materi disampaikan dengan teks didukung dengan ilustrasi, foto, video atau aplikasi lainnya.⁶⁶ Multimedia interaktif *autoplay* merupakan perangkat kombinasi media yang konsisten dengan aspek-aspek sistem intruksional yakni tujuan instruksional, materi pelajaran, kegiatan belajar-mengajar, dan prosedur penilaian. Rancangan instruksional yang lengkap dengan rancangan multimedia dianggap akan meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

⁶⁵ *Ibid.* 107.

⁶⁶ Masruri, Hilmi. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo: 2011) Hlm. 1.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam upaya pengumpulan data yang diperlukan penulis mengadakan penelitian di lembaga pendidikan yaitu SMP Negeri 1 Papar Kediri, terletak di jalan Raya Papar No. 119 Kec. Papar Kab. Kediri

2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dengan jenis kolaboratif partisipatoris.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.¹

Sedangkan jenis penelitian kolaboratif yaitu partisipasi antara guru-siswa dan mungkin asisten atau teknisi yang terkait membantu proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada adanya tujuan yang sama yang ingin dicapai.²

¹ Soedarsono, FX. *Op.Cit.* Hlm. 2

² *Ibid.* Hlm. 3

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti melakukan suatu tindakan/intervensi, yang secara khusus diamati terus-menerus, dilihat plus-minusnya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.³

3. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lapangan sebagai instrumen kunci penelitian mutlak diperlukan karena terkait dengan desain penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu dengan pembelajaran kualitatif jenis kolaboratif-partisipatoris.

Selama penelitian tindakan ini dilakukan, peneliti bertindak sebagai observer, pengumpul data, penganalisis data, dan sekaligus pelopor hasil penelitian. Dalam penelitian ini, kedudukan peneliti adalah sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan akhirnya pelapor hasil penelitian⁴.

4. Data dan Sumber Data

Terkait dengan penelitian ini yang akan dijadikan sebagai sumber data adalah siswa-siswi kelas VII SMPN 1 Papar-Kediri, dimana siswa-siswi tersebut tidak hanya diperlukan sebagai obyek yang dikenai tindakan, tetapi juga aktif dalam kegiatan yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan salah satu

³ Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta, PT Rineka Cipta: 2002) Hlm. 2.

⁴ Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung, Remaja Rosdakarya.: 2002) Hlm. 95.

karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu *a collaborative effort and or participatives*.⁵

Dalam penelitian ini peneliti mengkolaborasikan antara data kualitatif sebagai data primer dan data kuantitatif sebagai data sekunder.

a) Data kuantitatif

- 1) Skor tes siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan (*pre test*), hasil diskusi pada saat pelajaran berlangsung dan hasil tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan (*post test*).
- 2) Hasil lembar observasi aktivitas siswa.
- 3) Hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada pembelajaran PAI berlangsung.

b) Data kualitatif

- 1) Kata-kata dan tindakan diamati dari catatan hasil wawancara baik guru bidang studi PAI dan juga guru kelas, serta catatan hasil observasi kelas.
- 2) Sumber tertulis
Peneliti mendapatkan data tersebut baru buku-buku pendukung, majalah, arsip sekolah, dokumen pribadi dan dokumen resmi.
- 3) Foto
Peneliti mengambil foto sebagai salah satu bukti telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Papar-Kediri. Pengambilan gambar dilakukan ketika pembelajaran PAI dengan menggunakan penerapan pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay*.

⁵ Soedarsono, Fx. *Loc. Cit.*

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah peneliti dalam pengumpulan data, maka langkah pertama yang peneliti lakukan sebelum mengadakan penelitian secara resmi adalah mengadakan pembelajaran langsung secara tidak resmi ke lokasi penelitian. Setelah itu baru penulis menentukan instrument dan metode pengumpulan datanya. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Observasi

Sutrisno Hadi menjelaskan bahwa observasi merupakan pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena-fenomena yang terjadi.⁶ Oleh karena itu observasi harus di lakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.

Adapun jenis observasi yang peneliti gunakan adalah observasi partisipatif dan observasi aktifitas kelas. Observasi partisipatif adalah suatu observasi di mana peneliti atau *observer* ikut berpartisipasi dalam observasi, selain itu peneliti juga sekaligus sebagai fasilitator. Sehingga peneliti juga turut mengarahkan siswa yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang diinginkan oleh peneliti. Peneliti dapat mengamati secara langsung terhadap obyek yang diselidiki. Metode

⁶ Sutrisno, Hadi. *Metodologi Research*. Jilid I dan III. (Yogyakarta: Yasbit-Fak. Psikologi UGM. 1984) Hlm. 192.

ini digunakan untuk memperoleh data-data tentang keadaan lokasi penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa-siswa dan lain-lain.⁷

Observasi aktivitas kelas merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam pembelajaran, sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti dapat melihat secara langsung tingkah laku siswa, kerja sama, serta komunikasi di antara siswa dalam kelompok.⁸

b) Wawancara atau Interview

Wawancara adalah suatu percakapan yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dengan bertanya langsung kepada responden.⁹ Dalam penelitian ini interview digunakan untuk mengetahui data tentang tujuan dasar pelaksanaan, problem-problem pengajaran dan sejarah berdirinya lembaga yang dijadikan obyek penelitian. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak teratur, yaitu pedoman wawancara hanya memuat secara garis besar apa yang akan ditanyakan.

c) Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian namun melalui dokumen lainnya. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, catatan kasus dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya.¹⁰ Data yang diperoleh di lapangan adalah foto, nilai raport, data-

⁷ Sutrisno Hadi. *Op. Cit.* Hlm. 82

⁸ *Ibid.*

⁹ Marsi, Singarimbun. *Metode Penelitian Survey.* (Jakarta, LP3ES: 1977) Hlm 192.

¹⁰ Sutrisno Hadi. *Op. Cit.* Hlm. 206.

data kelembagaan seperti sejarah, data pengajar dan sarana prasarana di SMPN 1 Papar.

6. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini kehadiran peneliti di lapangan menjadi syarat utama, peneliti mengumpulkan data-data dalam latar alamiah, dimana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Selain itu, peneliti juga berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pengumpul dan penganalisis data dan pada akhirnya ia menjadi pelopor hasil penelitian. Pencari tahu alamiah dalam pengumpulan data lebih banyak bergantung pada dirinya sebagai alat pengumpul data. Instrumen pendukung lainnya adalah tes untuk mengumpulkan data prestasi belajar peserta didik berupa tes lisan, tes tertulis, maupun tes perbuatan.¹¹

7. Teknis Analisis Data

Analisis data ialah proses mengorganisasikan data ke dalam pola dan kategori. Penelitian tindakan yang dilakukan peneliti, meliputi dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pertama, data yang bersifat kualitatif terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Tahapan teknik analisis deskriptif, yaitu:¹²

- a) Reduksi data, dengan memilah-milah data mana saja yang sekiranya bermanfaat dan mana yang diabaikan, sehingga data yang terkumpul dapat memberikan informasi yang bermakna.

¹¹ Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung, PT. Remaja Rosda Karya: 2009) Hlm. 40

¹² Lexy, J. Moleong. *Op. Cit.* Hlm. 103.

- b) Memaparkan data bisa ditampilkan dalam bentuk narasi, grafik, tabel untuk menguraikan informasi tentang sesuatu yang berkaitan dengan variabel yang satu dengan yang lain.
- c) Menyimpulkan, yaitu menarik intisari atas sajian data dalam bentuk pemaparan yang singkat dan padat.
- d) Adapun data yang bersifat kuantitatif yang didapatkan dari hasil pembelajaran yang dapat diketahui peningkatannya melalui skor dasar dengan nilai-nilai kuis dan untuk peningkatan prestasi belajar yang didasarkan pada hasil evaluasi diketahui melalui rumus:

$$P = \frac{\text{Post Rate- Base Rate}}{\text{Base rate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase peningkatan

Post rate = nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = nilai rata-rata sebelum tindakan.¹³

8. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk pengecekan keabsahan data dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah cara pengecekan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu di luar data sebagai

¹³ *Gugus Action Research* (1999/2000), dalam “Yuniati Resna. 2006. *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual pada Bidang Study PAI dalam meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SDN Ketawanggede1 Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.” Hlm. 115.

pembandingan misalnya konsultasi dengan guru wali kelas VIII, guru mata pelajaran PAI, dan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum.

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan sumber lainnya. Adapun pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi sumber, yaitu yang berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi.¹⁴

Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan membandingkan hasil pengamatan dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

9. Tahap-tahap Penelitian

Konsep pokok penelitian kelas meliputi empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*):

- a) Perencanaan (*Planning*). Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang, apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
- b) Pelaksanaan (*Acting*). Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas.
- c) Pengamatan (*Observing*). Tahap ketiga ini, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan pada waktu

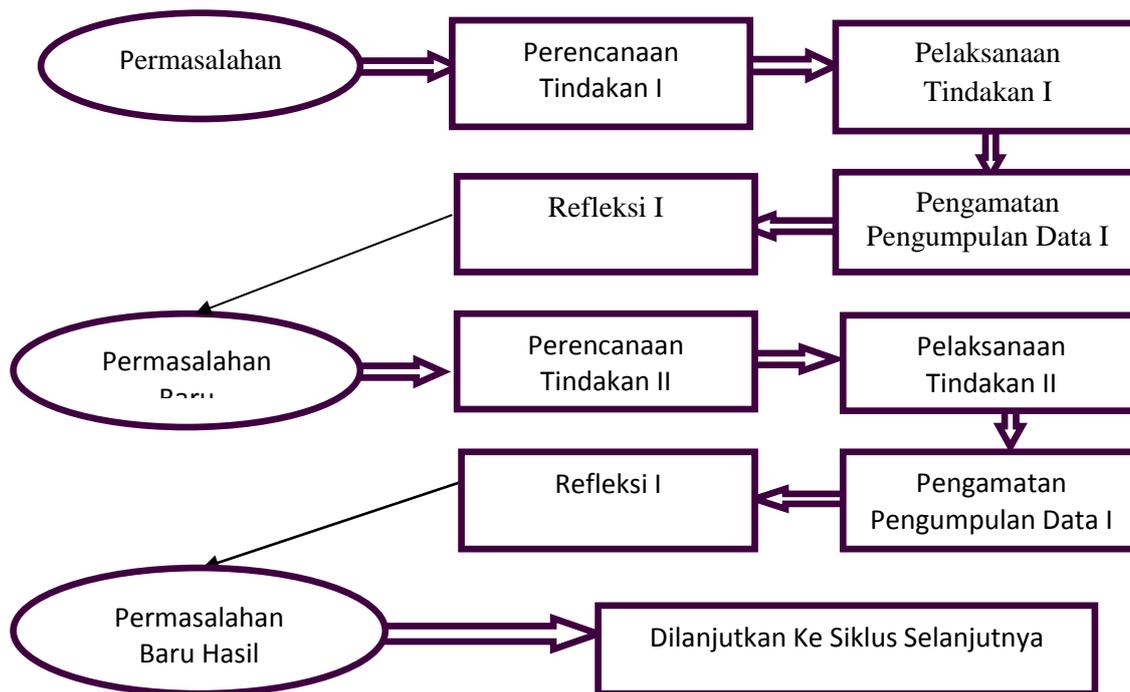
¹⁴ Moleong. *Op. Cit.* Hlm. 178.

tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

- d) Refleksi (*Reflecting*). Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah melakukan tindakan, kemudian guru bersama peneliti mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.¹⁵

Keempat komponen ini menjadi satu siklus. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, selanjutnya dapat digambarkan lagi menjadi beberapa siklus, yang akhirnya menjadi kumpulan dari beberapa siklus.

Apabila digambarkan proses penelitian tindakan seperti berikut:



Bagan 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Teggart.¹⁶

¹⁵ Winatmaja Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2007) Hlm. 24.

¹⁶ Mulyasa. *Op. Cit.* Hlm. 49.

Dalam penelitian ini dilakukan tiga kali siklus.

a) Siklus 1.

1) Identifikasi masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah yang muncul dengan bertanya, berdiskusi dengan guru mata pelajaran PAI dan bagaimana model pembelajaran pada waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung.

2) Pra tindakan

Peneliti melakukan pra tindakan dengan observasi di lapangan pada saat proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk mengetahui permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

3) Perencanaan

Peneliti bersama dengan guru kelas merencanakan tindakan setelah mengetahui dan mengidentifikasi permasalahannya. Oleh karena itu, peneliti mempersiapkan perencanaan Membuat rencana pembelajaran (RPP) dan membuat kisi-kisi materi pokok yang akan dipelajari.

4) Pelaksanaan Tindakan

Peneliti akan melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai guru sekaligus mengobservasi dengan mencatat setiap perkembangan yang terjadi di dalam kelas.

5) Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi baik dari peserta didik, keadaan kelas, maupun guru. Dalam hal ini peneliti sekaligus guru mengkritisi tentang hasil sementara dari penerapan pembelajaran kontekstual menggunakan multimedia *autoplay* dalam meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar PAI.

6) Penjelasan kegagalan dalam Penerapan

Peneliti menjelaskan kegagalan dalam penerapan pembelajaran kontekstual menggunakan multimedia *autoplay* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMPN 1 Papan-Kediri.

7) Revisi Perencanaan

Revisi dalam penelitian dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hasil sementara dari penerapan pembelajaran kontekstual menggunakan multimedia *autoplay*.

Berdasarkan tahapan siklus I, jika terjadi kegagalan maka peneliti akan menindak lanjuti dengan revisi perencanaan awal dan berlanjut pada siklus II, dan penelitian ini akan terus ditindak lanjuti sampai pencapaian indikator atau hasil tindakan yang maksimal sampai pada siklus III.

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 1 Papar Kediri

SMP Negeri 1 Papar pada awal berdirinya diresmikan dengan nama SMP Sore, dan terus mengalami perkembangan hingga sekarang. SMP Sore dilatarbelakangi tidak lain adalah karena tidak adanya lembaga pendidikan tingkat menengah di daerah tersebut dan minat masyarakat sekitar yang besar dalam bidang pendidikan. Sehingga atas dukungan masyarakat dan peran Bapak Basri berdirilah “SMP Sore” pada tahun 1960.¹

SMPN 1 Papar pada saat itu adalah satu-satunya sekolah menengah yang ada di lingkup Kawedanan meliputi beberapa Kecamatan yaitu Papar, Purwoasri, Minggiran, Plemahan, Gampengrejo, Pagu, dan Kunjang. Sehingga setiap tahunnya jumlah peserta didik di sekolah ini cukup banyak. Pada awal berdiri telah mencapai 100 siswa yang dipilah menjadi kelas yaitu kelas 1, 2 dan 3. Dan pada tahun-tahun berikutnya jumlah peminat terus bertambah hingga sekarang kelas berjumlah 27 dengan masing-masing tingkatan terdapat satu kelas unggulan.²

Nama sekolah ini mengalami beberapa kali perubahan yaitu pada tahun 1964 nama SMP Sore diubah menjadi SMP Negeri Papar, kemudian pada tahun 1982 SMP Negeri Papar diubah lagi menjadi SMP Negeri 1 Papar. Dan, pada tahun 1994 nama SMP Negeri 1 Papar berubah menjadi

¹Data dokumentasi Sekolah SMPN 1 Papar Kediri

²*Ibid*

SLTP Negeri 1 Papar, hingga kemudian berubah lagi menjadi SMP Negeri 1 Papar pada tahun 2003, hal ini tidak lain karena adanya kebijakan dari Departemen Pendidikan Nasional mengenai nama SMP.³

Adapun kepala sekolah yang pernah menjabat di SMP Negeri 1 Papar adalah:

Basri	Tahun 1960-1964
Soebadar	Tahun 1964-1971
A. Sukarsa, BA	Tahun 1971-1977
Eddy Soeranto	Tahun 1977-1988
Gunawan Erfani	Tahun 1988-1993
Drs. Darmadi	Tahun 1993-1996
Soeroso	Tahun 1996-1999
Drs. Surat Hadi Santoso	Tahun 1999-2003
Drs. H. Muridjan, MM	Tahun 2003-2007
Drs. H. Sumarsono, MM	Tahun 2007-2012
Sunaryo, S.Pd.	Tahun 2012-sekarang. ⁴

2. Profil Sekolah SMP Negeri 1 Papar Kediri

Nama Sekolah	: UPTD SMP NEGERI 1 PAPAR
Nomor Induk Sekolah	: 200630
Nomor Statistik Sekolah	: 201051313007
Alamat	: Jalan Raya Papar No. 119
Kecamatan	: Papar
Kabupaten	: Kediri

³Dokumentasi SMP Negeri 1 Papar Kediri.

⁴*Ibid.*

No. Telp Sekolah	: 0354-529218
e-mail	: smpn1paparkediri@yahoo.co.id
Kategori Sekolah	: Potensial
Kepemilikan Tanah	: Hak Pakai Depdikbud. ⁵

3. Motto Dan Visi SMP Negeri 1 Papar Kediri

a) Motto : Berpacu meraih prestasi bersama sekolah kebanggaanku

b) Visi : “Ber-Imtaq dan Ber-Prestasi”

Indikator:

- 1) Terwujudnya siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan :
 - (a) Menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
 - (b) memiliki kedisiplinan yang tinggi.
 - (c) memiliki sikap sopan santun dan perilaku yang terpuji.
 - (d) memiliki kepedulian sosial yang tinggi.
- 2) Berprestasi dalam pencapaian NUN.
- 3) Berprestasi dalam lomba mata pelajaran.
- 4) Berprestasi dalam olah raga dan kesenian.⁶

4. Misi SMP Negeri 1 Papar Kediri

- a) Meningkatkan aktifitas keagamaan, sehingga siswa dapat mempertebal keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa,

⁵*Ibid*

⁶*Ibid.*

- b) Meningkatkan kedisiplinan dan mengembangkan sikap sopan santun,
- c) Saling menghargai sesama serta mempunyai kepedulian sosial yang tinggi sehingga siswa dapat memiliki kepribadian yang terpuji,
- d) Meningkatkan prestasi dan aktifitas belajar siswa agar dapat berprestasi di segala bidang.⁷

5. Tujuan SMP Negeri 1 Papar Kediri

Berdasarkan visi dan misi sekolah dapat disimpulkan menjadi beberapa macam tujuan yaitu:

- a) Melaksanakan kegiatan sholat dhuha dan sholat dhuhur serta melaksanakan peringatan hari besar keagamaan secara teratur, terprogram dan berkesinambungan.
- b) Melaksanakan proses pembelajaran secara tertib, efektif, kreatif, inovatif, dan penuh semangat.
- c) Melaksanakan pembinaan secara efektif dan menyediakan peluang seluas luasnya kepada siswa, peneliti, dan tenaga kependidikan untuk dapat berprestasi baik dibidang akademik maupun non akademik.
- d) Menjaga dan meningkatkan mutu lulusan 100% dengan grafik nilai yang terus meningkat.
- e) Menjalin silaturahmi dan hubungan kekeluargaan antar warga sekolah demi untuk selalu dapat menumbuhkan kebersamaan.⁸

⁷ Dokumentasi SMP Negeri 1Papar-Kediri.

⁸ *Ibid*

6. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Papar Kediri

Secara jelas struktur organisasi SMP Negeri 1 Papar Kediri sebagaimana terlampir pada lampiran.

7. Denah lokasi SMP Negeri 1 Papar Kediri

Adapun denah SMP Negeri 1 Papar Kediri adalah sebagaimana terlampir pada lampiran.

8. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Papar Kediri

Data jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di SMPN 1 Papar Kediri tahun ajaran 2012/2013 adalah sebagai terlampir pada lampiran.

9. Keadaan siswa SMP Negeri 1 Papar Kediri

Berdasarkan data yang diperoleh dari dokumen SMP Negeri 1 Papar Kediri.

Tabel I. Keadaan siswa SMP Negeri 1 Papar Kediri

Tahun Pelajaran	Kelas								
	VII			VIII			IX		
	Jumlah			Jumlah			Jumlah		
	L	P	Σ	L	P	Σ	L	P	Σ
2011/2012	143	181	324	175	136	311	168	144	312
2012/2013	178	161	339	181	142	323	174	136	310

10. Keadaan Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Papar Kediri adalah sebagaimana terlampir pada lampiran.

B. Paparan Data dan Analisis Data

Sebelum sampai pada proses analisis data maka perlu adanya paparan data. Paparan data yang dimaksudkan untuk memaparkan atau menyajikan data yang diperoleh penulis dari hasil penelitian kemudian di analisis untuk memperoleh gambaran yang jelas dengan tujuan penulisan skripsi ini. Sedangkan data di bawah ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap responden (siswa) yang didukung oleh data pendukung berupa hasil observasi, dokumentasi, dan pengukuran tes hasil belajar.

1. Observasi Awal

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengadakan pertemuan pada hari senin tanggal 8 Desember 2012 dengan Kepala Sekolah dan Guru Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 1 Papar. Dalam pertemuan itu peneliti menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Kepala sekolah serta Guru PAI memberikan izin pelaksanaan penelitian. Setelah diberikan kesempatan Peneliti kemudian berdialog dengan Bapak Imam Jaenuri yaitu Guru PAI, mengenai rencana penelitian yang akan dilaksanakan, dan disepakati bahwa kelas VIII-G yang dijadikan sumber data penelitian. Dengan pertimbangan bahwa kelas VIII-G termasuk kelas yang mempunyai kemampuan yang heterogen. Dijelaskan pula oleh bapak Imam Jaenuri bahwa,

“Di setiap tingkatan kelas VII, VIII, dan IX masing-masing ada 10 kelas yaitu kelas A sampai kelas J, dan kelas J adalah kelas unggulan untuk setiap tingkatan kelas”.⁹

⁹ Penjelasan Bapak Imam Jaenuri, Guru PAI Kelas VIII Pada saat observasi.

Peneliti memilih kelas VIII G yang merupakan kelas non unggulan karena umumnya dan berdasarkan pengalaman peneliti di kelas unggulan para siswanya cukup berprestasi dan tentunya memiliki sikap yang baik dan minat belajar yang sudah cukup besar dalam belajar karena mereka memiliki motivasi, visi dan daya saing tinggi. Maka yang perlu diperhatikan adalah kondisi sikap, minat, dan prestasi belajar siswa di kelas reguler.

Pada tanggal 6 Desember 2012 setelah mendapat ijin dari kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar PAI yang diterapkan pada siswa Kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri. Fakta menunjukkan bahwa model pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab. Variasi metode demonstrasi biasanya diterapkan hanya pada materi fiqh ataupun materi yang membutuhkan praktek.¹⁰

Dalam pengamatan peneliti kegiatan belajar mengajar cukup tertib, siswa-siswi kelas VIII G patuh ketika diminta tenang oleh Bapak Imam Jaenuri, Guru PAI yang sekaligus wali kelas mereka. Akan tetapi dalam beberapa saat pasti saja timbul kegaduhan dari siswa-siswa yang duduk di deretan tengah ke belakang. Beberapa siswa asyik berdiskusi dengan temannya. Ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya hanya beberapa siswa yang duduk di bangku paling depan saja yang aktif. Saat dilontarkan pertanyaan apa yang mereka utarakan adalah kalimat yang sama persis sebagaimana yang ada di buku. Dan, ketika peneliti kembali

¹⁰ Hasil wawancara dengan Guru PAI Kelas VIII G.

mengamati satu persatu ternyata ada saja siswa-siswa yang tidak mempersiapkan buku mereka di atas meja.

Selain melakukan pengamatan, peneliti juga membagikan kuoesioner untuk mengetahui sikap minat siswa terhadap mata pelajaran PAI. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa:

- a) Metode yang digunakan masih tradisional dan kurang membangkitkan suasana kelas sehingga sikap dan minat belajar siswa terhadap materi PAI relatif rendah. Dari hasil nilai rapor prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI masih belum maksimal.
- b) Pembelajaran tidak menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan modul.
- c) Penilaian sikap dan minat belajar setiap siswa belum optimal diperhatikan oleh Guru.

2. Perencanaan Tindakan

Sebagai tindak lanjut sebelum terjun secara langsung dalam pelaksanaan KBM, terlebih dahulu peneliti membuat perencanaan berupa:

- a) Kegiatan diskusi dengan guru PAI tentang metode dan teknik pembelajaran yang akan digunakan agar dapat meningkatkan sikap dan minat belajar siswa.
- b) Membuat perencanaan pembelajaran meliputi RPP, Modul untuk pembelajaran kontekstual dan media belajar dalam program multimedia *autoplay*.
- c) Membuat lembar observasi sikap dan minat belajar serta mempersiapkan soal-soal evaluasi.

C. Pre Tes

Sebelum menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay*, terlebih dahulu peneliti melakukan pre tes untuk mengukur prestasi belajar siswa dan pengamatan terhadap sikap dan minat belajar siswa, dengan menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional yaitu metode ceramah dan tanya jawab.

1. Perencanaan Pre Tes

Pre tes dirancang dengan mengetahui situasi pembelajaran sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebagaimana diterapkan oleh Guru mata pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Berikut ini adalah persiapan rencana pembelajaran pre tes.

- a) Membuat skenario pembelajaran pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
- b) Membuat lembar pengamatan (observasi) untuk mengetahui tingkat sikap dan minat belajar siswa.
- c) Mempersiapkan soal-soal untuk evaluasi pada saat pre tes.

2. Pelaksanaan Pre tes

Kegiatan pra siklus ini telah peneliti lakukan pada hari Rabu 20 Maret 2013. Sebelumnya peneliti terlebih dahulu diperkenalkan oleh Bapak Imam Jaenuri kepada siswa kelas VIII G sebagai peneliti yang akan melaksanakan penelitian di kelas ini. Guru meminta kepada siswa agar tertib dan selalu melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh peneliti. Jam masuk pembelajaran PAI pada kelas VIII G adalah pukul 12.25.

Untuk pelaksanaan pretes peneliti mengambil materi yang sebelumnya telah diajarkan oleh Guru PAI yaitu Iman kepada Rasul Allah. Peneliti membuka pelajaran dengan salam dan doa sebelum belajar. Peneliti kemudian mengabsen siswa satu persatu sambil berkenalan, menanyakan alamat rumah mereka yang ternyata banyak siswa tempat tinggalnya cukup jauh dari sekolah. Peneliti berusaha bersikap santai dan sesekali memberikan gurauan agar suasana kelas tidak tegang dan lebih akrab.

Selanjutnya pada kegiatan inti, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa dengan menuliskan poin-poin materi Iman Kepada Rasul Allah pada *white board*. Kemudian siswa diberi waktu selama 20 menit untuk mengerjakan latihan soal di Lembar Kerja Siswa (LKS) bab tersebut. Ternyata beberapa siswa telah mengerjakan di rumah karena memang telah ditugaskan oleh Guru PAI pada pertemuan sebelumnya, akan tetapi masih banyak juga siswa belum mengerjakan tuntas bahkan belum sama sekali. Kemudian peneliti meminta untuk menyelesaikan dan yang selesai mengoreksi jawaban mereka kembali. Setelah selesai peneliti meminta siswa yang disebutkan nomer absennya untuk bergantian membacakan jawaban. Pada setiap soal yang dibacakan peneliti kemudian memberikan pembahasan. Peneliti kemudian memberi waktu siswa selama 15 menit untuk mempelajari kembali materi di buku paket maupun LKS. Tidak semua siswa memiliki buku paket, sebagian besar hanya belajar dari LKS yang materinya tidak selengkap di buku. Setelah siswa mengatakan selesai dan siap, peneliti membagikan soal evaluasi pre tes tentang materi Iman Kepada Rasul Allah sebanyak 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai.

Pada kegiatan akhir peneliti memberikan penguatan kepada siswa berkaitan dengan materi yang telah di dapat pada pertemuan ini.

3. Observasi Pre Tes

Peneliti mengamati perilaku siswa ketika proses pembelajaran berlangsung guna mengetahui tingkat sikap dan minat belajar siswa berdasarkan kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengamatan siswa tampak antusias di awal ketika peneliti mengabsen mereka semuanya tampak memperhatikan. Akan tetapi ketika masuk pada kegiatan inti, saat peneliti meminta mereka mengerjakan tugas para siswa terlihat kurang antusias, dan beberapa siswa terdengar mengeluh. Kebanyakan dari mereka tampak jenuh terhadap pelajaran apalagi jika diberikan tugas. Di saat peneliti menjelaskan materipun mereka terlihat cepat beralih perhatian apalagi yang mencatat hanya tiga hingga empat orang siswa saja. Bahkan ada dua orang siswa yang asyik bermain kertas yang dilipat menjadi “pesawat” dan lucunya ketika dilempar ke temannya “pesawat kertas” tersebut malah jatuh tepat di hadapan peneliti dan akhirnya suasana kelas menjadi sangat riuh. Saat peneliti menanyakan tentang apa yang telah peneliti jelaskan mereka tidak dapat menjawab sama sekali. Hal itu bisa jadi disebabkan oleh minat siswa terhadap pelajaran yang masih rendah sehingga siswa juga menunjukkan sikap belajar yang kurang positif. Hanya tiga hingga empat orang siswa saja yang selalu perhatian dan aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan peneliti walaupun jawaban mereka cenderung tekstual. Contohnya ketika salah seorang siswa bernama RA bertanya,

“Bu Kita kan sudah tidak bertemu Rasul lalu cara imannya bagaimana?”

Peneliti meminta YA, siswa yang seringkali memperhatikan untuk menjawab, tetapi responnya adalah ia langsung menutup wajahnya dengan topi dan menunduk. Tidak banyak pula siswa yang memperhatikan dengan baik, membaca, mencatat, ataupun mengerjakan tugasnya. Pada pedoman observasi peneliti hasil nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 1,2 dan nilai rata-rata sikap belajar siswa yaitu 1,3. Dalam hal prestasi belajar mereka juga ternyata kurang maksimal. Dari hasil evaluasi pada saat pre tes, didapatkan nilai rata-rata sebesar 67,8 yang berarti masih 7,2 poin di bawah KKM mata pelajaran PAI yaitu 75.

4. Refleksi Pre Tes

Berdasarkan hasil evaluasi pre tes prestasi belajar dan lembar observasi sikap dan minat belajar siswa selama KBM, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran tradisional dengan ceramah dan tanya jawab kurang efektif diterapkan pada pembelajaran PAI. Dalam faktanya, penerapan metode tersebut tidak dapat menumbuhkembangkan minat belajar siswa dan sikap positif terhadap materi PAI yang pada gilirannya berdampak pada prestasi belajar siswa yang tidak maksimal.

Pembelajaran dengan cara demikian menjadikan siswa hanya sebagai penerima informasi dan pengetahuan dari Guru. Padahal sebagaimana dijelaskan oleh PP 19 tahun 2005 SNP pembelajaran yang efektif mempunyai karakteristik bagi siswa untuk melihat, mendengarkan, mendemonstrasikan, bekerja sama, menemukan sendiri, dan membangun

konsep sendiri.¹¹ Pembelajaran dengan metode ceramah maupun tanya jawab belum membuat siswa terlibat untuk bekerjasama dan membangun konsep sendiri. Akibatnya ketika mereka tidak diajak untuk berpikir, perhatian mereka mudah teralih karena merasa jenuh. Sehingga tidak menampakkan sikap menghargai dan meresponden baik terhadap materi maupun proses KBM. Faktanya ketika awal pembelajaran peneliti menanyakan pertemuan sebelumnya telah sampai pada bab mana, mereka memberikan jawaban yang berbeda-beda dan ada yang dengan jujur mengatakan “Tidak Tahu” ataupun “Lupa”. Sebagian siswa ketika diberi pertanyaan tentang materi pelajaran ada yang tidak mau menjawab, diam ataupun berpura-pura tidak tahu bahwa dia yang sedang ditanya. Sebagian siswa lain ketika ditanya tampak malu-malu dan menjawab cukup singkat bahkan sama persis dengan uraian yang tercetak di buku mereka. Mereka memiliki gairah belajar yang terbatas yaitu ketika di awal KBM saja, apalagi tidak ada media pembelajaran yang mendukung dan menarik bagi siswa. Sehingga rasa senang terhadap belajar tidak tampak dengan kata lain minat belajar sangat kurang. Juga dengan minimnya sikap positif tersebut siswa juga tidak dapat benar-benar menyerap ilmu dari materi yang diajarkan, akibatnya prestasi belajar mereka masih di bawah KKM.¹²

Singkatnya penerapan pembelajaran dengan pendekatan tradisional memberikan dampak pada antara lain:

¹¹ [Http://PenelitianTindakanKelas.blogspot.com](http://PenelitianTindakanKelas.blogspot.com). Diakses 25 Januari 2013, pukul 19.30 WIB.

¹² Nilai rata-rata siswa kelas VIII G dari hasil evaluasi pre tes

- a) Pembelajaran yang tergantung pada guru *teacher centered*, tidak dapat menampilkan potensi siswa.
- b) Pembelajaran tanpa menggunakan media sehingga suasana belajar monoton dan tidak membangkitkan semangat dan gairah belajar siswa.
- c) Pembelajaran berorientasi buku pegangan (bagi siswa yang memiliki buku) dan LKS sehingga pengetahuan mereka terbentuk sebagaimana materi yang telah disajikan dalam buku.

. Berdasarkan hasil analisa dari refleksi tersebut, maka peneliti perlu melakukan langkah-langkah inovasi sebagai langkah perbaikan untuk pertemuan selanjutnya sebagaimana berikut ini:

- a) Menerapkan pembelajaran yang menampilkan peran aktif siswa (*student centered*) yaitu dengan pendekatan kontekstual, menggunakan teknik inkuiri dengan metode *small group discussion* dan *modelling*.
- b) Peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif *autoplay* yang disesuaikan dengan materi dan didesain menarik.
- c) Peneliti memberi tugas siswa untuk lebih rajin membaca dan mencari informasi dari berbagai media cetak maupun elektronik (internet) tentang sehingga pengetahuan mereka lebih luas dan beragam.

Dengan langkah perbaikan di atas diharapkan dapat menjadikan siswa memiliki sikap positif dan minat belajar tinggi, sehingga prestasi belajar optimal.

C. Siklus I

1. Rencana Tindakan Siklus I

Pada rencana tindakan siklus pertama peneliti menerapkan pembelajaran kontekstual dengan teknik inkuiri, diskusi, dan *modelling*, dibantu dengan multimedia interaktif *autoplay*. Dengan model pembelajaran kontekstual ini peneliti berusaha untuk membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks mereka sehari-hari, baik pribadi, sosial dan budayanya. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Siklus I ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

Mengawali penelitian ini peneliti melakukan beberapa tahap persiapan yaitu:

- a) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran (RPP).
- b) Mempersiapkan program multimedia interaktif *autoplay* yang berisi materi, modul, video, gambar dan kuis.
- c) Membagi materi pelajaran adab makan dan minum meliputi:
 - (1) Pengertian dan dalil *naqli* adab makan dan minum.
 - (2) Adab makan dan minum dalam berbagai situasi.
 - (3) Hikmah adab makan dan minum dalam kehidupan.
- d) Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan sikap dan minat belajar siswa.
- e) Mempersiapkan soal pre tes dan post tes untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini melibatkan :

- a) Gurumata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang turut membantu sebagai pengamat dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Teman sejawat untuk melakukan kegiatan diskusi tentang teknik pembelajaran dan konsep desain multimedia.
- c) Siswa kelas VIII G sebagai objek penelitian.
- d) Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran dan modul yang digunakan di dalam penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I diadakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 Maret dan 3 April 2013. Adapun kegiatan penerapan pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* tersebut meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a) Pertemuan I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2013. Sebelum mengawali pembelajaran peneliti terlebih dahulu mempersiapkan media yang akan digunakan pada KBM, yaitu laptop dan tampilan program multimedia interaktif *autoplay* pada layar LCD. Di UPTD SMPN 1 Papar ini perangkat multimedia telah dipasang khusus pada kelas-kelas unggulan dan tentunya kelas-kelas tersebut juga selalu digunakan, sehingga pembelajaran dilakukan di laboratorium Sains yang telah terpasang LCD dan proyektor. Setelah tampilan multimedia *autoplay* siap, keadaan siswa yang awalnya ramai dengan segera menjadi cukup tenang karena tampaknya siswa tertarik dan merasa ingin tahu

dengan apa yang disiapkan peneliti. Setelah keadaan siswa tenang peneliti membuka KBM dengan salam dan doa bersama. Selanjutnya peneliti melakukan presensi sambil mengingat lagi satu per satu nama siswa. Usai mengabsen siswa, peneliti membacakan dan menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu juga disampaikan kepada siswa tentang langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh selama KBM. Sebelum melangkah pada pembelajaran, peneliti memberikan pemahaman pada siswa tentang pembelajaran kontekstual dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut yaitu multimedia interaktif *autoplay*.

Mengawali kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui persepsi awal siswa peneliti melontarkan pertanyaan seputar materi adab makan dan minum. Setelah kurang lebih 5 menit melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai pemahaman siswa tentang adab makan dan minum, peneliti memberikan penguatan dan penjelasan mengenai arti kata adab, pengertian adab makan dan minum serta dalil *naqli*-nya dibantu dengan tampilan *slide* pada program multimedia interaktif *autoplay*. Ketika melihat beberapa siswa tampak tidak fokus peneliti langsung meminta siswa-siswa tersebut untuk membacakan dalil *naqli* terkait adab makan dan minum. Setelah peneliti bertanya jawab dengan beberapa siswa yang cukup hiperaktif, peneliti kemudian mengarahkan setiap siswa untuk menuliskan pengalaman-pengalamannya baik yang pernah dialami secara pribadi maupun yang diamati di lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat, tentang etika makan dan minum yang salah menurut

sepengetahuan mereka. Setelah hampir seluruh siswa selesai mengerjakan tugasnya mereka diminta untuk membacakan hasilnya secara sukarela yang artinya tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu oleh peneliti.

Peneliti kemudian menjelaskan secara umum tentang etika atau adab makan dan minum yang benar disertai dengan tampilan gambar-gambar makan dan minum pada multimedia interaktif *autoplay*. Selesai menjelaskan peneliti mengajak siswa untuk berkompetisi mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dan beberapa soal ilustrasi pada program kuis dalam multimedia *autoplay*. Siswa dipersilakan untuk tunjuk tangan akan tetapi siswa harus menunggu konfirmasi saat peneliti menyebutkan nama salah seorang siswa baru siswa tersebut boleh menjawab.

Setelah kegiatan inti pembelajaran yang cukup bersemangat pada 15 menit akhir KBM peneliti bersama dengan siswa merefleksi pembelajaran pada hari itu dengan menanyakan kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan menyenangkan atau tidak bagi mereka dan hikmah apa yang siswa dapatkan. Peneliti kemudian memberikan pesan agar siswa selalu menjaga semangat belajarnya, selanjutnya siswa diberi tugas untuk mempelajari materi selanjutnya yakni adab makan dan minum yang benar dalam berbagai situasi dan fungsinya (hikmah) dalam kehidupan.

b) Pertemuan II

Pada awal bulan April yaitu tanggal 3 dilaksanakan pertemuan kedua untuk Siklus I. Kegiatan awal pembelajaran sama dengan pertemuan I. Peneliti mempersiapkan kelas hingga kondisi kelas siap untuk memulai pelajaran melakukan presensi sehingga peneliti semakin hafal dengan nama-nama siswa kelas VIII G. Sebelum masuk pada materi, peneliti kembalimerangsang persepsi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang realita yang mereka ketahui ataupun pengalaman yang mereka alami seputar materi. Selanjutnya, peneliti menyebutkan materi pelajaran yang dibahas tentang contoh perilaku makan dan minum yang salah dan hikmah menerapkan adab makan minum yang benar dalam kehidupan, peneliti menuliskan dan menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan yang ingin dicapai.

Setelah 15 menit dengan melakukan kegiatan pendahuluan peneliti kemudian menampilkan gambar dalam video pada program *autoplay* yang telah siap untuk diputar tepatnya yaitu tentang fenomena makan dan minum di berbagai tempat, daerah dan situasi pada zaman sekarang. Dalam video tersebut berisi gambar-gambar seperti kebiasaan anak-anak muda yang mengawali kegiatan makan dengan berfoto ria bukan dengan berdoa bersama, kebiasaan makan sambil berdiri, dan sebagainya. Selama menyaksikan gambar-gambar tersebut siswa secara berpasangan dengan teman sebelahnya diminta untuk mengidentifikasi tentang perilaku makan dan minum pada video tersebut dengan tata krama makan dan minum yang benar dan kemudian mengidentifikasi pentingnya atau

hikmah menerapkan tata krama makan dan minum yang benar menurut Islam dalam kehidupan.

Dalam mengerjakan yang sedang ditugaskan siswa diberi kesempatan untuk mencari data yang relevan di buku pegangan maupun berbagai informasi yang diketahui. Selanjutnya siswa bergantian diminta maju ke depan untuk membacakan permasalahan yang ditemukannya dan menyampaikan argumentasinya terhadap hal tersebut, direfleksikan dengan adab makan minum yang benar menurut hukum Islam. Ketika seorang siswa sedang menjelaskan, siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan. Dan dalam kegiatan tersebut peneliti berlaku sebagai moderator sembari peneliti melakukan pengamatan terhadap sikap belajar para siswa.

Pada akhir KBM yang menyisakan waktu 15 menit, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan pengalaman belajar dan informasi yang didapatkan dari pembelajaran hari itu. Peneliti memberikan penguatan dan beberapa pesan. Peneliti bersama siswa kembali melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar pada pertemuan hari itu, apakah bermanfaat atau tidak dan menyenangkan ataukah tidak. Kegiatan refleksi demikian adalah untuk mengukur tingkat kesenangan siswa sebagai sebagai indikator minat belajar.

3. Observasi Siklus I

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai peneliti sekaligus sebagai *observer* yang mencatat lembar observasi pada pedoman

observasi. Variabel yang diamati adalah sikap, minat dan prestasi belajar siswa. Peningkatan sikap meliputi sikap menerima yaitu mendengarkan, melihat dan memperhatikan selama proses belajar mengajar, sikap merespon, siswa selalu memberikan jawaban apabila ditanya, sikap menghargai yaitu untuk mengutarakan ide dan gagasan, dan sikap bertanggung jawab yaitu bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas kelompok dan berani menghadapi setiap kesulitan. Peningkatan minat meliputi kecenderungan hati untuk belajar yaitu ketertarikan untuk belajar dengan melakukan kegiatan seperti mencatat, diskusi, dan mengerjakan soal. rasa senang dalam belajar yaitu antusiasme untuk membaca, mendengar, diskusi. Dan, kesadaran belajar yaitu kesadaran akan pentingnya belajar dan manfaat yang diperoleh dari kegiatan belajar tersebut. Peningkatan prestasi belajar diukur dengan soal evaluasi ditambah dengan penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menjawab, mengidentifikasi, dan menganalisa masalah. Guru PAI juga sesekali turut mengamati pelaksanaan KBM untuk memperhatikan perkembangan sikap siswa-siswanya.

Pada siklus I, siswa dibimbing untuk melakukan proses inkuiri dan diskusi secara berpasangan dimana siswa harus mengkonstruksi pemahamannya melalui tugas yang diberikan. Siswa juga saling *share* dengan temannya akan hal-hal yang belum dipahami saling bertanya dan memberi tahu serta mencari informasi sehingga dapat mengkonstruksi pemikiran mereka.

Pada pertemuan pertama, ketika mengawali pembelajaran keadaan siswa cukup sulit diatur terlebih lagi pembelajaran berlangsung pada jam ke 7-8 yang dimulai pukul 11.25 di mana kondisi cuaca cukup terik. Keadaan siswa tampak cukup lelah setelah belajar dan beraktivitas seharian sehingga sebagian siswa tampak malas dan tidak begitu antusias dengan kehadiran peneliti. Tetapi ketika peneliti mengajak siswa untuk berpindah ke ruang multimedia (Lab) seluruh siswa langsung tampak bersemangat dan bergegas menuju tempat. Ketika peneliti menyiapkan multimedia *autoplay*. Siswa riuh meminta peneliti untuk menampilkan video dengan alasan untuk *refreshing* karena masih jenuh dengan pelajaran seharian. Kemudian peneliti menampilkan video yang dipilih yaitu motivasi tentang kisah pelajar berprestasi. Seluruh siswa tampak hening dan memperhatikan.

Setelah seluruh siswa lebih *fresh* dan fokus kemudian peneliti mengajak siswa untuk memulai pembelajaran. Ketika peneliti memberikan pertanyaan seputar pengertian dan definisi adab makan dan minum yang juga ditampilkan secara menarik dalam program multimedia interaktif *autoplay*. Hampir seluruh siswa menjawab dengan suara yang bersamaan kemudian peneliti meminta beberapa siswa untuk menjelaskan. Siswa-siswi antusias menjawab bahwa adab itu adalah etika atau tata cara. Meskipun singkat dan mengambil jawaban dari buku LKS. Peneliti kemudian memberikan penjelasan umum mengenai adab makan minum dan hadis terkait. Kemudian mengajak siswa bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah makan. Ternyata ada siswa yaitu LA tidak hafal dengan do'a

tersebut dan mereka adalah siswa tersebut adalah siswa yang seringkali tidak memperhatikan ketika peneliti menjelaskan.

Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang adab makan dan minum dengan menampilkan gambar ilustrasi tentang kebiasaan makan minuyang benar. Peneliti kemudian menanyakan,

“Adab makan dan minum yang benar itu sudah diberikan teladan oleh Rasulullah, siapa yang bisa menyebutkan contohnya?”

Dengan cara demikian peneliti cukup dapat mempertahankan perhatian siswa, sebagian siswa antusias menjawab tetapi masih dengan membaca buku pegangan. Hampir seluruh siswa sudah menyiapkan buku dan LKS di atas meja masing-masing, namun sebagian lagi siswa di deretan paling belakang tampak kosong di atas meja mereka.

Selesai memberikan penjelasan tentang materi, penelitimengajak siswa untuk berkompetisi mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda dan beberapa soal ilustrasi pada program kuis *autoplay*. Para siswa langsung tampak bersemangat dengan meminta peneliti agar segera memulai kuis.

Ketika akan menjawab siswa dipersilakan untuk tunjuk tangan akan tetapi siswa harus menunggu konfirmasi hingga peneliti menyebutkan nama, baru siswa tersebut boleh menjawab. Kuis yang peneliti masukkan pada program *autoplay* sengaja peneliti konsep dengan *backsound* musik laskar pelangi agar memacu siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih membuat perasaan nyaman serta tidak tegang. Terbukti bahwa seluruh siswa berebut

untuk ditunjuk. Mereka terkadang menjawab meskipun belum dipersilahkan oleh peneliti. Dari sini tampak bahwa minat belajar siswa cukup meningkat, mereka juga sebagian besar menunjukkan sikap positif dengan mengikuti setiap langkah pembelajaran yang peneliti skenarioikan. Pada saat kegiatan akhir atau refleksi tentang KBM yang telah dilakukan seluruh siswa menjawab bahwa pembelajaran menyenangkan.

Pertemuan kedua dari siklus I membahas tentang adab makan dan minum yang benar dan yang salah dalam berbagai situasi dan hikmahnya menerapkan adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan pendahuluan, terlebih dahulu peneliti merangsang pengetahuan siswa dengan menanyakan tentang pengamatan siswa terhadap realita lingkungannya seperti,

“Coba sebutkan kembali apa saja etika makan yang benar menurut ajaran Rasulullah, kemudian berikan contoh-contohnya etika makan kita atau orang-orang di sekitar kita sudahkah sebagaimana ajaran yang benar?”

Pertanyaan seputar materi tersebut kemudian disambung dengan pertanyaan mengenai materi yang akan dibahas, setiap siswa relatif dapat menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti meskipun dengan jawaban yang cukup singkat.

Memasuki kegiatan inti, peneliti menampilkan gambar dan video dalam program *autoplay* tentang fenomena makan dan minum dalam berbagai tempat, daerah dan situasi pada zaman sekarang. Dalam video tersebut ditampilkan tentang kebiasaan makan dan minum anak muda jaman sekarang yang selalu mengawali kegiatan makan dengan foto

bersama bukannya berdoa bersama, tentang kebiasaan makan dan minum sambil berdiri dan beberapa gambar lain tentang cara makan minum yang salah. Sambil mengamati video siswa siswa secara berpasangan dengan teman sebelahnya harus mengidentifikasi tentang perilaku makan dan minum pada video tersebut direlevansikan dengan tata krama makan dan minum yang benar dan tugas tambahan untuk mengidentifikasi fungsi (hikmah) menerapkan tata krama makan dan minum yang benar menurut Islam dalam kehidupan. Siswa diberi kesempatan untuk mencari informasi yang ada dalam buku pegangan.

Dalam diskusi, setiap siswa tampak sibuk dengan membuka buku pelajaran, LKS, artikel yang peneliti siapkan, dan sumber-sumber yang mereka dapat serta memikirkan jawaban. Mereka tampak berdiskusi dengan masing-masing pasangannya. Terlihat sepasang siswi yang saling bertanya dan menjelaskan tentang pemahaman mereka. Seluruh siswa menyelesaikan tugas mereka, hanya saja masih ada siswa yang dari awal pertemuan pre tes selalu mencuri perhatian peneliti yaitu YA dan LI berkali-kali mengganggu dan melihat hasil jawaban teman lainnya.

Pada saat presentasi, seperti biasanya siswa yang biasa aktif dancukup berprestasi di kelas tampak lebih berinisiatif mengajukan diri. Beberapa siswa-siswi tersebut sudah mulai berani menjelaskan dengan bahasa mereka sendiri dan tanpa membaca tulisan. DA:

“Orang-orang pada zaman sekarang sudah terbiasa untuk melakukan sesuatu tanpa peduli cara mereka apakah itu salah atau tidak, termasuk dalam hal makan dan minum. Orang-orang tidak peduli lagi dengan etika makan dan minum yang

baik seharusnya bagaimana, yaitu sambil duduk, tidak terlalu banyak atau berlebih-lebihan, membaca doa juga mungkin terbiasa lupa. Padahal semua itu sangat bermanfaat bagi kesehatan.”

Siswa lain antusias dengan bertanya pada siswa yang presentasi.

FA, “Lalu apakah berdosa jika kita tidak melakukann cara makan seperti yang diajarkan Rasulullah?”.

Ketika DA tampak kebingungan menjawab, teman satu kelompoknya DNG menjelaskan,

Ya dosa atau tidak itu urusan Allah kan, kalau kita menuruti ajaranNya ya pasti dapat pahala”

Ketika menjawab siswa sudah mulai tampil berani dengan pendapatnya sendiri. Kondisi pembelajaran tampak cukup aktif, hanya saja sebagian siswa laki-laki di deretan tengah dan belakang (YA dan kawan-kawan) masih sering membuat gaduh dengan menyeletuk ketika teman lainnya presentasisehingga suasana kelas menjadi ramai. Tetapi, ketika giliran mereka diminta untuk maju, mereka saling lempar kepada teman lainnya dan pada akhirnya tidak mau menjawab pertanyaan dari peneliti.

Berdasarkan pengamatan dapat dilihat bahwa minat siswa cukup meningkat yaitu siswa tampak senang, dan antusias terlebih ketika ditampilkan multimedia *autoplay*. Dan, pada kegiatan akhir ketika peneliti merefleksikan KBM pada hari itu siswa antusias menjawab bahwa kegiatan pembelajaran bermanfaat bagi mereka dan menyenangkan. Dari sikap belajar mereka masih belum meingkat secara signifikan. Sebagian siswa laki-laki yang seringkali asyik dengan diskusi mereka sendiri terkadang mendengarkan dan terkadang masih saja dengan aktivitas mereka sendiri. Namun, sebagian siswa perempuan yang sebelumnya hanya mendengar dan

memperhatikan, tampak mulai berani dan percaya diri menyampaikan pendapat.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II dapat diketahui jumlah nilai rata-rata sikap belajar siswa yang semula dalam pre tes sebesar 1,3 menjadi 2 atau mengalami peningkatan sebesar 54 % dari nilai rata-rata pre tes. Peningkatan minat belajar siswa sebesar 50% yang semula dalam pre tes 1,2 menjadi 1,8. Sedangkan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang semula dalam pre tes 67,8 meningkat sebesar 13,8 % menjadi 77,8.

4. Refleksi Siklus I

Penerapan pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada bidang studi PAI pada siklus I ini bertujuan untuk meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa Kelas VIII SMPN 1 Papar Kediri. Pada pelaksanaannya, masih siswa yang berprestasi lebih dominan di dalam kelas, akan tetapi sebagian siswa yang awal mulanya kurang perhatian mulai tampak lebih fokus dan aktif, dan sebagian siswa yang lain lebih memilih diam menunggu untuk ditunjuk dan tampak masih belum berani atau kesulitan menyatakan gagasannya. Jawaban yang mereka berikan pun rata-rata masih singkat, seragam, serta bersifat tekstual. Hal tersebut tampak sewaktu siswa mempresentasikan jawaban ataupun memberikan tanggapan mereka pada waktu kegiatan inti dan ketika melakukan refleksi, meskipun peneliti telah memberikan motivasi agar mereka lebih berani dalam mengungkapkan gagasannya karena setiap pendapat itu tidak ada yang salah dan akan dibantu oleh peneliti bila kesulitan untuk membahasakan pemikiran mereka.

Dari data lembar observasi menunjukkan bahwa peningkatan sikap, minat dan prestasi belajar siswa masih belum memuaskan. Secara umum hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor, antara lain:

- a) Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kontekstual yang mengharuskan siswa untuk terlibat langsung menemukan dan menkonsep pengetahuan mereka sendiri.
- b) Siswa masih tergantung dengan buku dan belum berani mengutarakan pendapat dengan bahasanya sendiri.
- c) Beberapa siswa masih suka membuat gaduh dan mengganggu temannya sehingga sulit bagi teman lainnya untuk fokus pada pembelajaran.
- d) Beberapa siswa tidak mengerjakan tugas rumah dari peneliti untuk mencari informasi dari media cetak ataupun internet terkait materi.

Sebagaimana hasil observasi di atas, setelah terlebih dahulu berdiskusi dengan peneliti mata pelajaran, peneliti berinisiatif melakukan modifikasi dengan menerapkan metode *Small Group Discussion* dan *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran berdasarkan masalah. Dengan asumsi bahwa dengan cara kelompok besar, diharapkan akan lebih dapat meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa.

Menyikapi fakta tersebut, maka diambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya, sebagai berikut:

- a) Membiasakan siswa dengan model pembelajaran kontekstual. Dan memberi tugas siswa untuk lebih rajin membaca dan mencari informasi sehingga pengetahuan mereka lebih luas dan beragam.

- b) Memberi motivasi secara berulang agar siswa agar lebih percaya diri dalam mengutarakan pengetahuan yang dimilikinya. Dan Menggunakan variasi teknik-teknik pembelajaran kontekstual yang membuat siswa lebih aktif mengutarakan gagasannya.
- c) Peneliti lebih memperhatikan dan berinteraksi dengan siswa-siswa yang cukup hiperaktif.
- d) Peneliti mempersiapkan modul yang didesain kontekstual agar dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.

D. Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Dalam perencanaan tindakan siklus II, peneliti memutuskan untuk menerapkan metode diskusi secara besar yaitu dengan *Small Group Discussion* dan *Problem Based Learning*. Diharapkan, dengan melakukan kelompok besar siswa dapat saling membantu dalam mengkonstruksi pemikiran, mendapat wacana yang lebih banyak dan beragam sehingga dapat saling membantu ketika menemui kesulitan dan memecahkan masalah.

Sebagaimana halnya dengan pelaksanaan siklus I, pada siklus II ini dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran.
- b) Membagi materi pelajaran yaitu:
 - 1) Materi pokok I: Dendam, meliputi pengertian dan dalil tentang dendam, ciri-ciri pendedam, akibat buruk perilaku dendam.

- 2) Materi pokok II: Munafik, meliputi pengertian dan dalil tentang munafik, ciri-ciri pendendam, akibat buruk perilaku dendam.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan sikap dan minat belajar siswa.
- d) Mempersiapkan modul dan multimedia interaktif *autoplay* yang akan dipresentasikan pada siklus II.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 10, 17 April dan 1 Mei 2013. Adapun kegiatan pendekatan kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* yang akan diterapkan pada siklus I meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a) Pertemuan I

Dalam mengawali pertemuan pertama pada siklus II yang dilaksanakan pada hari Rabu 10 April 2013 masih sama seperti pada siklus I, peneliti mempersiapkan tampilan multimedia interaktif *autoplay* yang telah didesain menarik untuk pertemuan Siklus II. Setelah multimedia siap peneliti dibantu oleh ketua kelas mengkondisikan kelas VIII G yang cukup ramai hingga keadaan tenang dan siap untuk memulai pelajaran dan kemudian melakukan presensi. Selanjutnya, peneliti menyebutkan materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu sifat tercela “Dendam”. Peneliti menyampaikan kompetensi dasar serta tujuan yang ingin dicapai. Kemudian juga disampaikan kepada siswa bahwa pembelajaran yang akan ditempuh pada KBM ini adalah dengan menerapkan metode *Small Group Discussion* yang akan terdiri dari 5

orang siswa setiap kelompok dan belajar secara kontekstual dengan masalah yang ada di kehidupan nyata (*Problem Based Learning*).

Peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 dan 6 orang siswa. Sebelumnya peneliti telah membuat pembagian kelompok setiap kelompok masing-masing terdapat siswa yang berprestasi, dan adapula yang pasif dan biasanya suka membuat gaduh. Siswa diminta untuk berkumpul dengan teman satu kelompoknya. Peneliti membagikan modul yang berisi materi tentang dendam pada masing-masing kelompok. Setelah seluruh siswa siap, peneliti menampilkan video dan artikel tentang “peristiwa tawuran antar pelajar yang dilatar belakangi oleh sifat dendam” pada program multimedia *autoplay*. Setiap kelompok melaksanakan tugas yang diberikan peneliti, yaitu: memahami dan mengidentifikasi permasalahan dalam kasus tersebut. Siswa mengumpulkan informasi dari buku paker, LKS, ataupun modul yang dibagikan peneliti untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Masing-masing siswa diharapkan saling membantu dan *sharing* antar sesama anggota kelompok Bekerjasama dengan seluruh anggota kelompok masing-masing (yang tahu memberi tahu pada yang belum tahu, yang pandai mengajari yang lemah). Semua anggota kelompok harus bertanggungjawab atas kelompoknya masing-masing.

Setelah selesai berdiskusi selama 20 menit, setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas masing-masing kelompok diberi waktu 5 menit. Presentasi dimulai dari kelompok 6 dan kelompok 6 selanjutnya boleh menunjuk kelompok

lainnya. Pada saat tanya jawab setiap kelompok diharuskan memberikan pertanyaan pada kelompok yang ada di depan. Sementara itu peneliti melakukan penilaian pada siswa, dan memberi penguatan ketika siswa menemui kesulitan untuk menjawab.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti bersama-sama siswa menyimpulkan informasi dari materi yang telah didiskusikan serta mengambil hikmah dari materi tersebut sembari memberikan pesan dan motivasi agar selalu semangat dalam belajar. Dan, seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya peneliti merefleksi KBM dengan menanyakan kepada siswa, apakah pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini menyenangkan dan hikmah dan manfaat apa yang didapat.

b) Pertemuan II

Pendahuluan KBM yang berlangsung pada 17 April 2013 ini masih sama seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini pembelajaran masih dilakukan secara berkelompok. Untuk pembagian kelompok masih sama dengan pertemuan I pada siklus II. Setelah siswa berkumpul dengan tim kelompok masing-masing dan situasi cukup tenang peneliti menampilkan artikel tentang kasus perilaku munafik pada program multimedia *autoplay*. Sambil membaca artikel setiap kelompok melaksanakan tugas yang diberikan peneliti, yaitu: memahami dan mengidentifikasi permasalahan dalam kasus tersebut. dan mencatat hasil jawaban kelompok masing-masing. Saling membantu dan sharing antar sesama anggota kelompok bekerjasama dengan seluruh anggota kelompok masing-masing (yang tahu memberi tahu pada yang belum

tahu, yang pandai mengajari yang lemah) Semua anggota kelompok bertanggungjawab atas kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Peneliti memberi kuis/ pertanyaan kepada setiap kelompok. Selama kegiatan berlangsung peneliti melakukan penilaian.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti bersama-sama siswa menyimpulkan informasi dari materi yang telah didiskusikan serta mengambil hikmah dari materi tersebut. Peneliti juga memberi pesan kepada siswa agar lebih peduli dengan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar kita kemudian mengevaluasi diri dan jangan lupa untuk menjaga ibadah agar terhindar dari hati yang kotor. Selanjutnya peneliti bersama siswa mengevaluasi suasana dan manfaat pembelajaran.

c) **Pertemuan III**

Pada hari Rabu tanggal 1 Mei 2013, dilaksanakan pertemuan terakhir untuk Siklus II. Pada pertemuan kali ini setelah peneliti selesai mempersiapkan multimedia *autoplay* pada layar LCD, tampak seluruh siswa siswa juga telah siap untuk memperhatikan, Sebelum menampilkan video, peneliti memberikan beberapa pertanyaan tentang dendam dan munafik (apersepsi).

Peneliti menampilkan *short film* pada program *autoplay* tentang tokoh-tokohnya yang berperilaku dendam dan munafik. Setiap siswa diminta untuk mengamati, dan menemukan permasalahan dendam dan munafik dalam film tersebut kemudian mengumpulkan informasi relevan, fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan. Peneliti

meminta siswa yang ditunjuk memberi pendapat tentang film tersebut dan menyebutkan bahayanya berperilaku dendam dan munafik dalam kehidupan. Siswa yang selesai memberikan pendapat menunjuk siswa lain untuk menyampaikan pendapatnya.

Peneliti memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pengalaman siswa terkait dengan materi dendam dan munafik. Kemudian peneliti bersama dengan siswa mengumpulkan informasi dan pengalaman yang diperoleh dari hasil pembelajaran hari itu. Peneliti membimbing siswa untuk membangun (konstruksi) pengetahuan tersebut. Kegiatan refleksi dilakukan sama seperti pertemuan sebelumnya dengan mengevaluasi suasana pembelajaran.

3. Observasi Siklus II

Pada pertemuan pertama siklus II, KBM membahas tentang perilaku tercela dendam. Hal yang menarik adalah, ketika peneliti hadir seluruh siswa telah siap menuju ruang yang digunakan untuk KBM dan antusias untuk mengikuti pembelajaran PAI, tidak ada satupun siswa yang meninggalkan kelas.

Pada kegiatan pendahuluan, terlebih dahulu peneliti melakukan apersepsi. Ketika peneliti menanyakan pertanyaan terkait dengan materi tersebut

“Apakah ada yang pernah menyimpan atau memiliki rasa dendam pada teman, keluarga atau orang lain?”.

Para Siswa menjawab dengan riuh dengan jawaban yang berbeda-beda. Sebagian besar siswa mengaku pernah dan ada beberapa siswi perempuan yang mengaku tidak pernah memiliki rasa dendam.

Kemudian peneliti menjelaskan,

“Yaa bagus, sudah cukup jujur...setidaknya kita mengakui dan bisa introspeksi tentang hal-hal yang salah pada diri kita. Kalaupun pernah kita berbuat salah ya itu untuk pelajaran. Nah..tahu tidak hadiahnya bagi orang-orang yang dendam?”

Suasana kelas semakin mencair, seorang siswa bertanya,

”Bu, orang dendam kok dapat hadiah Bu?hehe...”

Peneliti menjawab,

”Lho iya.. hadiah ada yang menyenangkan ada yang tidak tapi jika lebih tepatnya kita sebut sebagai balasan, orang-orang yang berbuat kebaikan itu kelak akan diberi hadiah jika berbuat kesalahan atau kejahatan akan mendapat balasan atau hukuman karena itu ada Surga dan Neraka, jadi ingat-ingat selalu bahwa ada suatu tempat istimewa yang dipersiapkan untuk kita maka jagalah sikap dan biasakan untuk melakukan kebaikan1”.

Kemudian peneliti menampilkan dan membacakan sebuah hadis yang artinya

”Orang yang paling dibenci Allah adalah orang yang paling pendendam”(HR Bukhari dan Muslim).

Selanjutnya, memasuki kegiatan inti, peneliti membagi tiga puluh lima (35) siswa ke dalam enam kelompok secara random di mana siswa yang aktif dan berprestasi di gabungkan dengan siswa lain yang cenderung pasif dan masing-masing kelompok terdiri dari lima hingga enam siswa. Cara demikian dimaksudkan agar siswa dapat saling membantu ketika siswa yang lain mengalami kesulitan. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi kasus yang ditampilkan berupa gambar dan artikel yang ditampilkan pada program multimedia *autoplay* yaitu kasus tawuran antar pelajar yang umumnya dilatarbelakangi oleh dendam yang disimpan sejak

lama. Kasus tersebut dipecahkan sesuai dengan materi pelajaran untuk kemudian dipresentasikan dihadapan kelompok yang lain.

Pada waktu dilakukan kegiatan simulasi, masing-masing kelompok dari kelompok I hingga kelompok VI menampilkan presentasi dengan cukup baik. Sementara kelompok yang belum maju masing-masing harus melontarkan pertanyaan kepada kelompok yang ada di depan. Sebagian siswa yang pada pertemuan sebelumnya belum berani tampil mengutarakan pendapat kini sudah lebih aktif dengan beberapa kalimat semampu mereka ketika menjawab pertanyaan dari siswa kelompok lain. Misalnya (IDR) ketika menjawab pertanyaan,

“Ya sebagai siswa kita harusnya lebih fokus pada kegiatan belajar kita di sekolah, mengikuti ekstrakurikuler sehingga tidak ada waktu untuk hal-hal tidak berguna seperti tawuran, toh tidak ada gunanya cuma merugikan saja, banyak musuh.”

Pertanyaan, komentar, sanggahan mulai bermunculan dari *siswa* tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu seperti

“Ya...kadang kan tawuran memang karena persaingan antar siswa di satu sekolah dan sekolah lain ..kita sebagai kawan saling membantu, makanya sampai ada tawuran...lalu kalau sudah terjadi persaingan lama kemudian menjadi dendam bagaimana?”

Salah seorang siswa (RA) menjawab,

”Ya makanya kita harus selalu ingat pada Allah agar hati kita bersih, ingat juga orang tua yang berjuang dan bekerja keras sementara kita harus kerja keras untuk belajar bukan berjuang menang dalam tawuran”

Kondisi belajar tersebut menunjukkan minat siswa dalam belajar semakin besar dan sikap menerima, menghargai, merespon, serta *responsible* mereka semakin mengalami peningkatan.

Pada kegiatan penutup, peneliti mengajak siswa menyimpulkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh dari kegiatan tanya jawab dan diskusi bahwa dendam adalah sifat tercela yang paling dibenci Allah, banyak kasus dendam yang berakibat pada hal-hal yang buruk bahkan kadang mengorbankan nyawa.

Bagaimana cara mengobati sifat dendam? Jawabannya ya jangan dendam! kita sendiri yang dapat mengendalikan diri kita masing-masing. Selalu motivasi diri dengan cita-cita, orang tua, ibadah jangan tinggalkan karena khasiatnya luar biasa untuk kesehatan hati dan pikiran”

Siswa antusias dengan pernyataan peneliti. Beberapa siswa mulai terbuka untuk bertanya dan mengungkapkan pengalaman mereka sehari-hari, sementara siswa yang lain dengan seksama memperhatikan dan sesekali tanpa diminta turut menanggapi. Kemudian peneliti mengajak siswa mereview dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari itu.

Pada pertemuan kedua dari siklus II, KBM membahas materi tentang sifat tercela munafik. Dengan anggota kelompok yang masih sama dengan pertemuan sebelumnya Peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi kasus yang ditampilkan berupa gambar dan artikel yang ditampilkan pada program multimedia *autoplay* yaitu contoh kasus Korupsi, salah satu bentuk kemunafikanyaitu pengkhianatan amanah yang tengah marak dalam berbagai sendi kehidupan.

Sembari menyiapkan tampilan video peneliti bertanya kepada siswa,
 “Ayo coba siapa yang mau menjelaskan, munafik itu sifat yang bagaimana?”

Hampir seluruh siswa berebut menjawab , kemudian RA menjelaskan,

“Saya Bu, orang munafik itu bila berkata bohong, bila berjanji mengingkari, bila dipercaya berkhianat”.

Peneliti mempersilakan seorang siswi yang pada pertemuan-pertemuan sebelumnya lebih sering diam dan sekarang mulai berani tunjuk tangan DE, dengan malu-malu menjawab,

”Sama Bu, munafik itu bila berkata bohong, bila berjanji mengingkari, bila dipercayai mengkhianati”.

Peneliti mempersilakan satu jawaban lagi dari siswa yang penjelasannya pada intinya sama. Kemudian peneliti memberi penguatan dengan jawaban-jawaban siswa tersebut, bahwa menurut hadist Rasulullah Saw, ciri-ciri utama orang-orang munafik adalah tiga hal yang telah disebutkan siswa. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk memperhatikan apa yang akan disajikan. Fenomenanya di kelas VIII G tersebut setiap kali hendak diputar tentang gambar ataupun video, keadaan kelas yang sebelumnya peneliti katakan hampir seperti “pasar” langsung hening. Beberapa siswa yang duduk di deret belakang langsung bergeser ke bangku yang ada di deretan depan. Dalam hal ini berarti sikap menerima siswa dan kecenderungan untuk belajar semakin besar.

Video yang ditampilkan dalam program *autoplay* adalah tentang Kasus korupsi sebagai bentuk kemunafikan yang kini marak di setiap sendi kehidupan. Kasus dalam video tersebut harus dianalisa penyebab-penyebabnya dan ditemukan solusinyasesuai dengan materi pelajaran untuk kemudian dipresentasikan dihadapan kelompok yang lain. Dapat diamati hampir setiap siswa menunjukkan sikap yang semakin positif, siswa saling bertanggung jawab terhadap kelompoknya, pada masing-masing kelompok

siswi-siswi terutama saling memberi tahu yang dan yang tidak tahu mau untuk bertanya pada temannya yang dianggap lebih mampu. Hanya saja masih ada satu dua orang siswa di setiap kelompok yang terkadang tampak diskusi sendiri di luar materi ataupun menggambar di bukunya.

Kegiatan tanya jawab pertemuan kali ini semakin seru. Seluruh siswa tampak antusias dengan bertanya dan menyanggah mengenai topik yang sedang dibahas. Seringkali beberapa siswa mengutarakan pendapat atau pertanyaan dengan kalimat-kalimat yang seadanya dan cenderung menjadi lucu, misalnya,”

Kemudian, pada saat dilakukan refleksi, seluruh siswa mengaku bahwa pembelajaran yang dilakukan menyenangkan. Seorang siswa berharap,

“Bu ngajar di sini ya Bu, biar gak bosen kalau belajar agama soalnya biasanya hanya diterangkan atau mengerjakan tugas saja kalau belajar begini bisa sambil diskusi jadi seru bisa lihat video jadi nggak bosan dan wawasan bertambah”.¹³

Kemudian peneliti kembali memberi tugas siswa untuk menemukan berita dari internet, surat kabar atau semacamnya tentang kasus-kasus yang diakibatkan oleh perilaku dendam dan munafik. Setiap siswa minimal membawa dua contoh kasus, satu tentang munafik dan satunya dendam.

Pada pertemuan ketiga dari siklus II, KBM membahas materi tentang kedua sifat tercela yaitu dendam dan munafik. Pada akhir siklus III ini peneliti juga melakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi sifat tercela. Pendahuluan KBM dilakukan seperti biasanya, siswa tampak sudah siap dengan tugas rumah yang peneliti berikan pada

¹³ Pengakuan Raka Krisma, salah satu siswa kelas VIII G.

pertemuan sebelumnya. Siswa kemudian diminta untuk mengumpulkan tugasnya dan kemudian kertas-kertas berisi tugas tersebut dibagikan secara acak untuk dikomentari siswa tentang akibatnya berperilaku tercela dendam dan munafik. Peneliti menekankan untuk memberi komentar dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Peneliti berkeliling sambil mengamati kegiatan siswa, para siswa-siswi tampak serius mengerjakan. Dua orang siswa bertanya pada peneliti karena bingung untuk memulai kalimatnya. Seorang siswa YA, masih saja seringkali melihat tulisan teman di sebelahnya. Siswa tersebut dari awal pertemuan memangs selalu menarik perhatian peneliti karena sering mengganggu siswa lain, dan seringkali diam jika peneliti sedang bertanya. Setelah selesai siswa mengumpulkan kertas yang telah mereka beri komentar dan penjelasan bahayanya akibat dendam ataupun minafik. Kemudian peneliti menampilkan sekilas film yang juga menampilkan akibat dari sifat-sifat tercela tersebut. Peneliti kemudian menyimpulkan bersama siswa,

“Jadi kita bisa temukan apa saja bahaya-bahaya atau dampaknya jika memelihara sifat-sifat dendam ataupun munafik”.

Kemudian pada sisa waktu selama 20 menit siswa diberikan soal evaluasi berupa 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang 2 diantaranya adalah identifikasi sikap siswa terhadap suatu keadaan atau permasalahan.

Pada kegiatan akhir peneliti meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya yaitu tentang binatang halal dan haram. Peneliti menyampaikan kembali bahwa akan diberikan *reward* bagi siswa-siswi yang memiliki poin tertinggi dan kelompok yang paling aktif. Sehingga siswa tampak semangat untuk belajar dengan visi mendapatkan *reward*.

Dari kegiatan pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya tersebut, rata-rata nilai sikap belajar siswa adalah 2,7 atau mengalami peningkatan sebesar 35 %. Sedangkan jumlah nilai rata-rata minat siswa adalah 2,6 atau meningkat dari siklus I sebesar 44 %. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 82,9 atau sebesar 7,4 %.

4. Refleksi Siklus II

Pada setiap pertemuan siklus II peneliti menerapkan pembelajaran kontekstual dengan metode *Problem Based Learning* yaitu Pengenalan pembelajaran berdasarkan masalah dan *Small Group Discussion* atau belajar bersama dengan kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 siswa. Kegiatan secara kelompok ternyata menumbuhkan kegairahan belajar yang lebih besar pada siswa, karena merasa saling bersaing. Kegiatan simulasi yang dilakukan siswa ternyata menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Sikap siswa juga semakin positif dengan merasa saling bertanggung jawab dengan teman satu kelompoknya. Selain itu siswa juga dapat saling menerima, menghargai setiap pendapat yang diutarakan siswa lain dan mengikuti serta memperhatikan dengan baik setiap langkah pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi siklus II, dapat diketahui bahwa peningkatan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa kelas VII mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Akan tetapi masih ada beberapa masalah yaitu:

- a) Masih ada beberapa siswa yang masih belum muncul khususnya dalam bertanya ataupun memberikan argumentasi.

- b) Beberapa siswa tampak lebih cepat jenuh dan bosan ketika harus melakukan kegiatan belajar yang mengharuskan mereka untuk berpikir secara mandiri.
- c) Siswa umumnya masih beracuan dengan informasi yang ada di buku, LKS, ataupun modul.

Untuk memastikan bahwa dengan penerapan pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan sikap, minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Papar Kediri peneliti berinisiatif melakukan siklus III. Untuk itu, peneliti berupaya :

- a) Mengorganisir siswa untuk lebih aktif baik secara individu maupun kelompok.
- b) Memberi stimulus berupa hadiah (*reward*) bagi kelompok dan siswa-siswa mengumpulkan point terbanyak.
- c) Mengingat kembali siswa untuk lebih peka pada lingkungan dan kehidupan sosialnya.

F. SIKLUS III

1. Rencana Tindakan Siklus III

Pada perencanaan tindakan siklus III, peneliti kembali menggunakan metode *Problem Based Learning* dan diskusi dalam kegiatan belajar kelompok. Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan metode tersebut para umumnya siswa menjadi lebih tertarik untuk membahas materi dan berani untuk mengutarakan pendapatnya. Pada akhir siklus III peneliti juga memberikan reward yang telah dijanjikan

sebelumnya sebagai apresiasi bagi siswa yang berprestasi dengan poin nilai tertinggi dan kelompok yang paling aktif selama proses pembelajaran. Penelitian ini dimulai dari beberapa tahap persiapan sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus-siklus sebelumnya. Siklus III ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4 Mei dan 8 Mei 2013.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a) Pertemuan I

Untuk mempercepat waktu karena sudah mendekati Ujian Akhir Semester II, peneliti memutuskan untuk melaksanakan pertemuan I pada hari Sabtu tanggal 4 Mei 2013. Mengawali KBM sebagaimana skenario yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu peneliti terlebih dahulu melakukan presensi dan menjelaskan standar kompetensi serta tujuan pembelajaran. Ketika peneliti mempersiapkan multimedia beberapa siswa membantu peneliti sehingga persiapan lebih cepat. Peneliti kemudian memberi hadiah sebuah video motivasi yang selalu *request* oleh siswa.

Setelah bersama-sama menyimak video, peneliti kemudian menyebutkan materi pelajaran yang akan dipelajari yakni tentang pengertian halal dan haram, jenis-jenis binatang halal dan haram dan dalil *naqlinya*.

Peneliti memberikan penjelasan selama kurang lebih 10 menit mengenai pembagian jenis-jenis binatang halal dan haram disertai tampilan *slide* dalam multimedia interaktif *autoplay*. Peneliti juga

memberikan kesempatan siswa untuk mencatat materi yang ditampilkan dalam *slide*.

Selanjutnya, peneliti menampilkan video pada program *autoplay* tentang cara penyembelihan hewan yang haram dan jenis-jenis makanan-makanan yang haram akibat bahan, dan cara pembuatannya. Video yang ditampilkan adalah tentang pengolahan dan cara penyembelihan daging sapi pada salah satu perusahaan sosis besar di Amerika. Siswa diminta untuk mengamati dan memahami video tersebut. Siswa secara berpasangan (2 orang) diminta untuk berdiskusi, mengidentifikasi permasalahan tersebut apakah cara tersebut sah, bagaimana dengan hasil produksinya apakah juga halal atau haram, bagaimana pula dengan konsumen. Peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk berdiskusi. Peneliti kemudian menampilkan pertanyaan pada program *autoplay* dan setiap siswa secara kompetitif menjawab untuk mengumpulkan poin nilai.

Pada kegiatan akhir peneliti memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pertanyaan maupun pengalaman terkait materi binatang halal dan haram. Kemudian mengumpulkan dan menyimpulkan pengetahuan maupun pengalaman belajar yang didapatkan. Bersama siswa peneliti kembali melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Apakah bermanfaat atau tidak, dan menyenangkan ataukah tidak. Peneliti kemudian memberikan pesan agar siswa-siswi VIII G lebih rajin membaca, baik membaca buku, membaca dari internet,

juga membaca situasi di lingkungan sekitar karena banyak informasi yang bisa didapatkan yang penting bagi kehidupan kita pribadi.

d) Pertemuan II

Pertemuan kedua Siklus III dilakukan empat hari setelah pertemuan pertama yakni tanggal 8 Mei 2013. Pertemuan kali ini adalah pertemuan akhir dari kegiatan PTK Peneliti. Sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran, peneliti kembali mempersiapkan video yang memberi pesan dan motivasi.

Sebelum masuk pada kegiatan inti peneliti menampilkan 10 soal pada program kuis dalam *autoplay*. Setiap satu soal yang ditampilkan siswa harus berebut menjawab dan setiap jawaban adalah tambahan poin untuk nilai siswa. Setelah selesai melakukan kuis, peneliti memberikan penjelasan disertai artikel tentang binatang haram yang telah diproduksi dalam berbagai macam makanan dan bahaya-bahaya makanan haram tersebut bagi kesehatan. Setiap siswa diminta untuk menuliskan pengetahuan yang ditemukan dari artikel tersebut pada kertas yang telah peneliti bagikan. Setelah selesai siswa secara sukarela dan bergantian membacakan hasilnya. Peneliti memberikan kesempatan pada siswa-siswi yang dari pertemuan-pertemuan awal kurang begitu aktif.

Sebelum kegiatan akhir, peneliti menampilkan kembali soal-soal evaluasi pada program multimedia interaktif *autoplay* untuk mengukur prestasi belajar siswa. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, peneliti menyebutkan dan membagikan *reward* yang telah dijanjikan pada siswa-

siswa berprestasi dan kelompok yang aktif, juga kenang-kenangan bagi seluruh siswa kelas VIII G.

Pada kegiatan akhir peneliti membimbing siswa untuk mengkonstruksi ilmu dengan menyimpulkan pengalaman yang didapat dari KBM siklus III. Peneliti memberikan motivasi dan pesan kepada siswa untuk terus semangat dalam belajar.

3. Observasi Siklus III

Pada pertemuan pertama dari siklus III, KBM membahas materi pengertian halal haram, jenis-jenis binatang halal dan haram beserta dalilnya. Pada pendahuluan KBM setelah peneliti melakukan presensi dan menjelaskan standar kompetensi serta tujuan pembelajaran, peneliti menampilkan sebuah video motivasi yang selalu *di request* oleh siswa. Hal ini dilakukan untuk untuk meng-on-kan pikiran dan meningkatkan gairah belajar siswa. Karena siswa selalu tampak senang dan bergegas mempersiapkan diri ketika peneliti hadir dan menyiapkan media. Setelah peneliti siap memulai KBM, seluruh siswa sudah duduk dengan rapi dengan buku yang disiapkan di atas bangku masing-masing. Ketika masih ada beberapa siswa yang beraktivitas ketua kelas dan siswa lainnya segera mengingatkan agar pembelajaran segera dimulai. Dan, yang lebih menarik adalah YAsiswa yang paling sering membuat gaduh, tidak memperhatikan dan malu-malu ketika ditanya memilih untuk duduk di deretan bangku paling depan. Ketika peneliti menanyakan kepada YA mengapa siswa tersebut duduk di depan. YA menjawab,

”Iya Bu biar jelas kalau di depan, hehe...siap Bu biar dapat hadiah”.

YA menunjukkan perubahan sikap yang sangat baik dengan duduk di depan dan selalu antusias memperhatikan dan menjawab soal yang ditampilkan.

Selanjutnya, peneliti menyebutkan materi pelajaran yang dibahas yakni tentang pengertian halal dan haram, jenis-jenis binatang halal dan haram dandalil *naqlinya*. Peneliti memberikan penjelas singkat mengenai pembagian jenis-jenis binatang halal dan haram disertai tampilan *slide* dalam multimedia interaktif *autoplay*. Peneliti menjelaskan bahwa halal dan haram adalah karena memang sudah ada dalil mengenai hukumnya bahwa binatang tersebut halal misalnya dalam surat Al Maidah ayat 96:

“Dihalalkan bagimu binatang buruan laut dan makanan (yang berasal) dari laut sebagai makanan yang lezat bagimu, dan bagi orang-orang yang dalam perjalanan; dan diharamkan atasmu (menangkap) binatang buruan darat, selama kamu dalam ihram....”

“Maksudnya adalah binatang buruan laut yang diperoleh dengan jalan usaha seperti mengail, memukat dan sebagainya. Termasuk juga pengertian laut disini yaitu sungai, danau, kolam dan sebagainya. Ikan atau binatang laut yang diperoleh dengan mudah, karena telah mati terapung atau terdampar dipantai dan sebagainya. Jadi, selain karena halal atau haram zatnya tetapi juga karena cara memperolehnya.”

Ketika Peneliti menjelaskan. Kemudian salah seorang siswa menyebutkan,

“Ooh berarti semua binatang laut halal bu, lha kalau binatangnya di laut tapi buas misalnya hiu apa juga halal? Kan di darat binatang buas itu haram.”

Salah seorang siswa lain menjawab,

”Ya halal to, kan yang binatang laut Tadi dihalalkan di ayatnya tadi”.

Peneliti kemudian menguatkan jawaban siswa dengan menampilkan hadist dari Abu Hurairah yang menyebutkan bahwa Rasulullah bersabda: mengenai laut bah bahwa itu suci airnya dan halal bangkainya. Dari sini dapat dilihat bahwa siswa semakin kritis dengan memikirkan hal-hal yang ada di alam ataupun lingkungannya. Seluruh siswa memperhatikan setiap penjelasan peneliti dan tampak mencoba menelaah apa yang peneliti sampaikan. Seluruh siswa juga menulis pada catatannya materi yang peneliti tata dalam bentuk peta konsep agar memudahkan ingatan siswa ketika belajar.

Selanjutnya, peneliti menampilkan video pada program *autoplay* tentang cara penyembelihan hewan yang haram dan jenis-jenis makanan-makanan yang haram akibat bahan, dan cara pembuatannya. Video yang ditampilkan adalah tentang pengolahan dan cara penyembelihan daging sapi pada salah satu perusahaan sosis besar di Amerika. Siswa diminta untuk mengamati dan memahami video tersebut. Para siswa tampak heran dengan cara penyembelihan yang dilakukan secara mekanik tersebut.

Setelah selesai diputarkan video, siswa secara berpasangan (2 orang) diminta untuk berdiskusi, mengidentifikasi permasalahan tersebut apakah cara tersebut sah, bagaimana dengan hasil produksinya apakah juga halal atau haram, bagaimana pula dengan konsumen. Seluruh siswa berdiskusi dan mencatat jawabannya karena peneliti akan memberikan beberapa kuis yang akan ditampilkan dan setiap siswa harus bersaing untuk mengumpulkan poin.

Setelah selesai siswa berdiskusi peneliti kemudian menampilkan kuis pada program *autoplay*. Siswa tampak sangat bersemangat dan berebut untuk menjawab. Tidak ada satupun siswa yang tidak tunjuk tangan, walaupun ada sekitar 3 siswa yang ketika diberi kesempatan menjawab masih berpikir cukup lama. Tetapi mereka cukup bersaing agar lebih dulu tunjuk tangan. Pembelajaran berjalan cukup lancar dan menyenangkan. Kemudian pada akhir KBM peneliti memberi tugas siswa untuk mempelajari materi adalah manfaat mengkonsumsi binatang halal dan mudharat mengkonsumsi binatang haram dan mengerjakan tugas evaluasi pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada pertemuan kedua siklus III sekaligus pertemuan terakhir, materi yang dibahas adalah manfaat mengkonsumsi binatang halal dan mudharat mengkonsumsi binatang haram. Kembali, terlebih dahulu peneliti melakukan apersepsi. Setiap siswa rata-rata dapat menjawab dengan baik pertanyaan yang peneliti lontarkan seperti,

“Mengkonsumsi binatang halal itu baik untuk kesehatan Bu, tidak menimbulkan penyakit dan hati jadi tenang soalnya kalo makan yang haram bikin gelisah ya karena kan haram jadi tidak barokah”.

Siswa lain yang cukup berprestasi menjelaskan,

”Makan yang halal itu jelas manfaatnya banyak karena kandungan gizinya dibutuhkan untuk kesehatan, sedangkan yang haram banyak zatnya yang berbahaya untuk kesehatan akhirnya menimbun penyakit kalau dikonsumsi”.

Mereka menjawab dengan cukup baik tidak lagi tergantung pada buku dan dapat mengambil korelasi bahwa dihalalkan atau diharamkannya suatu

binatang selain karena adanya dalil *naqli* tetapi juga banyak pengaruhnya bagi kelangsungan hidup manusia.

Peneliti menyampaikan apresiasi kepada siswa bahwa siswa-siswi kelas VIII G sudah cukup baik dalam menjawab dan cukup memahi materi,

”Yaa... bagus sekali jawaban-jawabannya..sepertinya semua sudah cukup mengerti yaa... sudah belajar ya semalam, berarti cukup ya tidak perlu dijelaskan?”

Hampir seluruh siswa serentak menjawab

”Belum bu....”, “dijelaskan lagi Bu, ada yang pengen ditanyakan”

Dari sini dapat dilihat bahwa siswa semakin memiliki kecenderungan hati dan kesenangan untuk belajar.

Sebelum menjelaskan, peneliti memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada multimedia *autoplay*. Siswa tampak semakin bersaing dan berebut, semua bersemangat dan menampilkan artikel dan gambar (dengan program *autoplay*) mengenai binatang-binatang haram yang sudah diproduksi menjadi makanan kita sehari-hari. Seluruh siswa tampak membaca dan memperhatikan artikel dan gambar yang ditampilkan adalah makanan ataupun minuman yang mereka kenali. Sebagian besar siswa mengaku mendapat banyak wawasan dan pengetahuan baru bahwa yang halal dan haram bukan sekedar makanan yang berisi lauk pauk dari binatang tetapi makanan ringan juga harus diwaspadai karena kita tidak mengetahui apa bahan dasarnya dan lebih aman untuk memilih makanan kemasan yang telah memiliki logo halal dari Majelis Ulama Indonesia (MUI). Setiap siswa diminta untuk menuliskan pengetahuan yang ditemukan dari artikel tersebut

pada kertas yang telah peneliti bagikan. Setelah selesai siswa secara sukarela dan membacakan pengetahuan yang dituliskannya. Peneliti memberikan kesempatan pada siswa-siswi yang dari pertemuan-pertemuan awal kurang begitu aktif.

Para siswa semakin menyadari akan pentingnya pembelajaran tersebut bagi kehidupan. Seorang siswi menyatakan,

“Bu enak kalau sering-sering diberi video-video seperti ini jadi kita tambah tau banyak hal. Saya jadi tahu Bu, bagaimana pengolahan sosis, bagaimana bahayanya makanan-makanan dan minuman-minuman olahan luar negeri... padahal biasanya kita yang mengkonsumsi itu”¹⁴

Pada akhir KBM peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa pada siklus III, Para siswa mengerjakan dengan dengan tertib dan tenang. Usai mengerjakan evaluasi selama hampir 15 menit, peneliti kemudian mengumumkan tentang siswa yang paling yang selama pembelajaran dengan peneliti memiliki poin tertinggi dan memiliki kontribusi di kelas, juga kelompok yang paling aktif. Sebagaimana yang telah dijanjikan peneliti memberikan *reward* bagi siswa-siswa tersebut. Peneliti juga memberikan tanda terimakasih kepada seluruh siswa, kemudian meminta siswa untuk menuliskan kesan tentang pembelajaran yang telah dilakukan dari siklus I hingga siklus III. Rata-rata siswa mengaku bahwa: pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan membuat siswa semangat; siswa menjadi lebih luas wawasannya; dan materinya jadi lebih mudah dipahami.

¹⁴ Pernyataan Dinar Ayu, salah satu siswi kelas VIII G.

Dari kegiatan pada siklus III tersebut, berdasar lembar observasi, diketahui jumlah nilai rata-rata sikap belajar adalah 3,5 atau meningkat sebesar 191 % dari nilai rata-rata pre tes. Jumlah nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 3,7 atau meningkat sebesar 146 % dari pre tes.

Dari pengamatan variabel sikap meliputi sikap menerima yaitu mendengarkan, melihat dan memperhatikan selama proses belajar mengajar, sikap merespon yaitu memberikan jawaban apabila ditanya, sikap menghargai yaitu untuk mengutarakan ide dan gagasan, dan sikap bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas kelompok dan berani menghadapi setiap kesulitan, seluruhnya mengalami peningkatan. Termasuk variabel minat meliputi kecenderungan hati untuk belajar yaitu ketertarikan untuk belajar dan rasa senang. Kesadaran belajar juga semakin meningkat mereka menyadari begitu banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan belajar tersebut.

Peningkatan prestasi belajar dilihat dari hasil nilai evaluasi siswa dengan nilai rata-rata yang semakin tinggi dan ditambah dengan penilaian terhadap masing-masing kemampuan siswa dalam menjawab, mengidentifikasi, dan menganalisa masalah.

4. Refleksi Siklus III

Setelah siklus III dilakukan, siswa terlihat semakin terbiasa dengan teknik-teknik pembelajaran kontekstual. Setiap siswa menampakkan minat belajar semakin tinggi. Siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Siswa semakin menyadari bahwa pembelajaran yang ditempuh sangat penting bagi

kehidupan mereka. Secara keseluruhan sikap belajar siswa juga mengalami progres yang cukup baik. Setiap siswa memiliki respon positif dengan melihat, mendengarkan, memperhatikan penjelasan peneliti, maupun siswa lain yang sedang presentasi. Beberapa siswa yang dari awal enggan menyampaikan pendapat dan tampak malas mengikuti KBM mulai berani menyampaikan gagasan dan dapat menghargai pendapat siswa lain. Pemberian hadiah (*reward*) membuat mereka semakin antusias dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi sejak dilakukan pre tes, siklus I, siklus II hingga siklus III yang dilakukan dapat diperoleh gambaran bahwa peningkatan sikap, minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI meningkat secara memuaskan.

Jumlah nilai rata-rata sikap belajar siswa yang semula dalam pre tes sebesar 1,3 meningkat menjadi 3,4 atau sebesar 162%. Jumlah nilai rata-rata minat belajar yang pada pre tes 1,2 menjadi 3,3 atau meningkat sekitar 175%. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang semula dalam pre tes adalah 67,8 (di bawah KKM) Pada siklus III menjadi 88,9 atau telah mengalami peningkatan sebesar 31 %.

Secara keseluruhan, sejak dilakukannya pre tes, siklus I, siklus II hingga siklus III, terjadi peningkatan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa yang sangat memuaskan, dimana dengan penerapan pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan sikap minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri. Dengan demikian peneliti memandang bahwa tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya dan mengakhiri penelitian.

BAB V

PEMBAHASAN

Fokus penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas VIII dengan pembelajaran kontekstual dan menggunakan multimedia interaktif *autoplay*. Sedangkan variabel yang diamati yaitu sikap, minat dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat perbedaan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay*, juga untuk mengetahui tentang pola penerapan pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Papar Kediri.

A. Penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan tiga siklus, dengan rincian pre tes, siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus terjadi dua hingga tiga kali pertemuan. Sebelum memasuki tahapan siklus, peneliti terlebih dahulu mengikuti kegiatan pembelajaran PAI di kelas bersama guru PAI Kelas VIII untuk mengamati bagaimana sikap dan gairah belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan model belajar ceramah dan tanya jawab terbukti sangat kurang efektif. Padahal pembelajaran yang efektif diperlukan untuk memaksimalkan potensi anak didik. Belajar yang efektif bukanlah suatu

yang sederhana atau tentu tidak memadai lagi jika hanya diartikan sebatas *transfer of knowledge*, justru menjadi penting ketika diartikan sebagai pembelajaran konstruktivistik yang lebih berorientasi pada peserta didik (*student centered*).¹ Pembelajaran yang berorientasi pada siswa menuntut siswa berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya, model pendekatan tersebut akan membuat siswa merasa bermakna.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran yang berlangsung Guru kurang memperhatikan aspek afektif siswa yang seharusnya juga perlu ditingkatkan selain pencapaian prestasi belajar. Padahal aspek afektif seperti sikap dan minat memberikan kemungkinan-kemungkinan bagi pencapaian keberhasilan.²

Aspek sikap dalam belajar yang perlu diamati menurut Notoatmodjo adalah sikap Menerima (*Receiving*), Merespon (*Responding*), Menghargai (*Valuting*)³, dan Bertanggung jawab (*Responsible*). Indikator sikap menerima antara lain siswa selalu mendengarkan, melihat dan memperhatikan selama proses belajar mengajar. Sikap merespon yaitu apabila siswa selalu memberikan jawaban ketika ditanya. Indikator sikap menghargai yaitu untuk mengutarakan ide dan gagasan, dan sikap Bertanggung jawab yaitu bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas kelompok dan berani menghadapi setiap kesulitan.

Sedangkan minat belajar siswa dapat diamati dari beberapa indikator yaitu kecenderungan hati untuk belajar yaitu ketertarikan untuk belajar dengan

¹ <http://strategi-pembelajaran-efektif/> www.google.co.id. Diakses 22 Mei 2013, pukul 20.00 WIB.

² Santrock, John W. *Op. Cit.* Hlm. 301

³ <http://Penulisan-instrumen-penilaian-sikap.html>. Diakses 24 Februari 2013, pukul 08.08 WIB.

melakukan kegiatan seperti mencatat, diskusi, dan mengerjakan soal. rasa senang dalam belajar yaitu antusiasme untuk membaca, mendengar, diskusi. Dan, kesadaran belajar yaitu kesadaran akan pentingnya belajar dan manfaat yang diperoleh dari kegiatan belajar tersebut. Peningkatan prestasi belajar diukur dengan soal evaluasi per akhir siklus ditambah dengan penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menjawab, mengidentifikasi, dan menganalisa masalah.⁴ Sedangkan prestasi belajar diukur dengan skor hasil evaluasi siswa.

Pada pertemuan awal atau pre tes pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Peneliti melakukan ceramah untuk menjelaskan materi, kemudian melontarkan beberapa pertanyaan kepada siswa setiap akhir penjelasan. Pertemuan di tahapan pre tes tampak membuat siswa tegang, beberapa siswa tidak menjawab ketika ditanya.

Untuk mengetahui nilai prestasi belajar siswa, pada tahapan terakhir peneliti mulai membagikan soal pre tes, berupa 15 pilihan ganda dan 5 soal esai. Peneliti juga mengamati dan mengambil penilaian terhadap sikap belajar dan minat siswa terhadap pelajaran. Seluruh soal pre tes pilihan ganda hampir semuanya di isi, namun untuk soal esai mereka menjawab sekenanya bahkan ada yang tidak diisi sama sekali. Berdasarkan hasil pre tes ternyata rata-rata prestasi belajar siswa masih di bawah KKM yakni 67,8. Nilai rata-rata sikap belajar siswa yakni 1,3 dan minat belajar siswa masih cukup rendah yaitu pada angka 1,2.

Proses pembelajaran dengan metode tersebut memusatkan kegiatan belajar mengajar pada sosok seorang guru sumber belajar yang paling vital, sedangkan siswa hanya duduk, mendengar, menyerap apa yang sedang disampaikan. Sebagian besar dari mereka kurang bisa menghubungkan pengetahuan yang mereka dapatkan dari sekolah dengan realitas yang terjadi di sekitar mereka maupun sebaliknya. Selain itu peran siswa dalam pembelajaran juga kurang sehingga potensi siswa juga tidak muncul.

Berangkat dari permasalahan pada fase pre tes peneliti menyusun revisi perencanaan untuk meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa yaitu mempersiapkan RPP, Modul, media, soal-soal evaluasi dan lembar observasi sikap minat belajar siswa.

Rencana Pembelajaran untuk Siklus I adalah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Peneliti memilih metode dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. Peneliti juga mempersiapkan multimedia interaktif dengan konten yang berisi berbagai sumber untuk pembelajaran seperti video, gambar, ringkasan materi, modul, dan kuis.

Pada tahap siklus I yang dilakukan selama dua kali pertemuan peneliti memilih untuk menggunakan metode diskusi (*small group discussion*) dengan teknik inkuiri. Kata kunci dari inkuiri adalah “siswa menemukan sendiri”. Nurhadi menyebutkan bahwa guru harus selalu merancang pada kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya.⁵

⁵ Nurhadi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 51.

Pertemuan pertama pada siklus I dengan pokok materi pengertian dan dalil tentang adab makan dan minum, tata cara makan dan minum yang benar yaitu adab sebelum, sedang, dan setelah makan dan minum. Peneliti menggunakan media gambar yang ditampilkan pada program *autoplay*. Proses belajar diawali dengan pengamatan kemudian berkembang untuk memahami konsep. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengidentifikasi dan memberi komentar pada gambar yang ditampilkan. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk menemukan informasi dari sumber-sumber belajar yang ada seperti buku diktat PAI, LKS, dan berbagai informasi dari internet yang telah ditugaskan peneliti.

Pada pertemuan kedua siklus I, peneliti masih menggunakan teknik inkuiri dengan metode *small group discussion* dan *modelling*. Peneliti menyajikan video tentang fenomena perilaku makan dan minum sehari-hari pada zaman sekarang. Siswa diminta untuk mengidentifikasi, menemukan permasalahan dan memberi tanggapan. Kemudian setiap kelompok bergiliran menyampaikan hasil diskusi dan siswa lainnya dipersilahkan untuk bertanya.

Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam merencanakan pembelajaran siklus II dengan materi perilaku dendam dan munafik, peneliti memilih untuk menerapkan metode *Problem Based Learning*. Belajar berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep dari esensi materi

pelajaran.⁶ Jadi, dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah. Cara tersebut diharapkan agar setiap individu siswa lebih peka terhadap permasalahan soal dan dapat berpikir secara kritis untuk menemukan solusi atau pemecahan dengan caranya sendiri namun tetap berlandaskan dengan teori atau ajaran yang benar.

Pada setiap pertemuan siklus II langkah pembelajaran yang dilakukan relatif sama. Siswa kelas VIII G sebanyak 35 siswa dibagi secara acak menjadi tujuh kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Guru menampilkan artikel tentang beberapa kasus perilaku dendam pada program multimedia *autoplay*. Tugas setiap kelompok yaitu mengidentifikasi permasalahan dalam kasus tersebut. Siswa diberi tugas untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar yang ada. Setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Guru mengajukan pertanyaan kepada setiap kelompok. Dan, selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian. Pada akhir pembelajaran di setiap pertemuan peneliti selalu menantang siswa untuk merefleksi KBM yang telah dilaksanakan.

Siklus III, dilaksanakan pada tanggal 4 dan 8 Mei 2013. Dilakukan dua kali pertemuan dengan materi binatang halal dan haram. Metode pembelajaran yang dilakukan adalah *Problem Based Learning* dan kelompok diskusi yang terdiri dua orang siswa. Strategi diskusi secara berpasangan diharapkan agar setiap siswa lebih aktif dan menampilkan potensinya. Pada pembelajaran siklus III ini peneliti juga memberi stimulus siswa berupa

⁶ Nurhadi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 23

reward sebagai apresiasi terhadap siswa berprestasi dan siswa yang mengalami peningkatan sikap minat dan prestasi cukup signifikan, juga pada kelompok yang paling aktif. Untuk mendapatkan poin agar siswa dapat meningkatkan nilainya siswa harus bersaing menjawab pertanyaan yang peneliti tampilkan dalam program kuis *autoplay*. Cara demikian berhasil membuat situasi belajar menjadi sangat aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Pola penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay* dilakukan secara konsisten dengan menerapkan prinsip pembelajaran kontekstual seperti bertanya, inkuiri, *Modelling*, *Problem Based Learning* dan diskusi. Dan, didukung dengan penggunaan multimedia interaktif khususnya *autoplay* yang dapat memadukan berbagai konten yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil obeservasi peningkatan rata-rata sikap, minat, dan prestasi belajar siswa sangat memuaskan sehingga peneliti memandang bahwa tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya dan mengakhiri penelitian tindakan di kelas VIII SMPN 1 Papar Kediri.

B. Tingkat perbedaan peningkatan sikap, minat dan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan multimedia interaktif *autoplay*.

Dalam pengamatan peneliti pembelajaran yang diterapkan di kelas VIII pada mata pelajaran PA hanya fokus pada pencapaian aspek kognitif saja. Guru menjelaskan materi dan memberikan tugas-tugas siswa untuk

mengerjakan soal-soal dengan maksud agar siswa lebih memahami materi dengan penjelasan dan mengerjakan latihan soal secara berulang-ulang.

Kegiatan pre tes yang peneliti lakukan sama dengan KBM yang umumnya dilakukan di kelas tersebut pada mata pelajaran PAI yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pada pelaksanaannya menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut membuat siswa mudah bosan dan suasana belajar menjadi serius serta menegangkan. Sehingga siswa tidak benar-benar perhatian pada pembelajaran apalagi memahami materi. Akibatnya minat belajar siswa menjadi sangat kurang. Berdasarkan hasil dari lembar pengamatan pada saat pre tes diketahui bahwa minat siswa adalah 1,2 dan nilai rata-rata sikap belajar siswa yakni 1,3. Selain itu, rata-rata prestasi belajar siswa juga masih di kurang atau masih di bawah KKM yakni 67,8.

Guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna, sedemikian rupa, sehingga mereka mempunyai minat yang tinggi untuk belajar. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan belajar dengan aktif. Sehingga yang penting ialah bagaimana membawa siswa untuk memperoleh arti bagi pribadinya dari materi pelajaran tersebut dan menghubungkannya dengan kehidupannya.

Setiap siswa memiliki *response potentially* yang bersifat kodrati yaitu keinginan untuk menemukan makna. Tugas utama pendidik adalah memberdayakan potensi ini sehingga siswa terlatih menangkap makna dari materi yang diajarkan.⁷

Setiap materi yang disajikan memiliki makna dan kualitas yang beragam . Makna yang berkualitas adalah makna kontekstual yakni menghubungkan

⁷ Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning*: Diterjemahkan oleh Ibnu Setiawan. (Bandung, Mizan Media Utama: 2007) Hlm. 20.

materi ajar dengan lingkungan personal dan sosial.⁸ Untuk itu peneliti menyusun rencana pembelajaran untuk siklus I dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Dan, peneliti memilih beberapa variasi metode yaitu metode *Small Group Discussion*, *Modelling* dan *Problem Based Learning*.

Pembelajaran yang efektif perlu didukung dengan media. Keberadaan media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁹ Media yang dipilih adalah multimedia interaktif *autoplay* karena perangkat multimedia *autoplay* dapat menggabungkan berbagai sumber belajar yang menunjang dan dibutuhkan dalam pembelajaran. Hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau audio dan visual menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep.¹⁰

Pada pelaksanaannya yang diterapkan pada siklus I pembelajaran kontekstual yang melibatkan siswa berperan aktif dalam KBM membuat siswa lebih antusias dan bersemangat mengerjakan setiap tugasnya. Dengan pembelajaran yang mengajak siswa untuk menghubungkan materi dengan konteks nyata membuat siswa tertarik untuk mulai berpikir secara mandiri dan membangun pengetahuannya. Tidak hanya bergantung pada buku. Walaupun masih ada sebagian siswa masih belum terbiasa dan enggan mengutarakan idenya. Akan tetapi secara umum sikap dan minat siswa

⁸ *Ibid.*

⁹ Arsyad, Azhar. *Media pengajaran*. (Jakarta, Rajawali Press: 2002) Hlm. 26-27.

¹⁰ Suprijanto. *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori Hingga Aplikasi*. (Jakarta, Bumi Akasara: 2007) Hlm. 8-9

mengalami peningkatan, sikap belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai menjadi 2 atau mengalami peningkatan sekitar 54 %. dan minat belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai 1,8 atau sekitar 50 %. Siswa hampir keseluruhan tampak sangat senang dan antusias dengan multimedia yang peneliti siapkan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan pada siklus I, siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar yaitu menjadi 77,2 atau sekitar 14 % dari hasil prestasi pre tes.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II juga mengalami peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar menjadi 77,2 atau meningkat sekitar 14 % dari nilai pre tes. Peningkatan prestasi belajar didasari karena minat belajar yang meningkat, hal tersebut dapat diamati dari rasa semangat dan kesadaran siswa untuk mengikuti setiap langkah-langkah pembelajaran. Data empiris menunjukkan minat belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan rata-rata kelas 1,8 menjadi 2,6 atau meningkat sebesar 44 %. Sikap belajar siswa juga mengalami peningkatan seperti keaktifan siswa yang mulai meningkat, perhatian siswa terhadap penjelasan materi baik dari guru maupun siswa lainnya, dari nilai rata-rata siklus I sebesar 2 menjadi 2,7 pada siklus II atau meningkat sekitar 35 %.

Hasil observasi siklus III setelah dilakukan dua kali pertemuan dapat diketahui bahwa peningkatan siswa lebih banyak terlihat. Siswa yang sering membuat kegaduhan dan mengganggu siswa lain belajar mulai menunjukkan sikap positif dengan memperhatikan dan mencatat materi. Secara empiris peningkatan dari nilai rata-rata sikap belajar siswa yaitu 3,4 atau meningkat sekitar 162% dibandingkan dengan pre tes dan peningkatan minat belajar

siswa sebesar 3,3 atau sekitar 175 %. Prestasi belajar siswa juga meningkat dari nilai rata-rata pre tes sebesar 67,8 menjadi 88,5 pada siklus III atau sekitar 31%. Sedangkan prestasi belajar pada lembar penilaian siklus II ke siklus III mengalami peningkatan, nilai rata-rata kelas 82,8 menjadi 88,9 atau meningkat sebesar 7,3 %.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri ini selalu mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Berdasarkan data empiris dan analisis dapat disimpulkan, siswa lebih cenderung mudah memahami pembelajaran dengan pembelajaran kontekstual daripada pembelajaran tradisional dengan metode ceramah. Sikap belajar siswa semakin positif dengan pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung . Sebagaimana disebutkan oleh Nurhadi bahwa dalam pendekatan kontekstual, siswa akan belajar dengan baik apabila mereka terlibat aktif dalam segala kegiatan di kelas dan berkesempatan untuk menemukan sendiri.¹¹

Pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* terbukti dapat memaksimalkan minat dan merubah sikap belajar siswa menjadi lebih positif. Berdasarkan hasil observasi penelitian tindakan kelas pada saat dilakukan pre tes, siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan peningkatan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa yang cukup memuaskan.

¹¹ Nurhadi dkk. *Op.Cit.* Hlm. 5-9

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus, data di lapangan menunjukkan bahwa:

1. Penerapan pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri, adalah menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual; merancang multimedia interaktif *autoplay* menjadi media belajar yang relevan dan mengubah kebiasaan belajar siswa dengan memberi pembiasaan metode-metode pembelajaran kontekstual, memberikan stimulus hadiah, serta pesan dan motivasi.
2. Penerapan pendekatan kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* pada mata pelajaran PAI terbukti dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Papar Kediri. Data empiris menunjukkan peningkatan jumlah nilai rata-rata peningkatan sikap siswa yang semula dalam pre tes sebesar 1, pada siklus III meningkat menjadi 3,4 atau sebesar 162 %. Jumlah nilai rata-rata peningkatan minat belajar siswa yang semula dalam pre tes sebesar 1,2 Pada siklus III meningkat lagi menjadi 3,3 atau sebesar 175 %. Dan, peningkatan prestasi belajar siswa dari nilai rata-rata pre-tes yaitu 67,8 pada siklus III menjadi 88,9 atau mengalami peningkatan sebesar 31 %..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang berhubungan dengan hal-hal tersebut:

1. Bagi Sekolah

Agar pembelajaran kontekstual dan penggunaan multimedia interaktif *autoplay* dapat diterapkan di dalam KBM karena berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar.

2. Bagi Guru PAI

Agar menambah khasanah metode-metode dalam pembelajaran PAI terutama yang melibatkan siswa secara aktif seperti pendekatan kontekstual, dan untuk lebih menunjang efektifitas pembelajaran dapat menggunakan multimedia interaktif *autoplay*.

3. Bagi Siswa

Siswa seharusnya lebih memperhatikan sikap belajar, dan meningkatkan minat belajarnya dengan menghayati pelaksanaan pembelajaran kontekstual sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang lebih maksimal. Dan, untuk memudahkan dalam memahami pelajaran siswa dapat belajar secara intensif menggunakan multimedia interaktif *autoplay*.

4. Bagi Penelitian Lebih Lanjut

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian penelitian kualitatif untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan mendalam terhadap pembelajaran kontekstual dengan multimedia interaktif *autoplay* yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani Yunia. 2011. *Implementasi Strategi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V SD Di SDN Tanjung Rejo 5 Malang*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Malang.
(<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/issue/view/242>) Diakses pada tanggal 16 Juli, pukul 13.40 WIB.
- Arikunto Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Basuki dan Farida, 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Departemen Agama RI. 2004. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro.
- Depdikbud RI, 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya.
- Dharma Kesuma, dkk.2010. *Contextual Teaching and Learning Sebuah Panduan Awal Dalam Pengembangan PBM*. Yogyakarta: Rahayasa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hartatik, dkk. 2002. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [Http://ihinsolihin.com/peningkatan-pemahaman-siswa-pada-mata-pelajaran-paidengan-pendekatan-contextual-teaching-learning-ctl-di-kelas-sdsmp-tahun-pelajaran-2010-2011/](http://ihinsolihin.com/peningkatan-pemahaman-siswa-pada-mata-pelajaran-paidengan-pendekatan-contextual-teaching-learning-ctl-di-kelas-sdsmp-tahun-pelajaran-2010-2011/) Diakses pada tanggal 25 Juli 2012, pukul 21.30 WIB.
- [Http:// strategi-pembelajaran-efektif/ www.google.co.id](http://strategi-pembelajaran-efektif/www.google.co.id). Diakses pada tanggal 22 Mei 2013, pukul 20.00 WIB.

[Http://www.indigorose.com//autoplay-media-studo.html](http://www.indigorose.com//autoplay-media-studo.html). Diakses pada tanggal 19 Juli 2012, pukul 13.50 WIB.

[Http://wikipedia.org//wikipedia-terbuka//autoplay](http://wikipedia.org//wikipedia-terbuka//autoplay). Diakses pada tanggal 15 Juli 2012, pukul 08.27 WIB.

Johnson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching and Learning*: (Diterjemahkan oleh Ibnu Setiawan). Bandung, Mizan Media Utama.

Margono, 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muffarokah, Anisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.

Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran: Buku Diktat*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. UM PRESS.

Nurkencana. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Reni Hajar, Skripsi, 2012. “*Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Autoplay Media Studio dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar pada Bidang Studi Akidah Akhlak Kelas VIII-D MTs Al-Ma’arif 1 Singosari*”. Fakultas Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

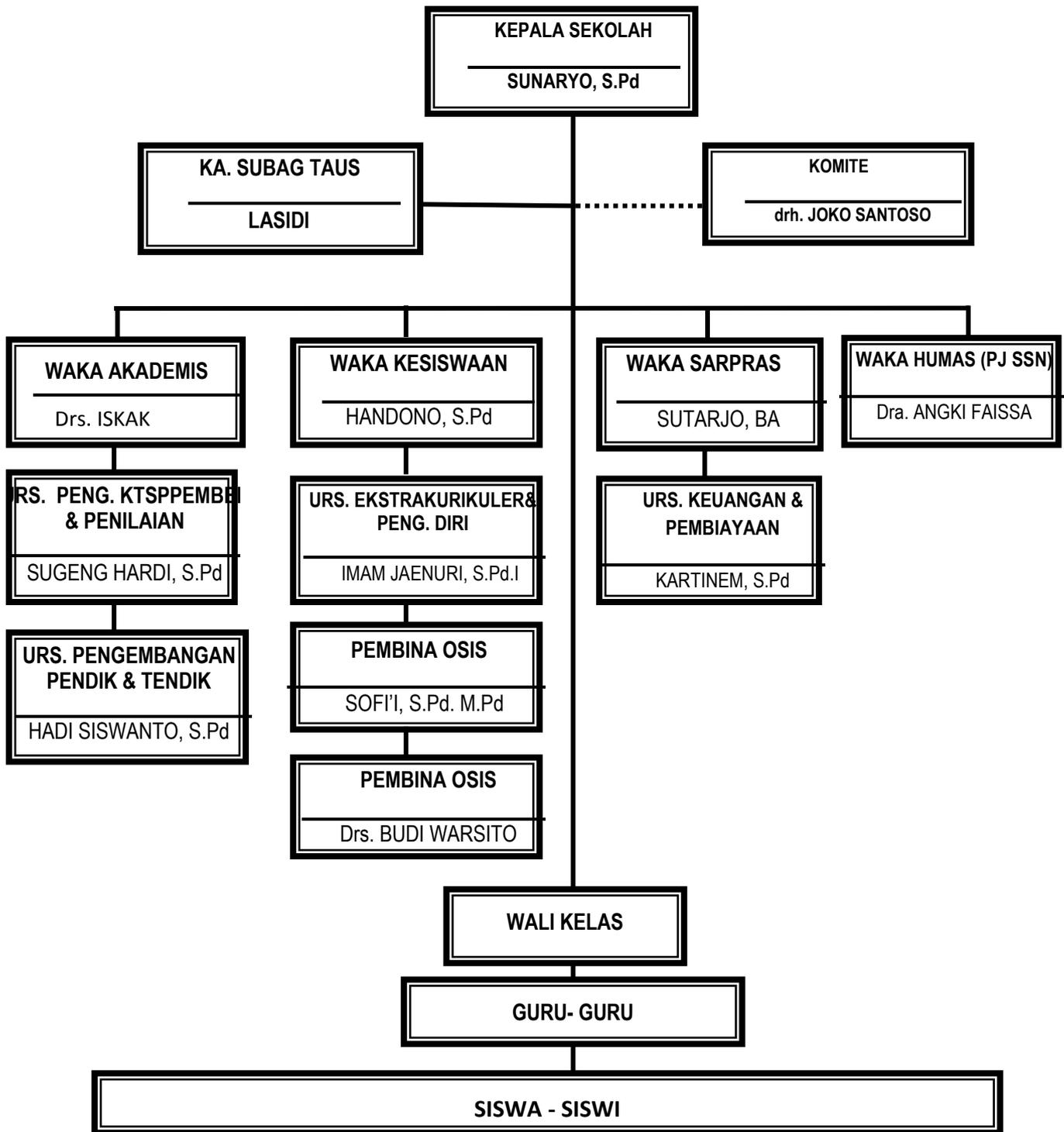
Richard E. Mayer. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Santrock, John W. 2007. *Educational Psychology*. University of Texas Press. (Diterjemahkan oleh Tri Wibowo B.S. Jakarta: Prenada Media Group)

Safiudin, Nur Afif. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester I di SMPN 4 Malang*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Malang.

- Sa'ud, Udin Saefudin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarsono, FX. 2001. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syaiful Sagala. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Suryabarata. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Snartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2012, pukul 19.30 WIB.
- Suprijanto. 2007. *Pendidikan Orang Dewasa dan Teori Hingga Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutiah. 2003. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UM Press.
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2006. *Sisdiknas. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tanggal 23 Mei 2006*. Bandung: Citra Umbara. Hlm. 2 (<http://ftp.unm.ac.id/permendiknas-2006/Nomor%2023%20Tahun%2006/> Diakses pada tanggal 20 Juli 2012, pukul 05.50 WIB)

BAGAN 2. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Papar Kediri
Tahun Pelajaran 2012/2013



Tabel 2. Data Pendidik SMPN 1 Papar Kediri**Tahun Pelajaran 2012/2013**

No	Nama	Keterangan	
		Kepegawaian	Mengajar
1	Dra. AngkiFaissa	PNS	IPA
2	Ardini Suminarsih, S.E.	GTT	Seni Budaya
4	Bambang Kriswanto, S.Pd.	PNS	Bahasa Inggris
6	Djuniarto, S.Pd.	PNS	IPA
7	Dwi Cahyani, S.Pd.	PNS	Matematika
8	Dyah Trisna Rahayu, S.Pd.	GTT	Bahasa Daerah
9	Eko Yudianto, S.Pd.	PNS	PKn,
10	Fransisca Maria Dariningsih, S.Pd.	GTT	P. Agama Katolik, B. Daerah
11	Hadi Siswanto, S.Pd.	PNS	Matematika
12	Handono, S.Pd	PNS	PKn
13	Hariadi, S.Pd.	PNS	Matematika,
14	Drs. Iskak	PNS	IPS
15	Jaenal Abidin, S.Pd.	PNS	Bahasa Inggris,
17	Jumadi	PNS	B.Ingggris
18	Kartinem, S.Pd.	PNS	B. Indonesia
19	Kuntjoro, S.Pd.	PNS	IPA
20	Lailatul Qodriah, S.Pd.	PNS	BK
22	Mariana	PNS	-
23	Misdi, S.Pd	PNS	IPS
24	Moh. Erkham Ali, S.Pd.I.	PNS	P. Agama Islam
25	Muzayanah, S.Pd.	GTT	PKn
26	Nunuk Rahayu W. S.Pd.	PNS	IPA
28	Papan Pristiwanto	PNS	Matematika
30	Pudji Iriani, S.Pd.	PNS	Matematika
31	Rahayu Kustinah	PNS	BK
32	Rohmatiyah, S.Pd.	PNS	IPS

33	Siti Asiah, S.Pd.	PNS	B. Indonesia
34	Soepatmiati, S.Pd.	PNS	B. Indonesia
35	Sofi'i, M.Pd	PNS	Penjaskes
36	Soikhu Soik	PNS	IPS
37	Sri Endah Churniatin	PNS	Seni Budaya
39	Sri Utami Nurhayati, S.Pd.	PNS	IPA
40	Sri Wahyuni, S.Pd.	PNS	Matematika
42	Sugeng Hardi, S.Pd.	PNS	Bahasa Inggris
44	Sunaryo, S.Pd.	PNS	PKn
45	Susmiati, S.Pd.	GTT	BK
46	Sutarjo, B.A.	PNS	B. Indonesia
47	Sutoyo Siswomiharjo, S.Pd.	PNS	IPA
48	Titik Yuliani	PNS	IPS
49	Tiwi Praesti, S.Pd.	PNS	SeniBudaya
50	Trini Nusa Bhakti, S.Pd.	PNS	IPS
51	Yuniati, S.Pd.	PNS	B. Indonesia
52	Andy Setyawan, S.T.	PNS	TIK
53	Zaenal Fanani, S.Pd.	PNS	BK
54	Imam Jaenuri, S.Pd.I	PNS	P. Agama Islam
55	Sulistyo Wulandari, S.Pd.	PNS	B. Daerah,
56	Erna PujiRahayu, S.Pd.	PNS	Bahasa Inggris,
57	Budi Warsito	PNS	Penjaskes
58	Ratna Yuliati, S.Pd.	PNS	BK
59	Muji Astuti, S.Ag	GTT	P. Agama Hindu
60	Berta Arisma Budhiarto	Guru Honorar	TIK,
61	Sudarmadi, M.Pd	PNS	B. Inggris,
62	Sutrisno	PNS	Penjaskes
63	Etminarti	PNS	BK
64	Lucas Cahyono	Guru Honorar	P. Kristen, TIK
65	Moch. Shoim, S.Pd.I	GTY/PTY	PAI

Tabel 3. Data Tenaga Kependidikan SMPN 1 Papar Kediri

TahunPelajaran 2012/2013

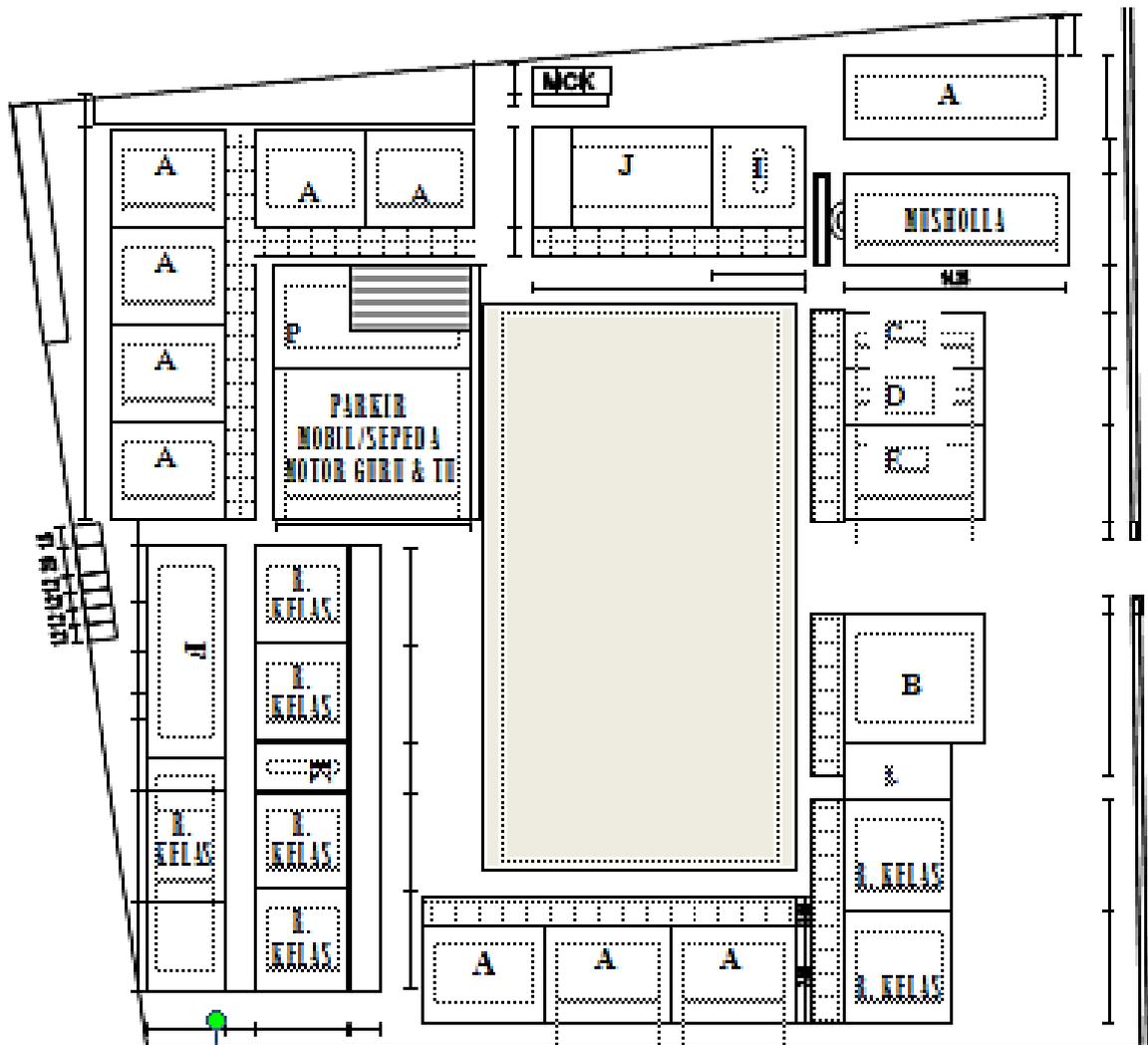
No.	Nama	Keterangan	
		Kepegawaian	Jabatan
1	Argianto	GTT	Tenaga Administrasi
2	Buyung Langgeng P., S.Kom.	GTT	Tenaga Administrasi
3	Joko Purwanto	GTT	Tenaga Administrasi
4	Lasidi	PNS	Kepala Tenaga Administrasi
5	Nurfa'i	Guru Honorer	Tenaga Administrasi
6	Partiana, S.Pd.	GTT	Tenaga Administrasi
7	Sri Setyowati	-	Tenaga Administrasi
8	Sri Sugiarti	PNS	Tenaga Administrasi
9	Sudarno	PNS	Tenaga Administrasi
10	Sukarlin	PNS	Tenaga Administrasi

**Tabel 4. Data Sarana dan Prasarana SMPNegeri 1 Papar Kediri
TahunPelajaran 2012/2013**

No.	Uraian	Keterangan		
		Ada/Tidak	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	Ada	27	Baik
2	Ruang Ketrampilan	Ada	1	Baik
3	Ruang Kesenian	Ada	1	Baik
4	Ruang Perpustakaan	Ada	1	Baik
5	Lab Komputer	Ada	1	Baik
6	Lab. IPA/Bio/Kim/Fis	Ada	1	Baik
7	Ruang Tata Usaha	Ada	1	Baik
8	Ruang Kepala Sekolah	Ada	1	Baik
9	Ruang Bp/Bk	Ada	1	Baik
10	Ruang UKS	Ada	1	Baik
11	Ruang Kopsis	Ada	1	Baik
12	Musholla	Ada	1	Baik
13	Kantin	Ada	4	Baik
14	Area Parkir	Ada	3	Baik
15	Meja Kursi Guru	Ada	40	Baik

16	Meja Siswa	Ada	500	Baik
17	Kursi Siswa	Ada	956	Baik
18	Komputer/Laptop TU	Ada	4	Baik
19	Komputer Guru	Ada	2	Baik
20	Komputer Siswa	Ada	18	Baik
21	LCD Proyektor	Ada	2	Baik
22	TV	Ada	5	Baik
23	VCD / DVD	Ada	2	Baik
24	Modem / Hot Spots	Ada	2	Baik

Densah SMP Negeri 1 Papar Kediri



Keterangan :

- A. Ruang Belajar (R. Kelas)
- B. Ruang Laboratorium IPA
- C. Ruang Kantor Tata Usaha
- D. Ruang Kepala Sekolah
- E. Ruang Kantor Guru



INSTRUMEN DOKUMENTASI

Untuk melengkapi data-data yang penulis perlukan dalam penelitian ini, maka penulis juga menggunakan dokumentasi yang memuat hal-hal seperti berikut:

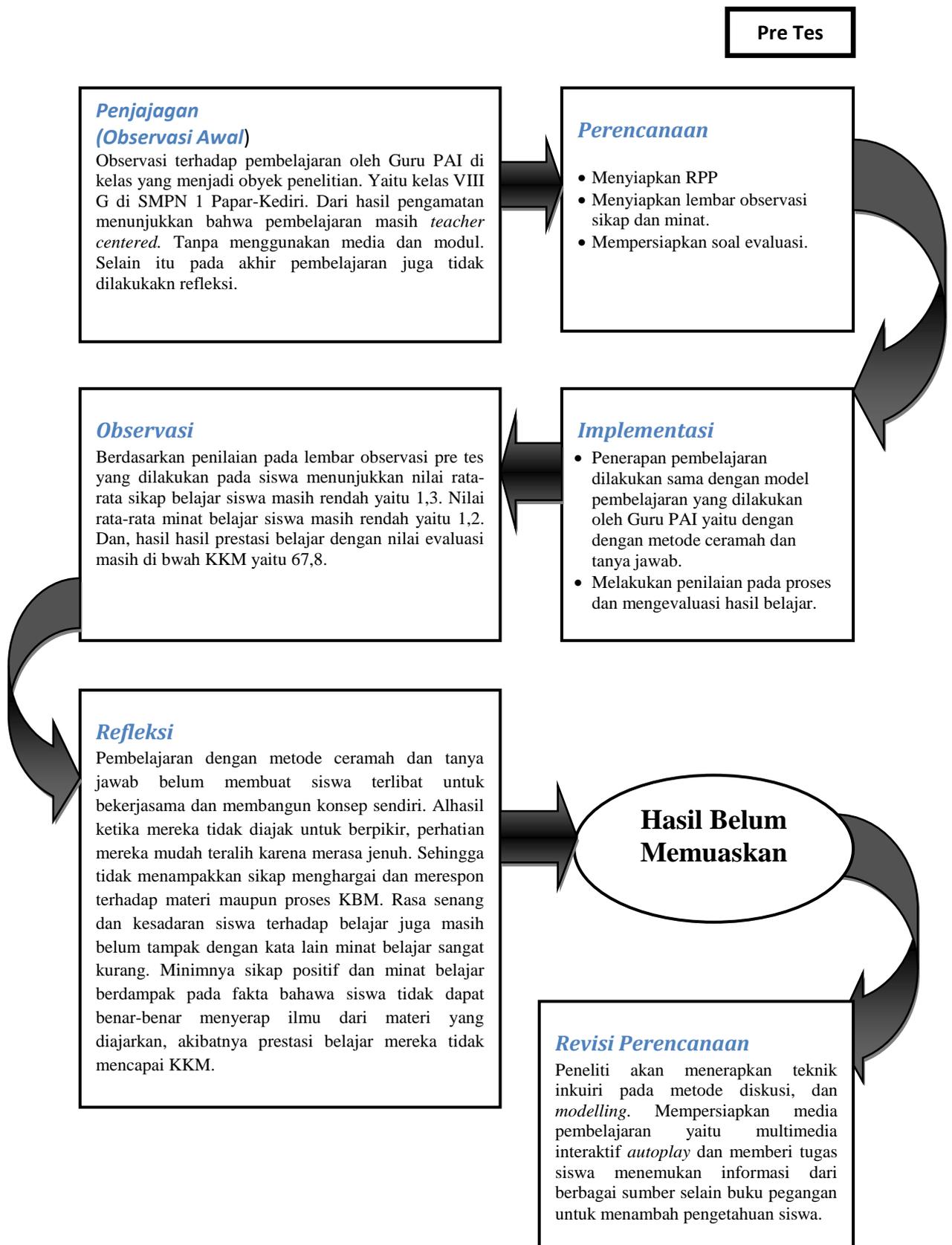
1. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Papar Kediri.
2. Sarana Prasarana di SMPN 1 Papar Kediri.
3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMPN 1 Papar Kediri.
4. Denah Lokasi SMPN 1 Papar Kediri.

INSTRUMEN OBSERVASI

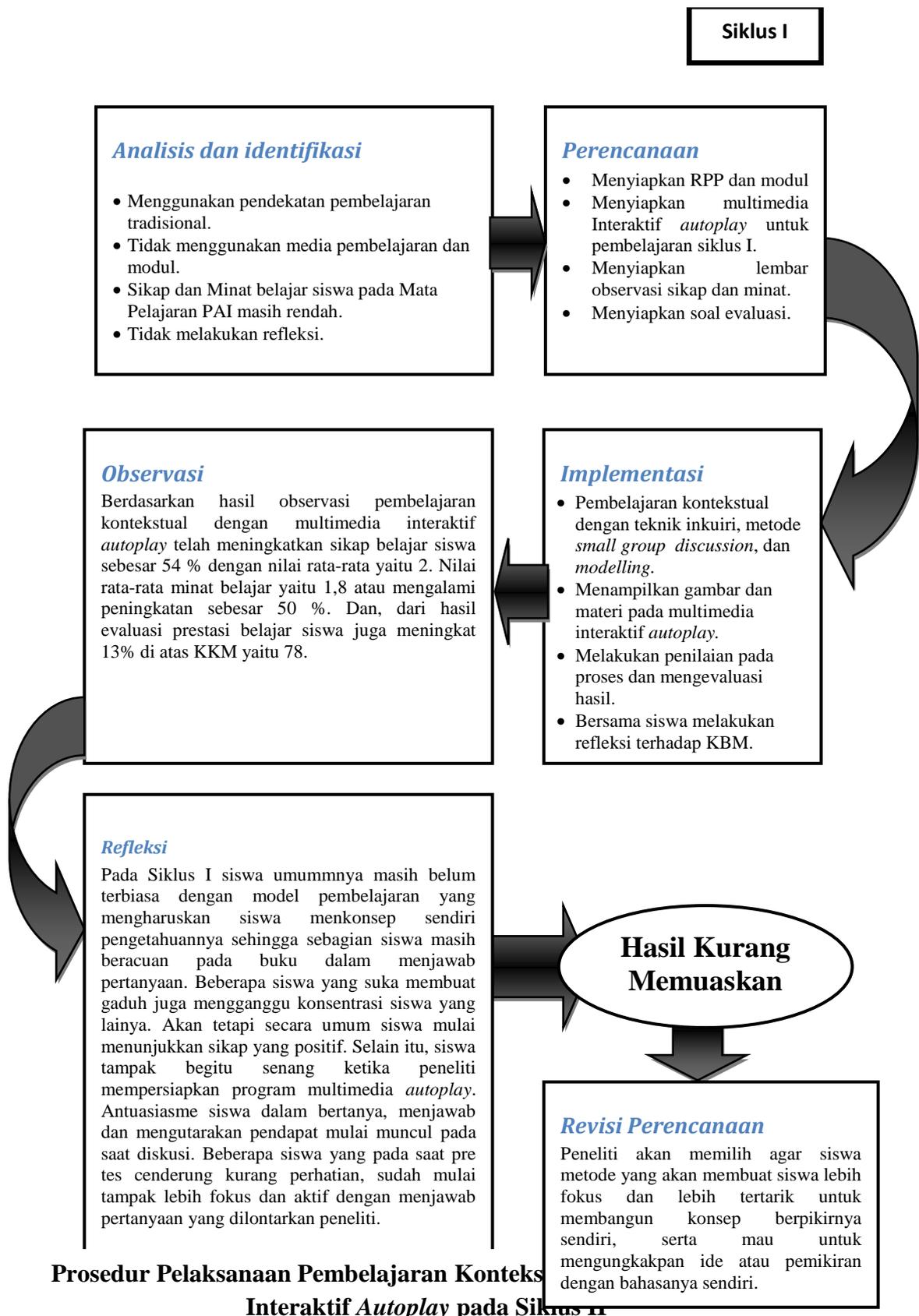
Untuk memperoleh data yang akurat, maka penulis mengadakan observasi langsung kepada obyek penelitian guna memperoleh data-data tentang:

1. Letak geografis SMPN 1 Papar Kediri.
2. Keadaan gedung sekolah beserta kelengkapan isinya.
3. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.
4. Keadaan alat perlengkapan dan fasilitas pendidikan lainnya yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan belajar di SMPN 1 Papar Kediri.

Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual dengan Multimedia Interaktif *Autoplay* pada Pre Tes

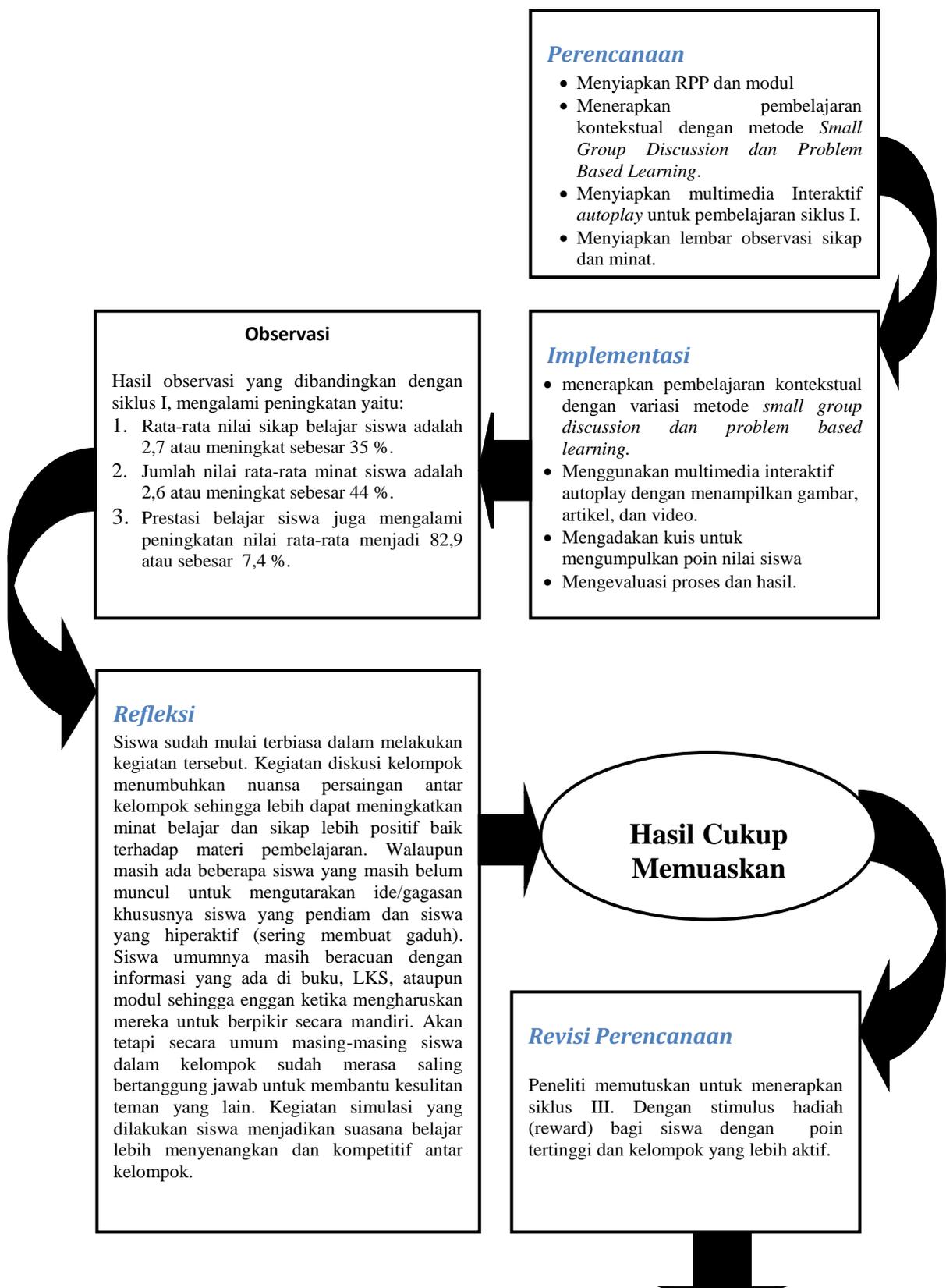


Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual dengan Multimedia Interaktif *Autoplay* pada Siklus I



Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual dengan Multimedia Interaktif *Autoplay* pada Siklus II

Siklus II



Perencanaan

- Menyiapkan RPP dan modul
- Menerapkan pembelajaran kontekstual dengan metode *Small Group Discussion dan Problem Based Learning*.
- Menyiapkan multimedia Interaktif *autoplay* untuk pembelajaran siklus I.
- Menyiapkan lembar observasi sikap dan minat.

Observasi

Hasil observasi yang dibandingkan dengan siklus I, mengalami peningkatan yaitu:

1. Rata-rata nilai sikap belajar siswa adalah 2,7 atau meningkat sebesar 35 %.
2. Jumlah nilai rata-rata minat siswa adalah 2,6 atau meningkat sebesar 44 %.
3. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 82,9 atau sebesar 7,4 %.

Implementasi

- menerapkan pembelajaran kontekstual dengan variasi metode *small group discussion dan problem based learning*.
- Menggunakan multimedia interaktif *autoplay* dengan menampilkan gambar, artikel, dan video.
- Mengadakan kuis untuk mengumpulkan poin nilai siswa
- Mengevaluasi proses dan hasil.

Refleksi

Siswa sudah mulai terbiasa dalam melakukan kegiatan tersebut. Kegiatan diskusi kelompok menumbuhkan nuansa persaingan antar kelompok sehingga lebih dapat meningkatkan minat belajar dan sikap lebih positif baik terhadap materi pembelajaran. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih belum muncul untuk mengutarakan ide/gagasan khususnya siswa yang pendiam dan siswa yang hiperaktif (sering membuat gaduh). Siswa umumnya masih beracuan dengan informasi yang ada di buku, LKS, ataupun modul sehingga enggan ketika mengharuskan mereka untuk berpikir secara mandiri. Akan tetapi secara umum masing-masing siswa dalam kelompok sudah merasa saling bertanggung jawab untuk membantu kesulitan teman yang lain. Kegiatan simulasi yang dilakukan siswa menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan kompetitif antar kelompok.

Hasil Cukup Memuaskan

Revisi Perencanaan

Peneliti memutuskan untuk menerapkan siklus III. Dengan stimulus hadiah (reward) bagi siswa dengan poin tertinggi dan kelompok yang lebih aktif.

Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual dengan Multimedia Interaktif *Autoplay* pada Siklus III

Perencanaan

- Menyiapkan RPP dan modul.
- Menerapkan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* dan diskusi berpasangan.
- Menyiapkan multimedia Interaktif *autoplay* untuk pembelajaran siklus III.
- Menyiapkan lembar observasi sikap dan minat, serta soal evaluasi siklus III.

Implementasi

- Kegiatan pembelajaran kontekstual dengan metode *Problem Based Learning* dan Diskusi (2 pasang siswa)
- Menampilkan gambar dan video, tentang materi binatang Halal dan Haram.
- Mengadakan kuis untuk menambah poin nilai siswa.
- Pemberian hadiah (*reward*),
- Mengevaluasi proses dan hasil.

Observasi

1. Rata-rata nilai sikap belajar siswa adalah 3,4, jika dibandingkan dengan siklus II meningkat sebanyak 26 % dan meningkat sebesar 162 % dari perbandingan nilai rata-rata pre tes.
2. Rata-rata nilai minat belajar siswa juga meningkat pada angka 3,3 atau meningkat sebesar 27 % dari siklus II dan 175% dari nilai rata-rata pre tes.
3. Rata-rata prestasi belajar siswa meningkat 31 % yaitu 88,9.

Refleksi

Pada siklus III penerapan pembelajaran kontekstual dengan metode *discussion* (diskusi berpasangan) dan *problem based learning* menggunakan. Siswa terlihat semakin terbiasa dengan pembelajaran kontekstual dan teknik-teknik yang digunakan dalam KBM. Siswa secara keseluruhan mulai berani mengutarakan gagasan dan pendapat. Siswa saling menghargai dengan mendengarkan siswa lain mempresentasikan hasil diskusinya. Kesenangan siswa juga tampak dari semangat siswa dalam menjawab setiap pertanyaan maupun mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Pemberian hadiah (*reward*), membuat mereka semakin antusias dan aktif dalam kegiatan belajar. Terutama saat peneliti memberikan kuis seluruh siswa bahkan berebut untuk menjawab. Dari lembar observasi, peneliti melihat adanya peningkatan sikap, minat belajar semakin memuaskan. Dari hasil evaluasi prestasi belajar siswa juga mencapai nilai rata-rata yang memuaskan.

**Sangat
Memuaskan**

SELESAI

**Lembar Observasi Sikap Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Pre Tes**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai				
			1	2	3	4	
Sikap	Menerima (<i>Receiving</i>)	Adanya rasa ingin tahu mengenai materi yang dipelajari	X				
		Selalu mendengarkan, melihat dan memperhatikan penjelasan guru	X				
	Merespon (<i>Responding</i>)	Siswa selalu memberikan jawaban apabila ditanya	X				
		Selalu melaksanakan dan mengerjakan setiap tugas yang diberikan		X			
	Menghargai (<i>Valuing</i>)	Selalu mengikuti setiap langkah kegiatan pembelajaran		X			
		Siswa terlibat aktif dalam menyampaikan ide/gagasan	X				
	Bertanggung jawab (<i>Responsible</i>)	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok	X				
		Berani menghadapi setiap masalah dan kesulitan dalam proses diskusi	X				
	Jumlah			6	4		
	Rata-rata			1,3			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Minat Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Pre Tes**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai			
			1	2	3	4
Minat	Kecenderungan hati untuk belajar	Melakukan aktivitas belajar, membaca, mencatat, diskusi dan mengerjakan soal-soal.	X			
		Ketertarikan untuk melakukan kegiatan belajar.	X			
	Kesenangan belajar	Kesenangan untuk melakukan aktivitas belajar.		X		
		Antusiasme untuk belajar, membaca, mendengar, mencatat dan diskusi.	X			
	Kesadaran belajar	Sadar akan perlunya kegiatan belajar.	X			
		Sadar akan arti pentingnya kegiatan belajar dan manfaat dari apa saja yang telah diperoleh melalui belajar.	X			
	Jumlah		5	2		
	Rata-Rata		1,2			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Sikap Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Siklus I**

No	Indikator	Deskripsi	Nilai				
			1	2	3	4	
Sikap	<i>Menerima (Receiving)</i>	Adanya rasa ingin tahu mengenai materi yang dipelajari		X			
		Selalu mendengarkan, melihat dan memperhatikan penjelasan guru	X				
	<i>Merespon (Responding)</i>	Siswa selalu memberikan jawaban apabila ditanya		X			
		Selalu melaksanakan dan mengerjakan setiap tugas yang diberikan			X		
	<i>Menghargai (Valuing)</i>	Selalu mengikuti setiap langkah kegiatan pembelajaran		X			
		Siswa terlibat aktif dalam menyampaikan ide/gagasan		X			
	<i>Bertanggung jawab (Responsible)</i>	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok		X			
		Berani menghadapi setiap masalah dan kesulitan dalam proses diskusi		X			
	Jumlah			1	12	3	
	Rata-rata			2			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Minat Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Siklus I**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai			
			1	2	3	4
Minat	Kecenderungan hati untuk belajar	Melakukan aktivitas belajar, membaca, mencatat, diskusi dan mengerjakan soal-soal.		X		
		Ketertarikan untuk melakukan kegiatan belajar.		X		
	Kesenangan belajar	Kesenangan untuk melakukan aktivitas belajar.		X		
		Antusiasme untuk belajar, membaca, mendengar, mencatat dan diskusi.		X		
	Kesadaran belajar	Sadar akan perlunya kegiatan belajar.	X			
		Sadar akan arti pentingnya kegiatan belajar dan manfaat dari apa saja yang telah diperoleh melalui belajar.		X		
	Jumlah		1	10		
	Rata-Rata		1,8			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Sikap Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Siklus II**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai				
			1	2	3	4	
Sikap	Menerima (<i>Receiving</i>)	Adanya rasa ingin tahu mengenai materi yang dipelajari			X		
		Selalu mendengarkan, melihat dan memperhatikan penjelasan guru			X		
	Merespon (<i>Responding</i>)	Siswa selalu memberikan jawaban apabila ditanya			X		
		Selalu melaksanakan dan mengerjakan setiap tugas yang diberikan			X		
	Menghargai (<i>Valuing</i>)	Selalu mengikuti setiap langkah kegiatan pembelajaran			X		
		Siswa terlibat aktif dalam menyampaikan ide/gagasan		X			
	Bertanggung jawab (<i>Responsible</i>)	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok			X		
		Berani menghadapi setiap masalah dan kesulitan dalam proses diskusi		X			
	Jumlah				4	18	
	Rata-rata			2,7			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Minat Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Siklus II**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai			
			1	2	3	4
Minat	Kecenderungan hati untuk belajar	Melakukan aktivitas belajar, membaca, mencatat, diskusi dan mengerjakan soal-soal.		X		
		Ketertarikan untuk melakukan kegiatan belajar.			X	
	Kesenangan belajar	Kesenangan untuk melakukan aktivitas belajar.			X	
		Antusiasme untuk belajar, membaca, mendengar, mencatat dan diskusi.			X	
	Kesadaran belajar	Sadar akan perlunya kegiatan belajar.			X	
		Sadar akan arti pentingnya kegiatan belajar dan manfaat dari apa saja yang telah diperoleh melalui belajar.		X		
	Jumlah			4	12	
	Rata-Rata			2,6		

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Sikap Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Siklus III**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai				
			1	2	3	4	
Sikap	Menerima (<i>Receiving</i>)	Adanya rasa ingin tahu mengenai materi yang dipelajari			X		
		Selalu mendengarkan, melihat dan memperhatikan penjelasan guru			X		
	Merespon (<i>Responding</i>)	Siswa selalu memberikan jawaban apabila ditanya				X	
		Selalu melaksanakan dan mengerjakan setiap tugas yang diberikan				X	
	Menghargai (<i>Valuing</i>)	Selalu mengikuti setiap langkah kegiatan pembelajaran				X	
		Siswa terlibat aktif dalam menyampaikan ide/gagasan			X		
	Bertanggung jawab (<i>Responsile</i>)	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok			X		
		Berani menghadapi setiap masalah dan kesulitan dalam proses diskusi			X		
	Jumlah					15	12
	Rata-rata			3,4			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

**Lembar Observasi Minat Belajar Siswa
Kelas VIII Pada Siklus III**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilai			
			1	2	3	4
Minat	Kecenderungan hati untuk belajar	Melakukan aktivitas belajar, membaca, mencatat, diskusi dan mengerjakan soal-soal.			X	
		Ketertarikan untuk melakukan kegiatan belajar.				X
	Kesenangan belajar	Kesenangan untuk melakukan aktivitas belajar.				X
		Antusiasme untuk belajar, membaca, mendengar, mencatat dan diskusi.			X	
	Kesadaran belajar	Sadar akan perlunya kegiatan belajar.			X	
		Sadar akan arti pentingnya kegiatan belajar dan manfaat dari apa saja yang telah diperoleh melalui belajar.			X	
	Jumlah				12	8
	Rata-Rata		3,3			

Keterangan:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

1. Peningkatan sikap belajar perbandingan pre tes dengan siklus I

$$\begin{aligned} &= ((\text{Rata siklus I} - \text{Rata pre tes}) / \text{Rata pre tes}) \times 100 \% \\ &= ((2 - 1,3) / 1,3) \times 100 \% \\ &= (0,8 / 1,3) \times 100 \% \\ &= 0,54 \times 100 \% \\ &= 54 \% \end{aligned}$$

2. Peningkatan sikap belajar perbandingan siklus I dengan siklus II

$$\begin{aligned} &= ((\text{Rata siklus II} - \text{Rata siklus I}) / \text{Rata siklus I}) \times 100 \% \\ &= ((2,7 - 2) / 2) \times 100 \% \\ &= (0,7 / 2) \times 100 \% \\ &= 0,35 \times 100 \% \\ &= 35 \% \end{aligned}$$

3. Peningkatan sikap belajar perbandingan siklus II dengan siklus III

$$\begin{aligned} &= ((\text{Rata siklus III} - \text{Rata siklus II}) / \text{Rata siklus II}) \times 100 \% \\ &= ((3,4 - 2,7) / 2,7) \times 100 \% \\ &= (0,7 / 2,7) \times 100 \% \\ &= 0,26 \times 100 \% \\ &= 26 \% \end{aligned}$$

4. Peningkatan sikap belajar perbandingan pre tes dengan siklus III

$$\begin{aligned} &= ((\text{Rata siklus III} - \text{Rata pre tes}) / \text{Rata pre tes}) \times 100 \% \\ &= ((3,4 - 1,3) / 1,3) \times 100 \% \\ &= (2,1 / 1,3) \times 100 \% \\ &= 1,62 \times 100 \% \\ &= 162 \% \end{aligned}$$

5. Peningkatan minat belajar perbandingan pre tes dengan siklus I

$$\begin{aligned}
&= ((\text{Rata siklus I} - \text{Rata pre tes}) / \text{Rata pre tes}) \times 100 \% \\
&= ((1,8 - 1,2) / 1,2) \times 100 \% \\
&= (0,6 / 1,2) \times 100 \% \\
&= 0,5 \times 100 \% \\
&= 50 \%
\end{aligned}$$

6. Peningkatan minat belajar perbandingan silus I dengan siklus II

$$\begin{aligned}
&= ((\text{Rata siklus II} - \text{Rata siklus I}) / \text{Rata siklus I}) \times 100 \% \\
&= ((2,6 - 1,8) / 1,8) \times 100 \% \\
&= (0,8 / 1,8) \times 100 \% \\
&= 0,44 \times 100 \% \\
&= 44 \%
\end{aligned}$$

7. Peningkatan minat belajar perbandingan siklus II dengan siklus III

$$\begin{aligned}
&= ((\text{Rata siklus III} - \text{Rata siklus II}) / \text{Rata siklus II}) \times 100 \% \\
&= ((3,3 - 2,6) / 2,6) \times 100 \% \\
&= (0,7 / 2,6) \times 100 \% \\
&= 0,27 \times 100 \% \\
&= 27\%
\end{aligned}$$

8. Peningkatan minat belajar perbandingan pre – test dengan siklus III

$$\begin{aligned}
&= ((\text{Rata siklus III} - \text{Rata pre tes}) / \text{Rata pre tes}) \times 100 \% \\
&= ((3,3 - 1,2) / 1,2) \times 100 \% \\
&= (2,1 / 1,2) \times 100 \% \\
&= 1,75 \times 100 \% \\
&= 175 \%
\end{aligned}$$

9. Peningkatan prestasi belajar perbandingan pre tes dengan siklus I

$$= ((\text{Rata siklus I} - \text{Rata pre tes}) / \text{Rata pre tes}) \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}
&= ((77,2 - 67,8) / 67,8) \times 100 \% \\
&= (9,4 / 67,8) \times 100 \% \\
&= 0,138 \times 100 \% \\
&= 13,8 \%
\end{aligned}$$

10. Peningkatan prestasi belajar perbandingan silus I dengan siklus II

$$\begin{aligned}
&= ((Rata siklus II - Rata siklus I) / Rata siklus I) \times 100 \% \\
&= ((82,9 - 77,2) / 77,2) \times 100 \% \\
&= (5,7 / 77,2) \times 100 \% \\
&= 0,074 \times 100 \% \\
&= 7,4 \%
\end{aligned}$$

11. Peningkatan prestasi belajar perbandingan siklus II dengan siklus III

$$\begin{aligned}
&= ((Rata siklus III - Rata siklus II) / Rata siklus II) \times 100 \% \\
&= ((88,9 - 82,9) / 82,9) \times 100 \% \\
&= (6 / 82,9) \times 100 \% \\
&= 0,072 \times 100 \% \\
&= 7,2 \%
\end{aligned}$$

12. Peningkatan prestasi belajar perbandingan pre tes dengan siklus III

$$\begin{aligned}
&= ((Rata siklus III - Rata pre tes) / Rata pre tes) \times 100 \% \\
&= ((88,9 - 67,8) / 67,8) \times 100 \% \\
&= (21,1 / 67,8) \times 100 \% \\
&= 0,3112 \times 100 \% \\
&= 31,12\%
\end{aligned}$$

NO	NO INDUK	N A M A	L/P	Pertemuan Ke-						
				I	II	III	IV	V	VI	VII
1	13660	Feny Ajeng Setyowati	P	√	√	√	√	√	√	√
2	13661	Ferry Atika Sari	P	√	√	√	√	√	√	√
3	13666	Muhammad Faizal Rizky Akbar	L	√	√	√	√	√	√	√
4	13677	Raka Krisma Oktavian	L	√	√	√	√	√	√	√
5	13685	Sulis Purwanti	P	√	√	√	√	√	√	√
6	13693	Anfal Adi Wibowo	L	√	√	√	√	√	√	√
7	13706	Ghoutsan Salam	L	√	√	√	√	√	√	√
8	13707	Indira Marga Kusuma W.	P	√	√	√	√	√	√	√
9	13729	Umi Fatimatul Yahya	P	√	S	√	√	√	√	√
10	13736	Andika Indra Pratama	L	√	√	√	√	√	√	√
11	13748	Fanni Oki Prasetyo	L	√	√	√	√	√	√	√
12	13751	Henny Puji Lestari	P	√	√	√	√	√	√	√
13	13769	Tendy Krisna S. Dwi A.	L	√	√	√	√	√	√	√
14	13781	Danang Putra Pradana	L	√	√	√	√	√	√	√
15	13792	Feni Kumil Laela	P	√	√	√	√	√	√	√
16	13803	M. Abdul Rochman Latif	L	√	√	√	√	√	√	√
17	13813	Yoga Pratama	L	√	√	√	√	√	√	√
18	13814	Yuyun Trikun Roinisak	P	√	√	√	√	√	√	√
19	13820	Anis Susilowati	P	√	√	√	√	√	√	√
20	13829	Dwi Purnomo	L	√	S	√	√	√	√	√
21	13834	Laily Setyawati	P	√	√	√	√	√	√	√
22	13843	Rendhi Gea Fatrani	L	√	√	√	√	√	√	√
23	13862	Danang Setyo Nugroho	L	√	√	√	√	√	√	√
24	13871	Ega Bintang Prakoso	L	√	√	√	√	√	√	√
25	13879	Leny Wijayanti	P	√	√	√	√	√	√	√
26	13888	Tomi Suwono	L	√	√	√	√	√	√	√
27	13900	Cindy Nindyani Lena Ningrum	P	√	√	√	√	√	√	√
28	13907	Geofani Nico Permata Putra	L	√	√	√	√	√	√	√
29	13919	Nico Kusuma Wijaya	L	√	√	√	√	√	√	√
30	13920	Nita Ambarwati	P	√	√	√	√	√	√	√
31	13924	Puji Andriani	P	√	√	√	√	√	√	√
32	13934	Wisnu Yusdianto Pratama	L	√	√	√	√	√	√	√
33	13942	Dinar Ayu Kusumaning Tyas	P	√	√	√	√	√	√	√
34	13958	Moch. Dhiki Novanto	L	√	√	√	√	√	√	√
35	13965	Sasiseptha Pradipta Dhea A.	P	√	√	√	I	√	√	√

LAMPIRAN 6

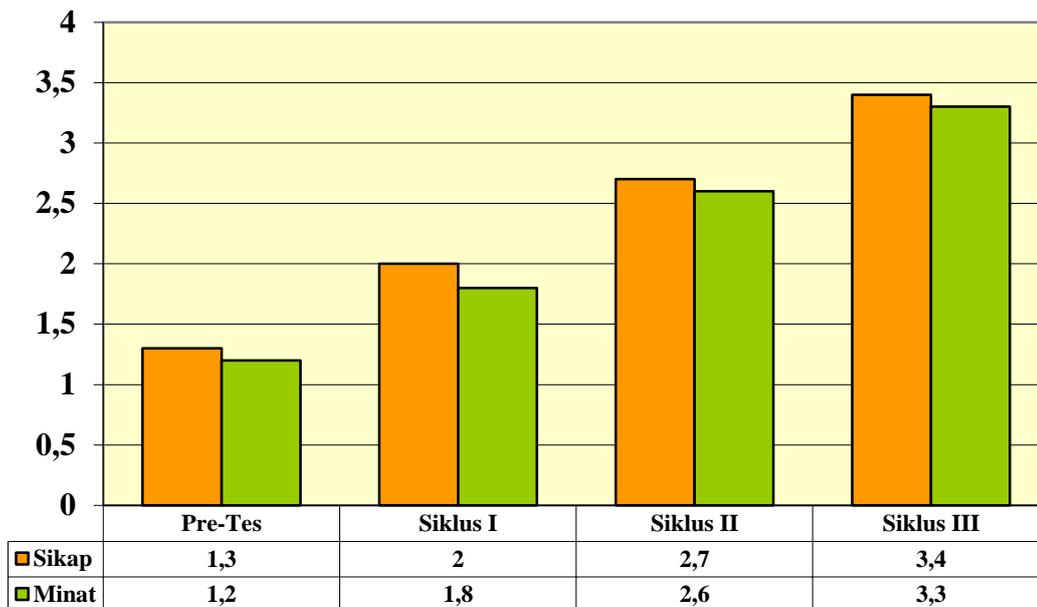
**Tabel 6. Hasil Prestasi Belajar PAI Kelas VIII-G
SMPN 1 Papar Kediri**

NO	NAMA SISWA	PRE TES	SIKLUS 1	SIKLUS 2	SIKLUS 3
1	Feny Ajeng Setyowati	70	88	90	100
2	Ferry Atika Sari	64	78	88	88
3	Muhammad Faizal Rizky Akbar	60	72	78	84
4	Raka Krisma Oktavian	72	80	86	92
5	Sulis Purwanti	70	78	82	88
6	Anfal Adi Wibowo	64	74	80	84
7	Ghoutsan Salam	64	72	80	86
8	Indira Marga Kusuma Wardani	70	80	82	88
9	Umi Fatimatul Yahya	70	82	86	96
10	Andika Indra Pratama	68	74	80	88
11	Fanni Oki Prasetyo	60	78	82	88
12	Henny Puji Lestari	72	80	86	88
13	Tendy Krisna S. Dwi Andryanto	64	78	84	92
14	Danang Putra Pradana	68	80	84	90
15	Feni Kumil Laela	76	86	88	92
16	M. Abdul Rochman Latif	62	72	76	84
17	Yoga Pratama	60	68	76	82
18	Yuyun Trikun Roinisak	70	86	86	90
19	Anis Susilowati	70	86	92	96
20	Dwi Purnomo	64	76	80	86
21	Laily Setyawati	72	80	82	86
22	Rendhi Gea Fatrani	70	78	80	86
23	Danang Setyo Nugroho	68	80	82	88
24	Ega Bintang Prakoso	66	72	78	86
25	Leny Wijayanti	72	82	88	96
26	Tomi Suwono	70	76	80	86
27	Cindy Nindyani Lena Ningrum	72	80	82	90
28	Geofani Nico Permata Putra	60	72	80	86
29	Nico Kusuma Wijaya	68	76	80	86
30	Nita Ambarwati	80	86	88	96
31	Puji Andriani	76	80	82	86
32	Wisnu Yusdianto Pratama	66	72	80	86
33	Dinar Ayu Kusumaning Tyas	76	86	92	100
34	Moch. Dhiki Novanto	64	76	80	86
35	Sasiseptha Pradipta Dhea Amiroh	62	76	84	86
	JUMLAH	2380	2740		
	RATA-RATA	67,8	78,2		

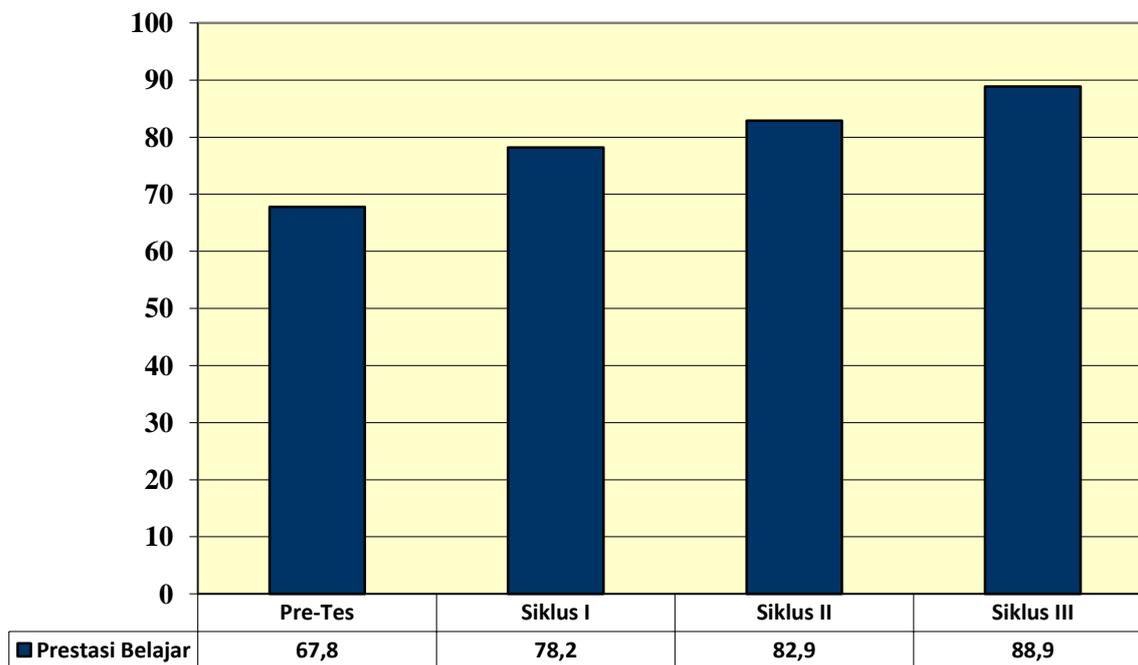
LAMPIRAN 7

Grafik 1. Peningkatan Sikap dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII G

di SMPN 1 Papar Kediri



**Grafik 2. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII G
di SMPN 1 Papar Kediri**



LAMPIRAN 8

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PRE- TES**

Nama Sekolah	: SMPN 1 PAPAR
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: VIII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Dasar:

11. 1. Menjelaskan pengertian beriman kepada Rasul Allah
11. 2. Menyebutkan nama dan sifat-sifat Rasul Allah
11. 3. Meneladani sifat-sifat Rasul Allah SAW

B. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat:

1. Memahami dan menjelaskan pengertian iman kepada Rasul Allah
2. Menyebutkan Rasul-rasul Allah
3. Menyebutkan contoh sifat-sifat Rasul Allah
4. Menghayati dan menampilkan perilaku meneladani sifat-sifat Rasul Allah

C. Karakter siswa yang diharapkan:

1. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
2. Tekun (*diligence*)
3. Tanggung jawab (*responsibility*),
4. Sopan dan santun.

D. Materi Pembelajaran:

1. Pengertian Iman Kepada Rasul Allah.
2. Rasul dan sifat-sifatnya
3. Meneladani sifat-sifat Rasul

E. Metode Pembelajaran:

Ceramah dan Tanya jawab.

F. Alat Peraga:

Papan Tulis, Spidol

G. Media/Sumber Belajar:

1. Modul Pendidikan Agama Islam.
2. LKS PAI Kelas VIII Semester Genap

H. Skenario Pembelajaran

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran 2) Guru melakukan presensi dan memberi motivasi 3) Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini 	15 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru merangsang persepsi awal siswa dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi iman kepada Rasull Allah. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Guru meminta siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa Bab Iman kepada Rasul Allah. 3) Guru bersama siswa membahas hasil kerja siswa secara bersama-sama, dan guru memberikan penguatan pada setiap jawaban. 4) Bersama-sama siswa menyimpulkan sambil menjelaskan materi Iman kepada Rasul Allah. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) Guru menanyakan kesulitan siswa dalam memahami materi. 	60 Menit
3	<p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya yaitu adab makan dan minum. 2) Guru memberikan pesan dan motivasi. 	15 Menit

I. Evaluasi:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Bentuk Instrumen	Instrumen / Soal
---------------------------------	------------------	------------------

<ul style="list-style-type: none">▪ Menjelaskan pengertian Iman kepada Rasul Allah▪ Menyebutkan sifat-sifat Rasul Allah .	Uraian	<ul style="list-style-type: none">▪ Jelaskan pengertian adab makan dan minum!▪ Tulislah dalil naqli tentang adab makan dan minum!
--	--------	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS I**

Nama Sekolah	: SMPN 1 PAPAR
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: VIII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit (2x Pertemuan)
Standar Kompetensi	: 11. Membiasakan Perilaku Terpuji

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian adab makan minum menurut Islam
2. Siswa dapat menyebutkan dalil naqli tentang adab makan dan minum
3. Siswa dapat mengidentifikasi tata krama makan dan minum dalam berbagai situasi
4. Siswa dapat menjelaskan fungsi adab makan dan minum dalam kehidupan.

B. Karakter yang diharapkan :

1. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
2. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
3. Tekun (*diligence*)
4. Tanggung jawab (*responsibility*)

C. Materi Pembelajaran:

1. Pengertian adab makan dan minum
2. Dalil naqli tentang adab makan dan minum
3. Tata krama makan dan minum dalam berbagai situasi
4. Fungsi adab makan dan minum dalam kehidupan

D. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. *Small Group Discussion*
3. Tanya Jawab
4. *Modelling*
5. Inkuiri

E. Skenario Pembelajaran :

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran2) Guru menyiapkan media yang akan digunakan3) Guru melakukan presensi dan motivasi4) Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini	15 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru merangsang pengetahuan siswa tentang “adab makan dan minum” dengan cara memberikan pertanyaan: “Apakah kalian mengerti tentang adab makan dan minum yang benar”?2) Guru memberikan penjelasan umum mengenai adab makan dan minum <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none">3) Guru menampilkan gambar dan video dalam program <i>autoplay</i> mengenai perilaku makan dan minum sehari-hari manusia pada zaman sekarang.4) Guru memberikan kertas kecil kepada siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengidentifikasi permasalahan dalam gambar dan video yang ditampilkan dan menuliskannya di kertas tersebut.5) Siswa diberi kesempatan untuk mencari data yang relevan di buku pegangan maupun berbagai informasi yang diketahui.6) Selanjutnya siswa bergantian disuruh maju ke depan untuk membacakan permasalahan dan argumentasinya.7) Siswa lain boleh menguatkan ataupun menyanggah permasalahan dan argumentasi yang disampaikan siswa yang sedang presentasi. <p>Konfirmasi</p>	60 Menit

	8) Guru menanyakan kesulitan siswa dalam memahami materi.	
3	<p>Penutup:</p> <p>1) Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pengalaman siswa terkait dengan adab makan dan minum yang biasa mereka lakukan dalam kehidupan mereka sehari-hari.</p> <p>2) Guru bersama dengan siswa mengumpulkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh untuk kemudian dikonstruksi oleh siswa.</p> <p>3) Guru memberikan penguatan dan beberapa pesan.</p>	15 Menit

F. Media/Sumber Belajar:

1. Modul Pendidikan Agama Islam.
2. LKS PAI Kelas VIII Semester Genap

G. Alat Peraga:

1. Laptop
2. LCD
3. Spidol,
4. Papan Tulis

H. Penilaian:

1. Keseriusan dan partisipasi siswa dalam bekerja kelompok.
2. Inisiatif individu dalam menguraikan topik pembahasan.
3. Antusias siswa dalam KBM.
4. Keaktifan dan kontribusi siswa dalam diskusi.
5. Keberanian dan kemampuan siswa mempresentasikan hasil diskusi .

I. Evaluasi

Contoh soal:

1. Tulislah doa setelah makan dan minum!
2. Apa akibatnya jika makan tidak mengikuti etika atau adab? Jelaskan!
3. Jelaskan, mengapa ketika makan tidak boleh menyisakan makanan di piring!
4. Jelaskan kandungan Q.S. al-Baqarah [2] : 172!

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS II**

Nama Sekolah	: SMPN 1 PAPAR
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: VIII/2
Alokasi Waktu	: 6 x 45 Menit (3x Pertemuan)
Standar Kompetensi	: 13. Menghindari perilaku tercela

A. Kompetensi Dasar:

- 13.1. Menjelaskan pengertian dendam dan munafik
- 13.2. Menjelaskan ciri-ciri pendendam dan munafik
- 13.3. Menghindari perilaku pendendam dan munafik dalam kehidupan sehari-hari

B. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian dendam dan munafik dan menyebutkan dalil naqlinya
2. Menyebutkan ciri-ciri pendendam dan orang yang munafik
3. Mengidentifikasi contoh perilaku dendam dan munafik dalam kehidupan
4. Menyebutkan akibat buruk perilaku dendam dan munafik

C. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
2. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
3. Tekun (*diligence*)
4. Tanggung jawab (*responsibility*)
5. Sopan dan santun.

D. Materi Pembelajaran :

1. Pengertian dendam dan munafik
2. Dalil naqli tentang dendam dan munafik
3. Ciri-ciri dendam dan munafik
4. Akibat buruk perilaku dendam dan munafik

E. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi (Small Group Discussion)
4. *Problem Based Learning*

F. Alat Peraga:

1. Laptop
2. LCD
3. Spidol
4. Papan Tulis

G. Media/Sumber Belajar:

1. Modul Pendidikan Agama Islam.
2. LKS PAI Kelas VIII Semester Genap
3. Sumber belajar audio visual dalam program *Autoplay*

H. Skenario Pembelajaran:**Pertemuan I**

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan: <ol style="list-style-type: none">1. Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran2. Guru menyiapkan media yang akan digunakan3. Guru melakukan presensi dan motivasi4. Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini5. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa.	15 Menit
2	Kegiatan Inti Eksplorasi <ol style="list-style-type: none">1. Guru merangsang pengetahuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan seputar perilaku dendam dan munafik.	60 Menit

	<p>2. Guru memberikan penjelasan umum mengenai perilaku dendam dan munafik, beserta dalil-dalil naqlinya.</p> <p>Elaborasi</p> <p>3. Guru menampilkan artikel tentang beberapa kasus perilaku dendam pada program multimedia <i>autoplay</i></p> <p>4. Tiap kelompok melaksanakan tugas yang diberikan guru, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. memahami dan mengidentifikasi permasalahan, dalam kasus tersebut siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, b. setiap siswa mencatat hasil jawaban kelompok masing-masing. c. Saling membantu dan sharing antar sesama anggota kelompok d. Bekerjasama dengan seluruh anggota kelompok masing-masing (yang tahu memberi tahu pada yang belum tahu, yang pandai mengajari yang lemah) e. Semua anggota kelompok bertanggungjawab atas kelompoknya masing-masing. <p>5. Setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.</p> <p>6. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada setiap kelompok.</p> <p>7. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian)</p> <p>Konfirmasi</p> <p>8. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam memahami materi.</p>	
3	<p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberi tugas siswa untuk mempelajari materi berikutnya. 2) Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ? 3) Guru memberikan penguatan dan beberapa pesan. 	15 Menit

Pertemuan II

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran2. Guru menyiapkan media yang akan digunakan3. Guru melakukan presensi dan motivasi4. Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini	15 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru merangsang pengetahuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi pada pertemuan sebelumnya <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none">2. Guru menampilkan artikel tentang beberapa kasus perilaku munafik pada program multimedia <i>autoplay</i>3. Tiap kelompok melaksanakan tugas yang diberikan guru, yaitu:<ol style="list-style-type: none">a. memahami dan mengidentifikasi permasalahan dalam kasus tersebut. dan mencatat hasil jawaban kelompok masingmasing.b. Saling membantu dan sharing antar sesama anggota kelompokc. Bekerjasama dengan seluruh anggota kelompok masingmasing (yang tahu memberi tahu pada yang belum tahu, yang pandai mengajari yang lemah)d. Semua anggota kelompok bertanggungjawab atas kelompoknya masing-masing.4. Setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.5. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada setiap kelompok.	60 Menit

	<p>6. Selama kegiatan berlangsung guru melakukan penilaian)</p> <p>Konfirmasi</p> <p>7. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam memahami materi.</p>	
3	<p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pengalaman siswa terkait dengan perilaku dendam dan munafik yang dilihat atau diamati dalam kehidupan mereka sehari-hari. 2. Guru bersama dengan siswa mengumpulkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh untuk kemudian dikonstruksi oleh siswa. 3. Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ? 4. Guru memberikan penguatan dan beberapa pesan. 	15 Menit

Pertemuan III

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran 2. Guru menyiapkan media yang akan digunakan 3. Guru melakukan presensi dan motivasi 4. Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini 5. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. 	15 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru merangsang pengetahuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan seputar perilaku dendam dan munafik. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menampilkan <i>short film</i> pada program <i>autoplay</i> 	60 Menit

	<p>tentang perilaku dendam dan munafik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Setiap siswa diminta untuk mengamati, dan menemukan permasalahan dendam dan munafik dalam <i>film</i> tersebut kemudian mengumpulkan informasi relevan, fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan 4. Guru meminta siswa yang ditunjuk memberi pendapat tentang film tersebut dan menyebutkan bahayanya berperilaku dendam dan munafik dalam kehidupan. 5. Siswa yang selesai memberikan pendapat menunjuk siswa lain untuk menyampaikan pendapatnya. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam memahami materi perilaku dendam dan munafik dari pertemuan I sampai III. 7. Guru memberikan soal evaluasi 	
3	<p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama dengan siswa mengumpulkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh untuk kemudian dikonstruksi oleh siswa. 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ? 3. Guru memberikan penguatan dan beberapa pesan. 	15 enit

I. Penilaian

6. Keseriusan dan partisipasi siswa dalam bekerja kelompok.
7. Inisiatif individu dalam menguraikan topik pembahasan.
8. Antusias siswa dalam KBM.
9. Keaktifan dan kontribusi siswa dalam diskusi.
10. Keberanian dan kemampuan siswa mempresentasikan hasil diskusi .

J. Evaluasi

1. Jelaskan pengertian dendam!
2. Sebutkan dua saja akibat buruk sifat pendendam bagi diri sendiri dan bagi orang lain !
3. Sebutkan perintah yang terdapat dalam QS Al Hijr: 47 !

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS III**

Nama Sekolah	: SMPN 1 PAPAR
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: VIII/2
Alokasi Waktu	: 4x 45 Menit (2x Pertemuan)
Standar Kompetensi	: 14. Memahami hukum Islam tentang hewan sebagai sumber bahan makanan

A. Kompetensi Dasar:

- 14.1. Menjelaskan jenis-jenis hewan yang halal dan haram dimakan
- 14.2. Menjelaskan manfaat mengkonsumsi binatang halal dan haram
- 14.3. Menghindari makanan yang bersumber dari binatang yang diharamkan.

B. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat:

1. Mengklasifikasikan hewan yang halal dan haram menurut hukum Islam
2. Menyebutkan manfaat mengkonsumsi binatang yang halal dimakan
3. Menyebutkan mudharat mengkonsumsi binatang yang haram dan
4. Menghindari mengkonsumsi makanan dari binatang yang haram dalam kehidupan sehari-hari.

C. Karakter Siswa yang Diharapkan:

1. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
2. Kecintaan (*Lovely*),
3. Kemanusiaan (*Humanity*),
4. Tanggung jawab (*responsibility*).

D. Materi Pembelajaran:

1. Jenis binatang halal dan haram dalam hukum Islam
2. Tata cara menyembelih hewan menurut Islam
3. Manfaat dan Mudharat mengkonsumsi binatang halal dan haram

E. Metode Pembelajaran:

Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, CTL: *Problem Based Learning*.

F. Alat Peraga:

Laptop, LCD, Spidol, Papan Tulis

G. Media/Sumber Belajar :

1. Modul Pendidikan Agama Islam.
2. LKS PAI Kelas VIII Semester Genap
3. Sumber belajar audio visual dalam program *Autoplay*

H. Skenario Pembelajaran :

Pertemuan I

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan: <ol style="list-style-type: none">1. Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran2. Guru menyiapkan media yang akan digunakan3. Guru melakukan presensi dan motivasi4. Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini5. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh	15 Menit
2	Kegiatan Inti Eksplorasi <ol style="list-style-type: none">1. Guru merangsang pengetahuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan “ Coba sebutkan jenis-jenis binatang yang halal dan haram!” Elaborasi <ol style="list-style-type: none">2. Guru memberikan penjelasan mengenai pembagian jenis-jenis binatang halal dan haram menurut hukum Islam.3. Guru menampilkan video pada program <i>autoplay</i> tentang cara penyembelihan hewan yang haram dan jenis-jenis makanan-makanan yang haram akibat bahan, dan cara pembuatannya.4. Guru meminta siswa untuk mengamati dan memahami video tersebut.	60 Menit

	<p>5. Siswa secara berpasangan (2 orang) berdiskusi, mengidentifikasi permasalahan, tersebut dan mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan masalah,</p> <p>6. Guru menampilkan kuis pada program <i>autoplay</i> dan siswa secara kompetitif menjawab untuk mengumpulkan poin nilai. Siswa dengan poin terbanyak mendapat <i>reward</i>.</p> <p>7. Selama kegiatan berlangsung guru memberi penguatan dan melakukan penilaian</p> <p>Konfirmasi</p> <p>8. Guru memberi kesempatan siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami terkait materi.</p>	
3	<p>Penutup:</p> <p>1. Guru memberi tugas siswa untuk mempelajari materi berikutnya.</p> <p>2. Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ?</p> <p>3. Guru memberikan penguatan dan beberapa pesan.</p>	15 Menit

Pertemuan II

No	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan:</p> <p>1. Guru mempersiapkan kelas hingga siap untuk memulai pelajaran</p> <p>2. Guru menyiapkan media yang akan digunakan</p> <p>3. Guru melakukan presensi dan motivasi</p> <p>4. Guru menyampaikan KD yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran hari ini</p>	15 Menit
2	Kegiatan Inti	

	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru merangsang pengetahuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan “Apakah ada yang tahu mengapa Islam mengharamkan mengkonsumsi daging babi?” <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membagikan kertas pada setiap siswa. 3. Setiap siswa diminta untuk menuliskan mengenai: <ol style="list-style-type: none"> a. manfaat mengkonsumsi binatang halal b. mudharat mengkonsumsi binatang haram c. pengalamannya dalam kehidupan terkait perilaku mengkonsumsi makanan halal dan haram 4. Siswa secara sukarela dan bergantian membacakan hasilnya. 5. Guru menjelaskan dan menampilkan artikel (dengan program <i>autoplay</i>) mengenai binatang-binatang haram dan bahaya mengkonsumsinya. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memberikan soal evaluasi 7. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam memahami materi perilaku dendam dan munafik dari pertemuan I sampai II. 	60 Menit
3	<p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama dengan siswa mengumpulkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh untuk kemudian dikonstruksi oleh siswa. 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ? 3. Guru memberikan penguatan dan beberapa pesan. 	15 Menit

H. Penilaian

1. Keseriusan dan partisipasi siswa dalam bekerja kelompok

2. Inisiatif individu dalam menguraikan topik pembahasan
3. Antusias siswa dalam KBM.
4. Keaktifan dan kontribusi siswa dalam diskusi.
5. Keberanian dan kemampuan siswa mempresentasikan hasil diskusi.

I. Evaluasi

Contoh soal

1. Pada dasarnya binatang dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu yang berasal dari darat dan laut. Semua yang berasal dari laut hukumnya...
2. Tujuh (7) kelompok makanan dan hewan yang diharamkan menurut Al-Quran Surat Al-Maidah ayat 3 adalah...
3. Semua bangkai hukumnya haram dimakan, kecuali.....dan

Kediri, Februari 2013

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Guru Praktikan

Imam Jaenuri, S.Pd.I
NIP. 19640506 198703 1 012

Tri Septiya S.
NIM. 09110079

Mengetahui,
Kepala UPTD SMP Negeri 1 Papar

Sunaryo, S.Pd
NIP. 19600111 19810 1 009

**MODUL PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK SMP
KELAS VIII SEMESTER II**

BAB

12

Adab Makan dan Minum

Standar Kompetensi

12. Membiasakan perilaku terpuji

Kompetensi Dasar

12.1 Menjelaskan adab makan dan minum

12.2 Menampilkan contoh adab makan dan minum

12.3 Mempraktekkan adab makan dan minum dalam kehidupan

"Makanlah untuk hidup, bukan hidup untuk makan". Sebuah kalimat hikmah yang penting untuk kita renungkan. Sebab dari keduanya terdapat perbedaan. Jika hidup untuk makan, berarti kita menganggap mengkonsumsi makanan, dalam hal ini termasuk semua kegiatan pemenuhan hawa nafsu, sebagai satu-satunya tujuan hidup. Tentu saja cara hidup seperti ini salah besar. *Nah..bagaimana aturan makan dan minum yang benar menurut syariat Islam?* Mari kita pelajari



A. Adab Makan dan Minum

Adab secara istilah memiliki arti budi pekerti yang halus, baik budi. Yang dimaksud dengan adab makan dan minum disini adalah etika atau cara sikap yang baik terhadap hal-hal yang berhubungan dengan aktifitas makan dan minum, baik itu sikap kita ketika hendak makan dan minum, ketika sedang makan dan minum dan ketika sudah makan dan minum.

Seluruh manusia membutuhkan makan dan minum. Bagi orang Islam, makan dan minum tidak hanya berfungsi untuk mempertahankan fisik, namun juga mendukung kepentingan ibadah sehingga dengan makan, kita dapat bertahan dalam menjalankan ibadah.

تَعْبُدُونَ إِلَّا هُوَ كُنْتُمْ مِنْ رِزْقِهِ وَإِنَّ اللَّهَ وَاشْكُرُوا وَارْزُقْنَكُمْ مَا طَيْبْتُمْ مِنْ كُلِّ وَاٰمِنُوا الَّذِيْنَ يَتَّيْهَا

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman makanlah diantara rizki yang baik-baik yang kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah jia kamu hanya menyembah kepadanya.”(Qs.al-Baqarah:172).

B. Tata Cara Makan dan Minum

1. Adab Sebelum Makan dan Minum

- Berupaya mencari makanan dan minuman yang halal.
- Diniatkan agar bisa beribadah kepada Allah SWT.
- Mencuci tangan untuk menjaga kesehatan.
- Hendaklah puas dan rela dengan makanan dan minuman yang ada, jangan mencelanya.
- Memulai makan dan minum dengan membaca basmallah dan berdoa sebagai berikut.

اللَّهُمَّ بَارِكْ لَنَا فِيْمَا رَزَقْتَنَا وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

اللَّهُمَّ بَارِكْ لَنَا فِيْمَا رَزَقْتَنَا وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ
Ya Allah, berkatilah rezeki yang telah Engkau berikan, dan peliharalah kami daripada seksa api neraka.



2. Adab Sedang Makan dan Minum

- Makan dan minum dengan menggunakan tangan kanan
- Disunahkan makan dengan tiga jari
- Hendaklah makan dan minum sambil duduk
- Mengunyah makanan dengan baik sampai halus, agar lambung bekerja dengan mudah dan lancar
- Tidak berlebih-lebihan ketika makan dan minum, karena hal itu merupakan perbuatan setan



3. Adab Sesudah Makan dan Minum

- a. Berdoalah ketika sudah makan dan minum.

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ الَّذِيْ اَطْعَمَنَا وَسَقَانَنَا وَجَعَلَنَا مِنَ الْمُسْلِمِيْنَ

- b. Membersihkan sisa-sisa makanan di sela-sela gigi dan berkumur-kumur untuk membersihkan mulutnya.
c. Mencuci tangan dan peralatan makan dan minum.
d. Membereskan dan membersihkan meja makan

Bacalah QS. Al A'raf ayat 31!



A. Hikmah Menerapkan Adab Makan Dan Minum Dalam Kehidupan

1. Jika kita berpegang pada amalan atau ajaran Nabi, Allah Subhanallahuwata'ala akan mengaruniakan kita kekuatan, kemuliaan dan kasih sayang
2. Menjaga kesehatan dan menghindarkan kita dari berbagai macam penyakit.

Cara makan yang salah menyebabkan kita berpotensi terkena penyakit.

- a) Jika kita minum berdiri air yang kita minum tanpa disaring lagi. Langsung menuju kandung kemih, maka terjadi pengendapan disaluran ureter. Karena banyak limbah-limbah yang menyisa di ureter. Inilah yang bisa menyebabkan penyakit kristal ginjal. Salah satu penyakit ginjal yang berbahaya. Begitu pula makan sambil berjalan, sama sekali tidak sehat, tidak sopan, tidak etis dan tidak pernah dikenal dalam Islam.



- b) Ketika minum jangan sambil menghembuskan nafas dalam gelas, cangkir atau tempat minuman lainnya dan jangan meneguk air lebih dari 3 kali. Hikmah yang diperoleh adalah agar proses penyaringan oleh *spinchter* berjalan seimbang karena tidak melebihi kapasitas juga dapat menimbulkan relaxing sehingga *spinchter* berfungsi dengan baik dalam penyaringan.
- c) Meniup makanan/minuman menyebabkan penyebaran kuman (penyakit) ke makanan yang berasal dari mulut.

Student Activity:

Setiap etika makan dan minum yang sesuai dengan tuntunan Islam ataupun ajaran Rasulullah memiliki hikmah bagi kesehatan. Coba temukan dalam artikel, majalah, surat kabar, internet, dsb. Tentang "Pentingnya menerapkan adab makan dan minum bagi kesehatan"!

INTERNALISASI BUDI PEKERTI

Isilah pernyataan-pernyataan berikut sesuai sikapmu yang sesungguhnya!

No	Pernyataan	Jawaban		Alasan
		Setuju	Tidak Setuju	
1	Annisa sedang sakit perut sehingga berangkat ke sekolah kesiangan. Karena tidak sempat sarapan pagi, ia makan roti sambil jalan kaki menuju sekolah			
2	Zulkifli sakit perut setelah menghabiskan konsumsi makan di sebuah acara pelatihan. Hal ini ia lakukan karena tidak boleh menyisakan makanan tersebut.			
3	Di waktu istirahat sekolah, sudah menjadi pemandangan biasa kalau di warung dan kantin-kantin sekolah dipenuhi siswa-siswi yang jajan. Ada di antaranya siswa-siswi yang tidak jujur dengan membayar sebagian jajanan yang dimakannya, karena merasa tidak ketahuan oleh pemilik/ penjaga kantin			
4	Pada jamuan .makan pesta pernikahan temannya. Gafur tidak makan karena standing party dan tidak disediakan tempat duduk			
5	Di sekolah-sekolah sudah terbiasa siswa-siswi makan sambil berdiri karena mereka merasa bahwa itu sebagai sesuatu yang sudah biasa dan dianggap bukan sesuatu yang kurang baik.			

Do Tou Know???

Penelitian Dr. Masaru Emoto dari Jepang dalam bukunya *'The True Power of Water'* menemukan bahwa unsur air ternyata hidup. Air mampu merespon stimulus dari manusia berupa lisan maupun tulisan. Ketika diucapkan kalimat yang baik atau ditempelkan tulisan dengan kalimat positif, maka air tersebut akan membentuk struktur kristal yang indah dan bisa memiliki daya sembuh untuk berbagai penyakit. Sebaliknya ketika diucapkan kalimat yang buruk maka akan membentuk kristal yang tidak beraturan dan dapat menyebabkan penyakit.



EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang paling benar dan paling tepat.

1. Makan dan minum dengan benar merupakan salah satu bentuk
 - a. syukur
 - b. aktivitas
 - c. kreativitas
 - d. popularitas
2. Makan dan minum kita diatur oleh syariat, tidak seperti binatang. Hal ini dimaksudkan bahwa manusia adalah
 - a. makhluk abadi
 - b. satu-satunya makhluk
 - c. makhluk yang paling mulia
 - d. pembuat aturan
3. Makan dan minum yang dilakukan sesuai syariat ajaran Islam maka akan mendapat
 - a. pujian
 - b. berkah Allah
 - c. jabatan
 - d. keberhasilan
4. Ketika kita makan dan minum hendaknya menggunakan
 - a. tangan kanan
 - b. tangan kiri
 - c. tangan kanan kiri bergantian
 - d. apa saja yang penting bersih
5. Menurut bahasa adab berarti . . .
 - a. budaya
 - b. tata karma
 - c. kepribadian
 - d. penampilan
6. Perintah makan dan minum yang baik dari rezeki pemberian Allah dijelaskan dalam surat . . .
 - a. Al Baqarah: 172
 - b. Al Baqarah: 31
 - c. Al A'raf: 172
 - d. Al A'raf: 31
7. Makan dan minum yang baik adalah yang tidak berlebihan, hal ini dijelaskan dalam surat
 - a. Al Baqarah: 172
 - b. Al Baqarah: 31
 - c. Al A'raf: 172
 - d. Al A'raf: 31
8. Kita dilarang menyisakan makanan ketika makan, karena barangkali yang sisa itu terdapat
 - a. vitamin penting
 - b. barokah Allah
 - c. gizi yang memadai
 - d. sisa-sisa kelezatan
9. Hal yang bukan syarat makanan yang boleh kita makan adalah...
 - a. bersih
 - b. terhindar dari keharaman zat
 - c. halal dan bergizi
 - d. membuat perut kenyang
10. Doa ketika hendak makan adalah...
 - a. *Allahumma laka sumtu wabika amantu wa ala rifqika aftortu birahmatika ya arhamma rahhimmin.*
 - b. *Bismikka allahumma ahya wa bismika amud*
 - c. *Allahumma bariklana fiima razaqtana wa qina 'atdabannar.*
 - d. *Allahumma inni a;uzubika minal hubusi walkhabais.*
12. Apabila kita makan bersama ayah dan ibu, yang kita lakukan adalah
 - a. kita mengambil makanan terlebih dahulu
 - b. mempersilahkan ayah dan ibu mengambil terlebih dahulu
 - c. mengambilkan makanan untuk semua orang yang makan
 - d. mempersilahkan siapa saja yang mau duluan

13. Ketika kita makan dan minum harus diniatkan untuk...
- beribadah kepada Allah
 - memenuhi kebutuhan tubuh semata
 - mengenyangkan perut yang sedang lapar
 - menyantuni kebutuhan tubuh karena lapar
14. Jika kita makan tidak dihabiskan karena sudah cukup makannya. Hal itu merupakan perbuatan
- mubazir
 - hemat
 - seadanya
 - tidak berlebihan
15. Salah satu bentuk rasa syukur manusia terhadap nikmat yang diberikan Allah adalah
- makan dan minum yang enak dan mahal
 - makan dan minum dengan benar
 - berpuasa agar lebih langsing
 - makan minum sepuasnya

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang benar.

1. Syarat makanan dan minuman yang boleh kita konsumsi adalah
2. Jika kita lupa berdoa sebelum makan maka kita hendaknya membaca
3. Rasulullah tidak pernah makan jika ... dan jika Beliau makan tidak sampai...
4. Jika selesai makan, akhiri dengan bacaan
5. Etika/adab ketika makan sedang berlangsung yaitu ...
6. Jika makanan masih panas kita tidak boleh meniupnya dan tunggu sampai dingin karena ...
7. Jika kita lapar, kita makan secukupnya tidak boleh berlebihan karena....
8. Kita harus membagi isi perut kita menjadi 3 bagian. 1/3 bagian makanan, 1/3 bagian air dan 1/3 bagian udara, alasannya adalah...
9. Jika kita sendawa pada waktu makan bersama, tertnasuk perbuatan
10. Kita harus menghindari makanan subhat, maksudnya

C. Jawablah dengan uraian yang singkat dan jelas!

5. Jelaskan kandungan Q.S. al-Baqarah [2] : 172!

Jawab:
.....
.....

6. Tulislah doa setelah makan dan minum!

Jawab:
.....
.....

7. Menurut konsep Islam isi perut dibagi menjadi tiga bagian, sebutkan!

Jawab:
.....
.....

8. Apa akibatnya jika makan tidak mengikuti etika atau adab? Jelaskan!

Jawab:
.....
.....

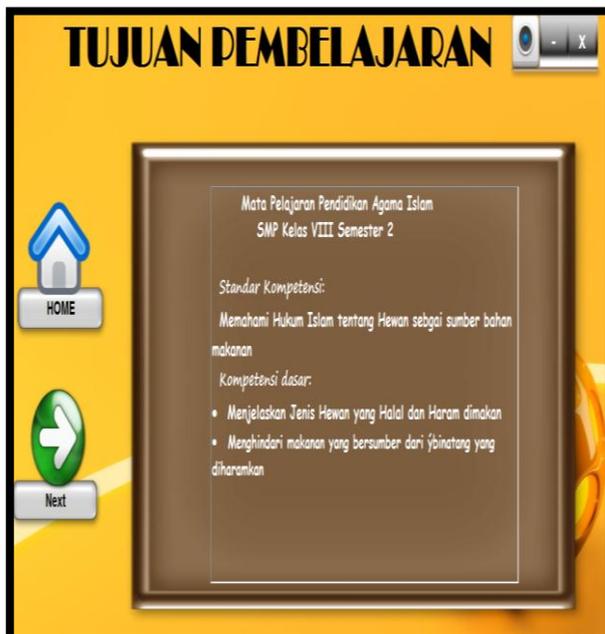
9. Jelaskan, mengapa ketika makan tidak boleh menyisakan makanan di piring!

Jawab:
.....
.....

---Jangan Lupa Mengucap Hamdallah Setelah Selesai Mengerjakan



Tampilan Multimedia Interaktif *Autoplay*





Gb. 3. Depan Ruang Kelas VIII-G



Gb. 1. Pos gerbang masuk sekolah

Gb. 2. Papan Nama SMP Ne

Gb. 4. Lapangan dan gedung sekolah SMPN 1 Papar Kediri





Gb. 5. Tampilan multimedia interaktif *autoplay* pada LCD



Gb. 6. Siswa memperhatikan sumber belajar yang ditampilkan pada multimedia interaktif *autoplay*



Gb. 7. Salah seorang siswa sedang menjelaskan hasil diskusi



Gb. 8. Siswa unjuk tangan untuk bergantian mempresentasikan hasil diskusi



Gb. 9. Para Siswa sedang mengerjakan tugas yang diberikan peneliti.



Gb. 10. Siswi yang sedang memberi pendapat tentang kasus yang ditampilkan pada *Autoplay*



Gb. 11. Pasca wawancara dengan Guru PAI sekaligus Wali Kelas VIII G



Gb. 12. Wawancara dengan salah seorang siswi kelas VIII G pasca Siklus III



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Dosen Pembimbing : Imron Rossidy, M.Th, M. Ed.
NIP : 196511122000031 001
Nama Mahasiswa : Tri Septiya Sulistiyowati
NIM : 09110079
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : “Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Multimedia Interaktif *Autoplay* pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Papar-Kediri”

NO	TANGGAL	Hal yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan
1	Oktober 2012	Pengajuan Judul dan Bab I Proposal	
2	Oktober 2012	BAB I, II, dan III Proposal	
3	November 2012	ACC Proposal	
4	April 2013	Skripsi Bab IV	
5	Mei 2013	Revisi Bab IV	
6	Mei 2013	Konsultasi Bab V, VI,	
7	Mei 2013	Revisi Bab V, VI	
8	Juni 2013	Abstrak dan Lampiran-lampiran	
9	Juni 2013	ACC Skripsi Keseluruhan	

Malang, 13 Juni 2013
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031 002



PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLARHAGA

UPTD SMP NEGERI 1 PAPAR

Jalan Raya Papar 119 Telepon. (0354) 529218 Kabupaten. Kediri
<http://uptdsmpn1papar.wordpress.com> - e-mail : smpn1peparkediri@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423 /138 418.47.2.93.01 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 1 Papar menerangkan bahwa:

Nama : TRI SEPTIYA SULISTYOWATI
NIM : 09110079
Status : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Autoplay pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Sikap, Minat, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Papar-Kediri.

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian skripsi di UPTD SMP Negeri 1 Papar pada tanggal 20 Maret - Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini, kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Papar, 16 Mei 2013
Kepala SMPN 1 Papar
Kab. Kediri

SUNARYO, S.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 195001111981031009



Tentang Penulis

Tri Septiya Sulistiyowati, dikenal dengan nama “Tya”, lahir pada tanggal 27 September 1991 di Kota Kediri. Putri bungsu dari pasangan (Alm.) Muhadi dan Kartini S. Miati ini mengawali pendidikan pada tahun 1997 di SDN 1 Papar dan pada tahun 2006 masuk di SMPN 1 Papar. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Pare hingga tamat pada tahun 2009.

Adik dari seorang abdi negara bernama M. Mustakim ini sempat terobsesi untuk mengikuti jejak sang kakak. Namun, berdasarkan tuntunan hati akhirnya penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di UIN Maliki Malang. Sejak awal kuliah penulis aktif di berbagai kegiatan dan organisasi. Selama tinggal di asrama penulis yang memiliki hobi melukis dan menyanyi sama seperti kakak keduanya bernama S. Muji Rahayu ini bergabung dengan tim Paduan Suara Mahasiswa “Gema Gita Bahana”. Hal yang sangat membanggakan karena berkesempatan untuk berpartisipasi dalam setiap *event* wisuda di kampus tercinta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dibarengi dengan organisasi intra kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PAI tahun 2010 sebagai Bendahara II. Ketagihan akan pengalaman menjadi alasan peneliti mengulang kembali berkiprah pada kepengurusan HMJ tahun 2011 sebagai Ketua (Co) Bidang Jurnalistik dan Penelitian. Terakhir pada tahun 2012 penulis kembali diberi amanat untuk menjadi staff riset dan teknologi kepengurusan Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) Fakultas Tarbiyah. Dan kini pada tahun 2013 dengan penuh syukur penulis telah menyelesaikan studi Srata 1.