

**OPTIMALISASI LABORATORIUM MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN
KUALITAS HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN)
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh:

Fery Safariyanto
NIM 04110183



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juli 2012**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan senantiasa memanjatkan Puji Syukur *al-hamdulillah* kehadiran Allah Swt, *Sholawat* serta *Salam* kehadiran Rasulullah Saw, penulis persembahkan karya berupa skripsi ini untuk :

Syahrwie & Husnul Khatimah

Ayahanda & Bunda tercinta yang dengan tulus ikhlas mencurahkan segenap cinta, kasih sayang, doa dan semua yang beliau berdua miliki hanyalah untuk kesuksesan putra-putrinya
“Ya Allah Swt, hambalah saksi ketulusan mereka”

Isnainiyatul Jamiliyah

Adinda, motivasi dan kasih sayangmu yang terus membuatku semangat
“Semoga Allah Swt, selalu merahmati kita”

Sahabat-Sahabatku

Wahyu Sofyan, S.Pd.I., Muhammad Mukhtar Sya’roni, Hozaini, S.Pd.I., dan semua yang tidak bisa aku sebut, terima kasih banyak atas semuanya
“Mudah-Mudahan Allah Swt, tetap menjadikan kita saudara”

Temen-temen kampus Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Fakultas Tarbiyah, lebih khusus lagi Jurusan Pendidikan Agama Islam *Wabil khusus-khusus lagi* temen-temen angkatan 04 yang telah lulus terlebih dulu. Salah satunya. Herianto, S.Pd.I., Fathur Rohman, S.Pd.I., Andre Wirawan, S.Pd.I., dan semua yang tidak bisa aku sebut satu persatu, terima kasih atas kebersamaan dan semuanya

Ya Allah Swt sujud dan syukurku atas kehadiran hamba-hambamu yang senantiasa menyayangiku sebagai bukti atas rahmatmu Kepada kalian semualah kupersembahkan karyaku ini

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSETUJUAN

**OPTIMALISASI LABORATORIUM MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN
KUALITAS HASIL BELAJAR SISWA
SMK MUHAMMADIYAH 02 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Fery Safariyanto
NIM 04110183

Telah Disetujui Untuk Diujikan

Pada Tanggal, 08 Juli 2012

Oleh:

Dosen Pembimbing

Marno, M.Ag

NIP 19720822 200212 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP 19651205 199403 1 003

Marno, M.Ag

Dosen Fakultas Tarbiyah

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 08 Juli 2012

Hal : Skripsi Fery Safariyanto

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN)

Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Fery Safariyanto**

NIM : 04110183

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Optimalisasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI
Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa
Di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,

Marno, M.Ag

NIP 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**OPTIMALISASI LABORATORIUM MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN
KUALITAS HASIL BELAJAR SISWA
SMK MUHAMMADIYAH 02 MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fery Safariyanto (04110183)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 31 Juli 2012 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP 19651205 199403 1 003

: _____

Sekretaris Sidang

Marno, M.Ag

NIP 19720822 200212 1 001

: _____

Pembimbing Skripsi

Marno, M.Ag

NIP 19720822 200212 1 001

: _____

Penguji Utama

Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd

NIP 19760616 200501 1 005

: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Dr. H. M. Zainuddin, MA.

NIP 19620507 199503 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini, dengan judul: Optimalisasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang. Tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan 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, 08 Juli 2012

Fery Safariyanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis haturkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan *Taufiq* dan *Hidayah*-Nya berkat rahmat dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu. Sebagai tugas akhir dan kewajiban dari Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sholawat serta *Salam* semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad Saw, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh umat manusia yaitu Ad-Dinul Islam yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu dan pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka akan sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur penulis haturkan ribuan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H.M. Zainuddin, M.A, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Marno, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan pada kami.
5. Drs. Suhandoko, selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 02 Malang, yang telah memberikan izin dan kerjasamanya pada kami dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Lukman Hakim, M.Pd.I Selaku Wakamad Keagamaan yang telah memberikan izin dan kerjasama serta motivasi dan dukungan pada kami dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap dewan guru dan karyawan serta siswa-siswi SMK Muhammadiyah 02 Malang, atas bantuan dan kerja samanya dalam pembuatan skripsi ini.
8. Ayahanda Syahrawie dan Ibunda Husnul Khatimah yang telah memberikan dorongan dan motivasi baik berupa moril, do'a restu, nasehat-nasehat yang diberikan dengan kasih sayang. Adikku Isnainiyatul Jamiliyah, motivasi dan cintamu yang membuatku terus semangat untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi terwujudnya karya yang lebih baik untuk masa-masa yang akan datang.

Sebagai ungkapan terima kasih, penulis hanya bisa memanjatkan do'a semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis diterima di sisi-Nya sebagai amal sholeh serta mendapatkan imbalan yang setimpal.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya, karena *khoir al naas anfa'uhum li al naas*. Amien...

Malang, 07 Mei 2012

Penulis

HALAMAN TRANSLITERASI

Dalam naskah skripsi ini dijumpai nama dan istilah teknis yang berasal dari bahasa Arab ditulis dengan huruf latin. Pedoman transliterasi yang dipergunakan untuk penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

A. Huruf

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

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak ditengah atau akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma diatas ('), berbalik dengan koma (`), untuk penganti lambang “ ع ”.

B. Vokal Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut ;

Vocal (a) panjang = a[^]

Vocal (i) panjang = i[^]

Vocal (u) panjang = u[^]

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga suara diftong, wawu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Misalnya *Qawlun* dan *khayrun*.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar.....	38
Tabel 4.1 Daftar Guru SMK Muhammadiyah 2 Malang Tahun Pelajaran 2011/2012.....	61
Tabel 4.2 Personalia Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Malang Tahun Pelajaran 2011/2012	64
Tabel 5.1 Hasil Uji Kompetensi pelajaran PAI Kelas XI Semester Genap.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMK Muammadiyah 2 Malang.....	60
Gambar 5.1 Hasil Uji Kompetensi Terhadap Pembelajaran Tanpa Memanfaatkan Sarana Laboratorium Multimedia.....	85
Gambar 5.2 Hasil Uji Kompetensi Terhadap Pembelajaran yang Memanfaatkan Sarana Laboratorium Multimedia.....	85
Gambar 5.3 Rata-Rata Komulatif Dari Hasil Uji Kompetensi	86

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Penelitian Kepada SMK Muhmmadiyah 2 Malang.....	101
Pedoman Interview di SMK Muhammadiyah 2 Malang	102
Gambar-gambar Interview di SMK Muhammadiyah 2 Malang	105
Gambar Sarana Prasarana SMK Muhammadiyah 2 Malang	106
Gambar Life Skill Education (LSE) di SMK Muhammadiyah 2 Malang	107
Surat Penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Malang	108
Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	109
Halaman Biodata Mahasiswa.....	110

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
BUKTI KONSULTASI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
G. Sistematika Pembahasan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Media Laboratorium	11
--------------------------------------	----

B. Definisi Laboratorium Multimedia	14
1. Definisi	14
2. Manfaat Laboratorium Multimedia dalam Pembelajaran	15
3. Fungsi Laboratorium Multimedia dalam Pembelajaran	17
4. Multimedia Sebagai Media Pembelajaran	19
5. Karakteristik Multimedia dalam Pembelajaran	27
6. Fasilitas-fasilitas dan perlengkapan didalam Laboratorium Multimedia	30
C. Tinjauan Kualitas Hasil Belajar	35
1. Indikator Prestasi Belajar.....	36
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Desain Penelitian.....	44
C. Kehadiran Peneliti.....	45
D. Lokasi Penelitian.....	45
E. Sumber Data	46
F. Metode Pengumpulan Data	47
G. Analisis Data	49
H. Pengecekan Keabsahan Data	51
I. Tahap-tahap Penelitian.....	52

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Obyek Penelitian	55
--	----

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK Muhammadiyah 2 Malang ..	55
2. Visi Dan Misi SMK Muhammadiyah 2 Malang.....	56
3. Struktur Organisasi SMK Muhammadiyah 2 Malang	58
4. Daftar Guru Dan Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Malang Tahun Pelajaran 2011/2012	59
5. Kompetensi Keahlian SMK Muhammadiyah 2 Malang.....	62
6. Sarana Prasarana SMK Muhammadiyah 2 Malang.....	66
7. LSE (Life Skill Education) SMK Muhammadiyah 2 Malang ..	67
8. Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang....	68
B. Temuan Peneliti	70
1. Optimalisasi Penggunaan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Di SMK Muhammadiyah 2 Malang.....	70
2. Faktor-faktor Kendala Dalam Mengoptimalkan Penggunaan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang	72

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Optimalisasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang.....	76
1. Pemanfaatan Laboratorium Multimedia Sebagai Sarana Praktikum	76

2. Pemanfaatan Laboratorium Multimedia Sebagai Sarana Belajar Mandiri.....	79
3. Pelaksanaan Pembelajaran PAI di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang	82
a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAI	82
b) Pelaksanaan Pembelajaran PAI di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang	84
c) Ketercapaian Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran PAI di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang	86
B. Kendala Guru dan Siswa dalam Pemanfaatan Laboratorium Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang.....	89
1. Kendala bagi guru dan siswa dalam pemanfaatan laboratorium multimedia	89
2. Upaya pengelola laboratorium multimedia dalam mengatasi kendala yang ada	92

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA	98
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

ABSTRAK

Safariyanto, Fery, 2012, *Optimalisasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 2 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing, Marno, M.Ag.

Salah satu komponen yang sangat penting dalam proses belajar adalah media laboratorium. Mengingat kedudukan media pembelajaran ini tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media ini juga memiliki kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka. Oleh karena itu media pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengangkat beberapa masalah yaitu, *Pertama*: penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di SMK Negeri Muhammadiyah 02 Malang, *Kedua*: faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat menggunakan media laboratorium pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan kualitas belajar siswa d SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (deskriptif), dengan memberikan gambaran tentang suatu gejala atau *peristiwa* yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, interview, serta dokumentasi.

Dengan rancangan penelitian sebagaimana dijelaskan, peneliti memperoleh hasil data yaitu, *Pertama*: penggunaan media laboratorium oleh guru untuk meningkatkan *kualitas* belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi beberapa tahap diantaranya yaitu persiapan guru dalam mengajar, teknis penggunaan media ini, dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, *Kedua*: faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan media laboratorium pembelajaran. Faktor pendukung yaitu tersedianya media ini di sekolah, tersedianya waktu untuk menggunakannya, minat dan respon siswa, kemampuan guru dalam menggunakannya, kedisiplinan guru. Faktor penghambatnya yaitu: siswa yang terlambat, siswa yang tidak membawa buku, suasana kelas yang ramai, kurangnya ketrampilan guru dalam membuat media laboratorium, terbatasnya media ini di sekolah, kemampuan dasar siswa dalam baca, tulis al-Quran.

Kata Kunci: *Laboratorium, Pembelajaran, Kualitas.*

ABSTRACT

Safariyanto, Fery, 2012, *Optimization of Multimedia Learning Laboratory PAI in Improving Student Results SMK Muhammadiyah Malang 2*. Thesis, Islamic Religious Education Studies Program, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. *Mentors*, Marno, M.Ag.

One very important component in the learning process is the media lab. Given the position of instructional media is not just a teaching tool, but also is one way to improve the quality and communicate of with students more effectively. In addition to replacing some of the tasks of teachers as a presenter of material (channeling messages) This medium also provides functionality to overcome barriers in communication, physical limitations in the classroom, student passivity and unite their observations. Therefore it can be said of learning media as a learning resource that can help achieve the goals of Islamic Religious Education learning and improve student learning outcomes in a lot of quality teaching and learning of Islamic Education.

Based on the above background, the researcher raises several issues, namely, first: the use of instructional media Islamic Education in improving the quality of student learning in SMK Muhammadiyah 2 Malang, Second: the factors supporting and inhibiting the use of media learning laboratory Islamic Education in improving quality of student learning in SMK Muhammadiyah 2 Malang.

In this study researchers used a qualitative approach to the type of case study research (descriptive), to provide an overview of a phenomenon or event that occurred in the field. Techniques of collection data is done by observation, interviews, and documentation.

With the study design as described, researchers obtained data results are, first: the use of laboratory media by teachers for improving the quality of student learning on the subjects of Islamic Religious Education involves several steps including the preparation of teachers in teaching, technical use of these media, and the criteria that need to be in its use, Second: enabling and inhibiting factors in the use of media learning laboratory. Contributing factor is the availability of these media in schools, provide time to use it, the interest and response of students, the ability of teachers in using it, discipline the teacher. Inhibiting factors are: the student is late, students who do not carry the book, crowded classrooms, lack of skills of teachers in making the media lab, limited media in schools, students' basic skills in reading, writing al-Quran.

Key Words: *Laboratories, Learning, Quality.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk menghasilkan kualitas manusia seutuhnya serta berbudaya tinggi untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dimasyarakat. Namun dalam menjalani pendidikan tidak mudah dan banyak masalah yang dihadapi yang harus diselesaikan. Oleh sebab itu pendidikan perlu dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menyentuh sasaran sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.¹

Pendidikan sangat penting dan harus dimengerti oleh semua umat manusia terutama dalam rangka mewujudkan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, sebagaimana yang tercantum dalam Tujuan Pendidikan Nasional.

Pendidikan Nasional berdasarkan pancasila bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, berkeperibadian, disiplin, bekerja keras, tanggung jawab, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani.²

Dalam kegiatan dan proses belajar mengajar sangatlah penting untuk dikaji karena kegiatan ini merupakan proses yang betul-betul harus dikuasai oleh seorang guru erat kaitannya dengan tugas kesehariannya seperti yang

¹ Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 22

² Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 2, 1992, hlm. 4

diungkapkan oleh Moh. Uzer Usman dalam bukunya *Menjadi Guru Profesional* "Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa".

Salah satu upaya seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Hal ini diperuntukkan bagi siswa yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan guru, maka penggunaan media sangat dianjurkan. Dengan demikian penggunaan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran akan lebih dihayati tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi keduanya yaitu murid dan guru.

Proses belajar mengajar, guru sebagai sumber menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dipahami sebagai pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber atau pesan tadi bisa juga sampai pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut dengan "Media". Media ini disebut saluran (channel). Biasanya dalam proses komunikasi walaupun pesan (message) atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditujukan kepada penerima melalui media akan tetapi tidak ada umpan balik maka proses komunikasi tidak sempurna.³

³ Arif S., *Metodologi Pendidikan Ekonomi*, ed. 1, (Jakarta: UI, 1993), hlm. 11

Dalam menyampaikan pesan pendidikan agama diperlukan media pengajaran. Media pengajaran pendidikan agama adalah perantara/pengantar pesan guru agama kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pengajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar penyampaian pendidikan agama Islam.⁴

Penggunaan media pembelajaran ini bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu siswa dalam belajar. Karena dengan menggunakan media pikiran siswa akan lebih terfokus pada apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat menerima pesan dengan baik dan benar. Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵

Dari pernyataan di atas semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu.

Dalam proses pendidikan banyak sekali media yang digunakan seperti media grafis, media audio, media visual dan masih banyak lagi. Sedangkan landasan penggunaan media menurut Mahfud Shalahuddin ada beberapa

⁴ Muhaimin, dkk. , *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Cipta Media, 1996), hlm. 91

⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Cerapindi, 2003), hlm. 5

landasan penggunaan media yaitu dasar religius, dasar psikologis, dan dasar teknologis.

Media pembelajaran pendidikan agama Islam dapat digunakan untuk peningkatan interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Dan penggunaan media pembelajaran ini juga harus bermanfaat bagi peserta didik khususnya dan pendidik karena keduanya akan mendapat pengetahuan yang baru.

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran bahwa dalam penggunaan media siswa harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif serta harus ikut bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran, merupakan upaya dalam menimbulkan motivasi dalam bentuk menimbulkan atau menggugah minat siswa agar mau belajar, mengikat perhatian siswa agar senantiasa terikat kepada kegiatan belajar mengajar.⁶

Sehubungan dengan uraian di atas maka penulis mencoba mengangkat tema Optimalisasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa. Dengan mengadakan penelitian dan studi kasus tentang optimalisasi penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

⁶ Karti Soeharto, dkk., *Teknologi Pengajaran*, (Surabaya: Intellectual Club, 1995), hlm. 114

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana optimalisasi penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Apa saja faktor-faktor kendala dalam mengoptimalkan penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Dari beberapa uraian rumusan masalah di atas maka penulis kemukakan tujuan penelitian antara lain yaitu:

1. Untuk mengetahui optimalisasi penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Untuk mengetahui faktor-faktor kendala dalam mengoptimalkan penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

D. Manfaat Penelitian

Dengan diketahuinya tujuan penelitian ini, diharapkan dapat berguna untuk:

1. Bahan informasi bagi pendidikan tentang pentingnya media pembelajaran dalam penyampaian pendidikan agama Islam.
2. Bahan pertimbangan tentang penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa serta untuk meningkatkan kualitas hasil belajar pendidikan agama Islam.
3. Bahan informasi bagi guru tentang kualitas hasil belajar siswa.
4. Bahan masukan informasi bagi guru agama di SMK Muhammadiyah 2 untuk memperoleh latihan yang spesifik dalam pemanfaatan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar mendapat gambaran yang lebih jelas betul (penafsiran) serta meningkatkan kemampuan penulis dalam waktu, tenaga, materi, fasilitas, ilmu pengetahuan yang relatif terbatas, maka dalam penelitian ini penulis hanya membahas masalah yang berhubungan dengan pemanfaatan laboratorium multimedia pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Adapun penelitian ini dimaksudkan untuk:

1. Mendeskripsikan tentang jenis penggunaan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di SMK Muhammdiyah 2 Malang terhadap kualitas hasil belajar siswa.
2. Mendeskripsikan bagaimana kualitas hasil belajar siswa di SMK Muhammdiyah 2 Malang.
3. Mendeskripsikan tentang optimalisasi penggunaan labotaratorium multimedia pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di SMK Muhammdiyah 2 Malang.
4. Mendeskripsikan tentang faktor-faktor kendala dalam mengoptimalkan penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi dan batasan istilah yang berkaitan dengan judul dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.⁷

⁷ <http://bimatimur.blogspot.com/2009/06/kompetensi-penggunaan-internet-dalam.html>, (25 Juni 2012, 14:15)

2. Multimedia, (media) kata media berasal dari kata latin medius yang secara harfiah berarti tengah “pengantar” atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹
3. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
4. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seorang dalam mengikuti proses belajar atau hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu. Perubahan yang terjadi biasanya perubahan yang

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 326

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1997), hlm. 3

terarah dan bertujuan, yaitu untuk mencapai sesuatu yang baik dan baru sebelumnya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam menyajikan dan memahami isi dari penulisan dari skripsi ini, maka dibuatlah sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Berisi tentang kajian teori, yang terdiri dari: pengertian tentang media pengajaran, jenis-jenis media pengajaran dalam proses belajar mengajar, tujuan penggunaan media pengajaran, kriteria media yang digunakan dalam proses belajar, manfaat penggunaan media pembelajaran, kualitas hasil belajar.

BAB III Membahas tentang metodologi penelitian meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

BAB IV Penyajian hasil penelitian yang meliputi: sejarah singkat berdirinya SMK Muhammadiyah II Tlogomas Malang, keadaan sarana dan prasarana, keadaan guru dan siswa yang dihasilkan baik dari hasil observasi maupun dari interview dan dokumentasi.

BAB V: Meliputi pembahasan hasil penelitian baik data maupun hasil penelitian lainnya tentang optimalisasi penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang dan faktor-faktor kendala dalam mengoptimalkan penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

BAB VI Merupakan bab terakhir dari penulisan skripsi yang berisi: kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan konsep teori sebagai kerangka berfikir dalam penelitian ini. Secara sistematis akan diuraikan tentang konsep; media laboratorium, pemanfaatan laboratorium multimedia, dan kualitas hasil belajar.

A. Tinjauan Media Laboratorium

Kata “media” berasal dari kata *latin*, bentuk jamak dari kata “medium”. Secara *harfiah* kata “media” mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata media digunakan baik untuk bentuk *jamak* maupun *mufrad*.

Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan sebagai berikut:

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.
- b. *National Education Asociation* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.¹

¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), hlm.

Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.² Alwi Suparman mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu alat yang dapat membawa pesan atau informasi atau pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung dalam proses belajar mengajar.

Dalam salah satu artikelnya Yusuf hadi Miarso memberikan batasan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Batasan yang sederhana ini sangat luas dan mendalam mencakup pengertian, sumber lingkungan, manusia dan juga metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.³

Laboratorium berasal dari bahasa latin “labora” yang berarti bekerja, berusaha dan mengusahakan. Laboratorium menunjukkan kata benda yang dapat diartikan sebagai tempat berlangsungnya suatu kegiatan.

² Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), hlm. 65

³ Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta; CV. Rajawali, 1984), hlm. 48

Laboratorium merupakan kelengkapan akademik disamping perangkat lainnya, laboratorium juga salah satu bentuk lembaga yang mengelola sumber-sumber belajar. Menurut Amin Soeyitno yang dikutip oleh Zainuddin Hrl, merumuskan pengertian laboratorium sebagai berikut:

- a. Laboratorium merupakan tempat, gedung dengan segala macam peralatannya yang diperlukan untuk kegiatan ilmiah.
- b. Laboratorium merupakan suatu sarana, media/sumber belajar tempat kegiatan belajar mengajar dilakukan.
- c. Laboratorium merupakan pusat kegiatan ilmiah untuk menemukan kebenaran ilmiah dan penerapannya.
- d. Laboratorium merupakan pusat inovasi, dengan sarana dan prasarana yang dimiliki mampu memfasilitasi kegiatan ilmiah, eksperimentasi sehingga dapat menemukan penemuan-penemuan baru dalam bidang pendidikan.
- e. Laboratorium merupakan suatu tempat dikelolanya sumber-sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴

Laboratorium adalah suatu bentuk mengajar yang menghadapkan murid dengan benda-benda dan peristiwa-peristiwa. Walaupun laboratorium biasanya dikaitkan dengan pengajaran IPA, namun laboratorium dapat juga dikaitkan dengan pelajaran lainnya untuk bahasa ada laboratorium bahasa.⁵

⁴ Zainuddin Hrl, *Media Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, (Surabaya: University Press, 1980), hlm. 1

⁵ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 2001

Laboratorium keagamaan, adalah tempat yang layak sebagai setral kegiatan pembinaan agama. Misalnya: Masjid (sebagai laboratorium sholat berjama'ah, sholat jenazah, latihan khotib dll), Lapangan dilengkapi dengan ka'bah tiruan (sebagai tempat pembinaan manasik haji) dan dapat juga digunakan untuk ritual yang lain seperti: praktek penyembelihan qurban, mengurus mayat dan lain-lain. Semua kegiatan atau praktek kegiatan yang sering dijalankan dalam masyarakat Islam ini pun harus diajarkan pada siswa sekolah di Indonesia supaya mereka mampu bersosialisasi dengan mudah, dan bahkan jika mereka menjadi pemimpin umat didaerahnya atau di lingkungan masyarakatnya mereka tidak merasa asing melihat/menyaksikan kegiatan-kegiatan seperti ini.⁶

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa laboratorium, selain untuk pengajaran IPA bisa juga dikaitkan atau dihubungkan dengan pelajaran yang lain seperti pelajaran agama pada mata pelajaran fiqih dan lain-lain.

B. Definisi Laboratorium Multimedia

1. Definisi

Menurut Direktorat Pendidikan Menengah Umum laboratorium adalah tempat melakukan percobaan dan penyelidikan. Tempat ini dapat merupakan suatu ruangan tertutup, kamar, atau ruangan terbuka, misalnya kebun.⁷ Dalam pengertian yang terbatas laboratorium ialah suatu ruangan

⁶ Depag, *Kendali Mutu Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001), hlm. 34

⁷ Direktorat Pendidikan Menengah Umum, *Kebijakan Pendidikan Menengah Umum*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 1995), hlm. 7

yang tertutup tempat melakukan percobaan dan penyelidikan. Selain itu, menurut Widyarti laboratorium adalah suatu ruangan tempat melakukan kegiatan praktek atau penelitian yang ditunjang oleh adanya seperangkat alat-alat laboratorium serta adanya infrastruktur laboratorium yang lengkap. Ariasdi mengatakan multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media, yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Labolatorium Multimedia adalah suatu ruangan dimana terdapat berbagai peralatan komunikasi elektronik guna menunjang proses pembelajaran ⁸

2. Manfaat Laboratorium Multimedia dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis ICT dapat dilaksanakan salah satunya dengan penggunaan Laboratorium multimedia yang tersedia di sekolah. Laboratorium multimedia adalah suatu tempat untuk melakukan proses belajar-mengajar yang sifatnya praktik dengan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi. Adapun Laboratorium Multimedia yang dimaksudkan adalah ruangan yang di dalamnya terdapat beberapa komputer yang cukup representatif untuk seluruh siswa dalam satu kelas dan sudah disetting dengan LAN (*Local Area Network*), LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk menayangkan presentasi guru, *headphone*, *mikrophon* dan *sound system*, sambungan internet, printer, AC (*Air Conditioning*). Dengan digunakannya laboratorium multimedia

⁸ Kusnandar, *Panduan Pengembangan Multi Media Pembelajaran*, (Jakarta Depdiknas, 2008), hlm. 9

diharapkan peningkatan mutu pembelajaran dalam hal ini kualitas penyampaian materi pendidikan dapat tersampaikan dengan baik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Komponen yang perlu dipersiapkan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan laboratorium multimedia antara lain:

- a. sarana elektronik (komputer/laptop, LCD, *headphone* dan lain-lain)
- b. kemauan siswa dan guru untuk melakukan renovasi pembelajaran
- c. sumber daya manusia (guru dan siswa)
- d. kesiapan sekolah untuk menanggung beban operasional dan biaya perawatan.

Jonassen berpendapat bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat mendukung terjadinya proses belajar seperti:

- a. *Active*, yaitu memungkinkan siswa terlibat aktif dikarenakan proses belajar yang menarik dan bermakna
- b. *Constructive*, yaitu memungkinkan siswa menggabungkan konsep/ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya
- c. *Collaborative*, yaitu memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau masyarakat untuk saling bekerja sama, berbagi ide, saran dan pengalaman
- d. *Intentional*, yaitu memungkinkan siswa untuk aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya

- e. *Conversational*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses sosial dan dialogis di mana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah
- f. *Contextualized*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses belajar pada situasi yang bermakna (*real-world*)
- g. *Reflective*, memungkinkan siswa untuk dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merengkannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.⁹

3. Fungsi Laboratorium Multimedia dalam Pembelajaran

Secara umum penggunaan laboratorium multimedia berfungsi sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk pemberdayaan dan penciptaan operasi yang efektif dalam membimbing dan mendorong serta membantu peserta didik dalam menyelenggarakan pendidikan yang lebih bermutu dan ketercapaian lulusan yang bermutu pula.

Laboratorium multimedia berfungsi untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang memerlukan alat-alat pembelajaran baik berupa audio maupun visual. Menurut Siregar dan Salma dalam Mozaik Teknologi Pendidikan dikatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁰

⁹ <http://acehcekgu.blogspot.com/2010/08/it-dan-ict-dalam-pembelajaran-biologi.html> (17 Juni 2012 jam 22:20)

¹⁰ Salma dan Siregar, *Mozaik Teknologi*, (Jakarta: Prenada, 2005), hlm. 6

- a. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa
- b. Fungsi Komunikasi

Media berasal dari kata medium (*singular*) yang artinya *in between* (di antara). Jadi media berada di tengah (di antara) dua hal, yaitu yang menulis/membuat media (dalam komunikasi disebut komunikator atau sumber/*source*) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar) media (dalam komunikasi disebut *receiver*, penerima, *audience*, atau komunikan) Media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul dan lain-lain dibuat dalam bentuk film, slide, OHP dan sebagainya) memuat pesan (*message*) yang akan disampaikan (ditransmisikan) kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka (*face to face communication*), pembicara (komunikator) langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima (*audience*), tanpa adanya perantara (*medium*) yang digunakan. Dengan meletakkan pesan yang hendak disampaikan ke dalam suatu format media tertentu (buku, film, slide, dan sebagainya) yang dinamakan kegiatan encoding maka komunikator tidak perlu lagi berhadapan langsung dengan pihak penerima. Komunikasi masih dapat berlangsung melalui media tersebut. Si penerima perlu melakukan kegiatan decoding terhadap media yang dihadapkan kepadanya.

Inilah fungsi yang kedua dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Sedangkan menurut Rahardjo menyatakan bahwa media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk:

- 1) memotivasi belajar peserta didik
- 2) memperjelas informasi/ pesan pengajaran
- 3) memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting
- 4) memberi variasi pengajaran
- 5) memperjelas struktur pengajaran.

Di sini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

4. Multimedia Sebagai Media Pembelajaran

Media berasal dari kata *medium* yang artinya perantara atau pengantar. Istilah media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan yang dalam hal ini adalah materi pelajaran. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan, yaitu (1) Media sebagai alat bantu

mengajar, (2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri.

Media yang dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut *Dependent Media*, karena posisi media disini sebagai alat bantu maka keefektifan penggunaan media tersebut sangat bergantung pada kemampuan guru. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa secara mandiri disebut *Independent Media*. *Independent Media* dirancang sedemikian rupa dan sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Miarso bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹¹

Batasan lain mengenai media pembelajaran menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses

¹¹ Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004) hlm. 458

penyajian informasi. Media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Hal pertama yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan manfaat yang akan diperoleh dengan penggunaan media pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam Media Pengajaran tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:¹²

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

¹² Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Bandung, 2002), hlm. 2

Menurut Hamalik dari *Encyclopedia of Educational Research*, bahwa manfaat media pendidikan yaitu:¹³

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi *verbalisme*.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk mengembangkan belajar oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pemikiran, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta beragam yang lebih banyak dalam belajar.

Pendapat lain mengenai manfaat media pembelajaran dikemukakan John D.L. mengungkapkan manfaat media pembelajaran adalah:¹⁴

- a. Menarik dan memperbesar perhatian siswa.
- b. Mengurangi bahkan menghilangkan adanya *verbalisme*.

¹³ Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1994), hlm. 3

¹⁴ Meisya, *Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Games dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, (Skripsi Sarjana FIB UPI Bandung, 2006) tidak diterbitkan, hlm. 15

- c. Mengatasi perbedaan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- d. Membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- e. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- f. Membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
- g. Membantu anak didik di dalam mengatasi hal-hal yang sulit nampak dengan mata.
- h. Menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- i. Mengatasi peristiwa atau hal yang sulit diikuti dengan mata.
- j. Memungkinkan terjadinya kontak langsung antara guru dengan siswanya.

Pemanfaatan multimedia dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran. Sejarah teknologi pembelajaran ini sendiri merupakan kreasi berbagai ahli dalam bidang terkait, yang pada dasarnya ingin berupaya dalam mewujudkan ide-ide praktis dalam menerapkan prinsip didaktik, yaitu pembelajaran yang menekankan perbedaan individual baik dalam kemampuan maupun dalam kecepatan. Rusman menyatakan bahwa "Dalam sejarah teknologi pembelajaran kita menemukan bahwa karya Sydney L. Presey untuk menciptakan mesin

mengajar atau *teaching machine* bisa dicatat sebagai pelopor dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.¹⁵”

Menurut Djamin ketua badan pertimbangan pendidikan nasional dalam jurnal memanfaatkan multimedia bagi pendidikan untuk semua menyatakan bahwa:

Multimedia dapat mempunyai sekurang-kurangnya dua pengertian, yaitu (1) Gabungan dari berbagai media (bahan cetak/teks, audio, video, slide, siaran radio, siaran televisi) yang masing-masing berdiri sendiri namun terprogram (*various media*). Multimedia ini lebih cocok dimanfaatkan untuk pendidikan yang bersifat massal. Dalam dunia pendidikan, multimedia diyakini dapat meningkatkan kompetensi siswa. Penerapan multimedia dalam pengertian ini membutuhkan investasi yang besar pada sisi penyedia program pendidikan, tetapi hanya membutuhkan investasi yang relatif kecil pada sisi penerima; (2) Berbagai media yang terpadu (*integrated multimedia*) yang biasa dikaitkan dengan komputer multimedia. Multimedia ini lebih cocok untuk program pendidikan yang sifatnya individual/terbatas. Penerapan multimedia ini menuntut investasi yang besar di sisi penyedia program pendidikan dan pada sisi penerima program pendidikan harus ada peralatan yang menunjang.

Hoftsteter menyatakan bahwa “multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio,

¹⁵ Rusman, *Manajemen Kurikulum*, (Bandung: Mulia Mandiri Press., 2008), hlm. 219

video dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.” “Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks” (Mc Cormick). Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video (Rosch). Selain itu pula, Turban dan kawan-kawan mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. ISO 14915 mendefinisikan multimedia sebagai “*user interfaces that integrate and synchronise different media (static media such as text, graphs and images; and dynamic media such as audio, animation and video)*”. Definisi ini menekankan standard yang mesti digunakan kepada persembahan dan teknik interaksi untuk aplikasi multimedia komputer secara am termasuk yang berdiri dengan sendiri “*stand-alone*” atau yang terlibat dalam aplikasi jaringan “*networked applications*”.

Dari semua pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video yang mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajar. Kelebihan dari penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Siswa memiliki pengalaman beragam dari segala media.

- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Selain itu, penggunaan multimedia pun memiliki kelemahan.

Diantaranya adalah:

- a. Biayanya cukup mahal.
- b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang professional.
- c. Multimedia sangat potensial untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar, yang akhirnya diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak saja bisa memperjelas sajian, tetapi juga lebih menghemat waktu belajar, lebih luwes, membuat apa yang dipelajari lebih tahan lama di ingatan, dan mampu memberikan “pengalaman lapangan” yang sulit dilakukan tanpa media tersebut.

Untuk tujuan peningkatan prestasi belajar siswa, Multimedia dapat menjadi perantara yang baik dalam mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah- langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Multimedia juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran, dibutuhkan komputer sebagai penunjang dalam pelaksanaannya. Menurut *wikipedia.org*:an. Komputer Multimedia adalah sebuah komputer yang dikonfigurasi sesuai dengan rekomendasi dan memiliki sebuah CD-ROM.

Standarisasi computer multimedia dilakukan oleh "Multimedia PC Marketing Council", sebuah kelompok kerja dari sebuah perusahaan yang dahulu bernama Software Publishers Association (sekarang bernama Software and Information Industry Association). Perusahaan ini merupakan gabungan dari Microsoft, Creative Labs, Dell, Gateway, dan Fujitsu.

5. Karakteristik Multimedia dalam Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkontrol.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang

merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. *Drill dan Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan akan soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko,

seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

e. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berforat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. (Didik Wira Samodra, S.H, M.Kom).

6. Fasilitas-fasilitas dan perlengkapan didalam Laboratorium Multimedia.

Fasilitas laboratorium yang lengkap dan terawat dengan baik sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di ruangan tersebut. Menurut Mambo menyatakan bahwa dukungan

terhadap sarana dan prasarana yang ada di antaranya labotratorium, media pengajaran, ruang belajar yang memadai dan sebagainya diperlukan dan di upayakan untuk dipenuhi.¹⁶

Kemudian menurut Mulyasa dalam Manajemen Berbasis Sekolah menyatakan bahwa, yang dimaksud dengan sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Fasilitas-fasilitas yang tersedia di labotarorium multimedia adalah sebagai berikut:¹⁷

a) OHP

Pada dasarnya OHP/OHT berguna untuk memproyeksikan transparan ke arah layar yang jaraknya relatif pendek, dengan hasil gambar/tulisan yang cukup besar. Proyektor ini direncanakan dibuat untuk dapat digunakan oleh guru di depan kelas dengan penerangan yang normal, sehingga tetap terjadi komunikasi antara guru dengan siswa. OHP/OHT secara umum digunakan untuk:

- 1) Pengganti papan tulis dengan menggunakan pen khusus yang dituliskan pada lembaran transparan/plastik (*acetate*) atau gulungan transparan (*scroll*).
- 2) Tempat menunjukkan/memproyeksikan transparan yang telah disiapkan sebelumnya.

¹⁶ Mulyasa, *Menjaddi Guru yang Profesional*, (Bandung: Rosdakarya 2005), hlm. 49

¹⁷ *Ibid.*,

- 3) Tempat menunjukkan bayangan (*silhouette*) suatu benda.
- 4) Tempat menunjukkan model-model barang kecil baik dalam bentuk gerak atau diam.
- 5) Untuk mendemonstrasikan suatu percobaan.
- 6) Untuk menunjukkan diagram aliran suatu sistem tertentu.
- 7) Untuk memperlihatkan suatu sistem tertentu.

b) LCD

LCD (*Liquid Crystal Display*) yang akan dibahas lebih terbatas pada LCD monitor yang digunakan pada PC. Display yang satu ini semakin sering kita temukan. Keuntungan utamanya adalah ukurannya yang tipis, dan kebutuhan daya listrik yang juga menurun drastis dibandingkan CRT. Itulah sebabnya jenis display ini lebih menguntungkan untuk dimanfaatkan pada perangkat dengan satu daya baterai. Utamanya pada perangkat bergerak. Pada PC, jenis komputer display satu ini sering digunakan pada notebook dan mobile PC lainnya.

1) Internet

Internet, singkatan dari *interconnection and networking*, adalah jaringan informasi global, yaitu “*the largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other*”. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (*Massachusetts Institute Technology*) pada bulan Agustus 1962.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. “*Through independent study, students become doers, as well as thinkers*” (Cobine). Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, (Gordin et. al). Informasi yang diberikan server computer situ dapat berasal dari *commercial (.org)*, *educational institutions (.edu)*, atau *artistic and cultural groups (.arts)*

2) Audio

Adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, radio, MP3 Player, iPod.

3) Sound dan Video

- a) Suara dan video memegang peranan yang sangat penting dalam presentasi multimedia.
- b) Sound merupakan dimensi *aural* yang menentukan mood dan tercapainya tujuan presentasi.
- c) Video telah diperkenalkan kurang lebih 50 tahun yang lalu. Namun hubungan antara video (televisi) dan komputer merupakan hal yang relatif masih baru; sedangkan digital video merupakan teknologi yang lebih baru lagi.

d) Orang akan lebih tertarik dengan aplikasi/presentasi yang menampilkan tayang dalam bentuk video

e) Proses digital video:

- *Analog video acquisition*

Pembuatan *script*, Penyusunan *storyboard*, pemilihan peralatan untuk pengambilan gambar.

- *Capturing and Storing*
- *Editing and Adding Special effects*
- *Delivery and Display*

4) Gambar

Media grafis paling umum digunakan dalam PBM, karena merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media grafis karena sifatnya visual konkrit menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

C. Tinjauan Kualitas Hasil Belajar

Pembahasan mengenai prestasi belajar cukup erat kaitannya dengan proses belajar dan hasil belajar. Proses belajar baik disadari atau tidak selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri seseorang yang belajar. Menurut Witherington dalam Nana Syaodih “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang akan berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Kegiatan belajar terjadi melalui sebuah proses belajar mengajar yang disebut sebagai proses belajar mengajar.¹⁸

Abin Syamsudin mengemukakan bahwa ”proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan”. Definisi tersebut menunjukkan bahwa terdapat interaksi dalam proses belajar mengajar yang melibatkan keaktifan siswa tidak hanya secara fisik tetapi juga secara mental sehingga siswa dapat merasakan hasil belajar yang diperolehnya dari proses belajar mengajar.¹⁹

Tujuan akhir dari kegiatan belajar adalah hasil belajar. Mulyono menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Dari definisi tersebut terlihat bahwa belajar selalu menunjukkan kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan

¹⁸Nana Syaodih, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2003), hlm. 155

¹⁹ Syamsudin, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 109

motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.²⁰

1. Indikator Prestasi Belajar

Hasil belajar berkaitan erat dengan proses belajar. Kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang baik akan diperoleh melalui proses belajar yang baik, dan sebaliknya proses belajar yang baik akan memberikan hasil yang baik pula. Keberhasilan dalam belajar siswa dapat dilihat melalui prestasi siswa. Sudarwan Danim mengemukakan bahwa “mutu/keberhasilan pendidikan itu dilihat dari tiga sisi yaitu prestasi, suasana dan ekonomi”. Prestasi belajar itu sendiri pada hakikatnya adalah hasil belajar dari individu yang ditunjukkan melalui perilaku, keterampilan, dan pengetahuan.²¹

Benyamin Bloom menyebutkan ada tiga kawasan perilaku sebagai hasil belajar, yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk ranah kognitif berkenaan dengan penguasaan intelektual yang terbagi menjadi kognitif tingkat rendah yang meliputi ingatan dan pemahaman serta kognitif tingkat tinggi yang meliputi analisis, sintesis, penerapan dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan berhubungan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan

²⁰ Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkualitas Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. :37

²¹ Sudarwan, *Riset dan Keperawatan Sejarah dan Metodologi*, (Jakarta: EGC, 2003), hlm. 79

kemampuan/keterampilan bertindak. Ketiga kawasan perilaku tersebut diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

JENIS HASIL BELAJAR	INDIKATOR-INDIKATOR
Domain Kognitif	
Ingatan	Dapat menggambarkan, mendefinisikan, memberi ciri, menyusun daftar, mengingat kembali, menyebutkan, memproduksi.
Pemahaman	Dapat mengubah, menjelaskan, mengikhtisarkan, menyusun kembali, menafsirkan, membedakan, memperkirakan, memperluas, menyimpulkan menganulir.
Penerapan	Dapat memperhitungkan, mendemostrasikan, mengubah struktur, mengembangkan, menerapkan, menggunakan, menemukan, menyiapkan, memproduksi, menghubungkan.
Analisis	Dapat membedakan dan mendiskriminasikan, mendiagramkan, memilih, memisahkan, membagi-bagikan, mengilustrasikan, mengklasifikasikan.

Sintesis	Dapat mengkatagorikan, mengombinasikan,mnyusun, mengarang, menciptakan, mendisain, menjelaskan, mengubah, mengorganisasi, merencanakan, merevisi, menceritakan, menuliskan, mengatur.
Evaluasi	Dapat menyimpulkan, mengkritik, mendukung, menerangkan, mengikhtisar, membandingkan, mempertentangkan, membenarkan, mendiskriminasikan, menghubungkan, meringkas.

Sumber: *Uzer Usman*.²²

Berbeda dengan Benyamin Bloom yang membagi kawasan belajar menjadi tiga perilaku dari hasil belajar, Gagne dalam Hasibuan mengemukakan terdapat lima kemampuan manusia merupakan hasil belajar Kelima kemampuan tersebut disesuaikan dengan kondisi-kondisi belajar yang sesuai dengan tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai. Kelima kemampuan hasil belajar tersebut yaitu sebagai berikut:

- a) Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- b) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berfikir seseorang didalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.

²² Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 17

- c) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
- d) Keterampilan motorik yang diperoleh disekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.
- e) Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah-laku terhadap orang, barang atau kejadian.
- f) Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan hasil belajar oleh siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan motorik maupun keterampilan berfikir. Hampir sebagian besar dari kegiatan dan perilaku yang diperlihatkan oleh seseorang merupakan hasil belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar harus terjadi pada seluruh aspek yang ada pada diri siswa. Hasil belajar belum dapat dikatakan lengkap jika perubahan yang terjadi pada siswa hanya pada satu atau dua aspek saja. Sehingga guru dalam penilaian pun sebaiknya mencakup berbagai kawasan perilaku tersebut.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Berbagai kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa dari proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen. Berbagai

komponen yang terlibat dalam proses belajar mengajar digambarkan secara visual sebagai berikut:

Dari gambar diatas tampak bahwa secara sistematis keempat komponen utama dari proses belajar mengajar (PBM) akan mempengaruhi performance dan outputnya:

- a. *The expected output*, merupakan hasil proses belajar mengajar (*output*) yang menunjukkan kepada tingkat kualifikasi ukuran baku (*standard norms*) dan dapat menjadi daya penarik (*insentif*) dan motivasi (*motivating factors*); jadi hasil belajar bisa menjadi stimulating faktor (S) disamping termasuk ke dalam response (faktor). Keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan prestasi belajar dapat menjadi motivasi siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan prestasinya.
- b. Karakteristik siswa (*raw input*), menunjukkan kepada faktor-faktor yang terdapat dari dalam diri individu mungkin akan memberikan fasilitas (*facilitative*) atau pembatasan sebagai faktor organismik disamping pula mungkin menjadi *motivating and stimulating* faktor. Dalam hal ini karakteristik siswa memiliki peranan ganda yaitu sebagai motivator dan umpan balik dalam proses belajar mengajar.
- c. Instrumental input (sarana), menunjuk kepada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan untuk dapat berlangsungnya proses belajar mengajar; jadi jelas peranannya sebagai *facilitative factors*, yang menurut Loree termasuk kedalam stimulating faktor.

d. *Environmental input*, menunjukkan situasi dan keadaan fisik (kampus, sekolah, iklim, letak sekolah atau *school site* dan sebagainya), hubungan antar insani (*human relationships*) baik dengan teman maupun dengan guru dan orang-orang lainnya. Faktor tersebut bisa menjadi faktor penunjang atau penghambat dalam proses belajar.

Menurut Winkel dan Santrock faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dikemukakan diantaranya:²³

- a. Faktor yang ada pada siswa
 - 1) Taraf intelegensi
 - 2) Bakat khusus
 - 3) Taraf pengetahuan yang dimiliki
 - 4) Taraf kemampuan berbahasa
 - 5) Taraf organisasi kognitif
 - 6) Motivasi
 - 7) Kepribadian
 - 8) Perasaan
 - 9) Sikap
 - 10) Minat
 - 11) Konsep diri
 - 12) kondisi fisik dan psikis

²³Widi, *Pengaruh Kecerdasan Emosional Siswa terhadap Prestasi Belajar Ekonomi*, (Bandung: Skripsi, tidak diterbitkan, 2005), hlm. 34

- b. Faktor-faktor yang ada pada lingkungan keluarga
 - 1) Hubungan antar orang tua
 - 2) Hubungan orang tua-anak
 - 3) Jenis pola asuh
 - 4) Keadaan sosial ekonomi keluarga
- c. Faktor-faktor yang ada pada lingkungan sekolah
 - 1) Guru: kepribadian, sikap guru terhadap siswa, keterampilan didaktik dan gaya mengajar
 - 2) Kurikulum
 - 3) Organisasi sekolah
 - 4) Sistem sosial disekolah
 - 5) Keadaan fisik sekolah dan fasilitas pendidikan
 - 6) Hubungan sekolah dengan orang tua
 - 7) Lokasi sekolah
- d. Faktor-faktor yang ada pada lingkungan sosial sekolah yang lebih luas
 - 1) Keadaan sosial, politik, dan ekonomi
 - 2) Keadaan fisik: cuaca dan iklim

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu masukan pribadi dan masukan yang berasal dari lingkungan. Faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu internal (faktor yang berasal dari diri siswa) dan eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif, karena fokus penelitiannya adalah bagaimana Pemanfaatan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor sebagaimana dikutip Moleong mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan dan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi kedalam variable atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Sedangkan menurut Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.¹

Metode kualitatif digunakan karena beberapa pertimbangan, pertama menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 3

hubungan antara peneliti dan responden; metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.² Penelitian kualitatif menghendaki agar pengertian dan hasil interpretasi yang diperoleh dibandingkan dan disepakati oleh manusia yang dijadikan sumber data.

Alasan lain mengapa metode ini digunakan secara luas adalah bahwa data yang dikumpulkan dianggap sangat bermanfaat dalam membantu kita untuk menyelesaikan diri, atau dapat memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Metode deskriptif juga membantu kita mengetahui bagaimana caranya mencapai tujuan yang diinginkan, lagi pula penelitian deskriptif lebih banyak digunakan dalam bidang penyelidikan dengan alasan dapat diterapkannya pada berbagai macam masalah.

B. Desain Penelitian

Menurut Lexy Moleong, Adapun alasan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif adalah karena dalam penelitian ini data deskriptif yang diperoleh dari data-data berupa tulisan, kata-kata dan dokumen yang berasal dari sumber atau informan yang diteliti dan dapat dipercaya, didalamnya yang mencakup pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 5

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti mutlak diperlukan, karena disamping peneliti kehadiran peneliti juga sebagai pengumpul data. Sebagaimana salah satu ciri penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti.³ Sedangkan kehadiran peneliti dalam penelitian sebagai pengamat partisipan/berperanserta, artinya dalam proses pengumpulan data peneliti mengadakan pengamatan dan mendengarkan secara secermat mungkin sampai pada yang sekecil-kecilnya sekalipun.⁴

D. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi peneliti ini berada di daerah Tlogomas kota Malang Propinsi Jawa Timur, tepatnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 02 Tlogomas Malang Jl. Baiduri Sepah No. 27 Telp. / Fax. (0341) 552857, email: smkm2_mlg@yahoo.co.id. Website: www.smkmuh2malang.sch.id/p/.⁵

SMK Muhammadiyah 2 Malang sebagai objek penelitian didasarkan pada hal-hal sebagai berikut: (1) SMK Muhammadiyah 2 Malang ini merupakan sekolah yang mengalami perkembangan pesat dari berbagai perkotaan maupun pedesaan (2) berdasarkan berbagai perkembangan yang maju pesat yang telah diraih oleh SMK Muhammadiyah 2 Malang

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hlm. 11

⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 117

⁵ www.smkmuh2malang.sch.id/p/ (17 Juni 2012 jam 9:18)

merupakan alasan peneliti untuk mengamati lebih jauh dalam strategi pengembangan yang dilakukan SMK Muhammadiyah 2 Malang untuk meningkatkan mutu pendidikan.

E. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Adapun sumber data yang digali dalam penelitian ini terdiri dari sumber data utama yang berupa kata-kata dan tindakan, serta sumber data tambahan yang berupa dokumen-dokumen. Sumber dan jenis data terdiri dari data dan tindakan, sumber data tertulis, dan foto.⁶ Sehingga beberapa sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Sumber data utama (primer), yaitu sumber data yang diambil peneliti melalui wawancara dan observasi. Sumber data tersebut meliputi:
 - a. Kepala Sekolah (melalui wawancara).
 - b. Waka Kurikulum (melalui wawancara).
 - c. Waka Sarana dan Prasarana (melalui wawancara).
 - d. Waka Keagamaan (melalui wawancara).

⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 112

- e. Pengelola dan Penanggung Jawab Laboratorium (melalui wawancara).
- f. Guru Pendidikan Agama Islam (melalui wawancara).
- g. Siswa kelas XII SMK Muhammadiyah 2 Malang (melalui wawancara).

Sebagaimana yang diungkapkan Moleong bahwa: Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber utama dicatat melalui catatan tertulis dan melalui perekaman video atau audio tape, pengambilan foto atau film, pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berperan serta sehingga merupakan hasil utama gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya.⁷

Sumber data tambahan (sekunder), yaitu sumber data di luar kata-kata dan tindakan yakni sumber data tertulis. Sumber tertulis dapat dibagi atas sumber dari buku dan majalah ilmiah, sumber data arsip, dokumentasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini, terdiri atas dokumen-dokumen yang meliputi: Struktur organisasi dan Struktur kurikulum.

F. Metode Pengumpulan Data

Agar diperoleh data yang valid dalam penelitian ini perlu ditentukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 112

1. Metode Interview

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode interview dalam bentuk interview bebas terpimpin. Menurut Suharsimi Arikunto, interview bebas terpimpin yaitu melaksanakan interview pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan dan untuk selanjutnya pertanyaan-pertanyaan tersebut diperdalam.⁸ Jadi, peneliti mengumpulkan data dengan cara mewawancarai secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan, terutama yang terkait dalam permasalahan penelitian ini seperti wawancara kepada kepala sekolah, waka kurikulum, guru agama, serta siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

2. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu metode yang digunakan dengan cara pengamatan dan pencatatan data secara sistematis terhadap fenomena- fenomena yang diselidiki. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto menyebutkan observasi atau disebut pula dengan pengamatan meliputi penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap.⁹

Metode observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu

⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 132

⁹ *Ibid.*, hlm. 133

objek dengan menggunakan seluruh alat indra, yaitu penglihatan, peraba, penciuman, pendengaran, pengecapan.¹⁰ Dalam penelitian ini metode observasi yang digunakan adalah observasi dengan partisipasi.¹¹ Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengamati secara langsung semua kegiatan yang ada pada lembaga serta hal-hal yang terkait dengan penelitian ini.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi, dari asalnya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis tentang sejarah berdirinya SMK Muhammadiyah 2 Malang, visi, misi, dan tujuan, struktur organisasi, struktur kurikulum, sarana dan prasarana, data guru dan pegawai, data murid, program ekstrakurikuler, program pendukung, program unggulan serta prestasi yang telah diraih, data-data tersebut, diperoleh dari hasil dokumentasi SMK Muhammadiyah 2 Malang.

G. Analisis Data

Adapun data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini akan disajikan secara deskriptif kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan deskriptif kualitatif menurut Bogon dan Taylor yang dikutip Lexy J. Moleong

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hlm. 133

¹¹ Nasution hlm. 152

adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data melalui bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati,¹² sehingga dalam penelitian deskriptif kualitatif ini peneliti menggambarkan realitas sebenarnya sesuai dengan fenomena yang ada secara rinci, tuntas dan detail.

Sedangkan dalam analisis data ini, peneliti menggunakan metode:

1. Metode Induktif

Metode induktif adalah pengambilan kesimpulan dimulai dari pertanyaan atau fakta-fakta khusus menuju pada kesimpulan yang bersifat umum.

2. Metode Deduktif

Metode deduktif adalah pengambilan kesimpulan dimulai dari pernyataan yaitu fakta-fakta yang bersifat umum yang kemudian ditarik pada persoalan yang bersifat khusus dan spesifik. Atau berfikir induktif adalah berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian peristiwa yang konkrit itu ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat umum.¹³

3. Metode Komparasi

Metode komparasi yaitu metode yang dilakukan dengan menggabungkan antara fakta-fakta yang ada dengan berdasar pada teori yang ada guna untuk melengkapi penjelasan yang yang diperlukan.

Proses analisis data dilakukan peneliti adalah melalui tahap-tahap

¹² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 135

¹³ Nana Sujdana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung, Sinar Baru, 1998), hlm. 7

sebagai berikut: 1). pengumpulan data, dimulai dari berbagai sumber yaitu dari beberapa informan dan pengamatan langsung yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, transkrip wawancara dan dokumentasi. setelah dibaca dan dipelajari serta ditelaah maka langkah berikutnya mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan membuat abstraksi. Abstraksi yang akan membuat rangkuman inti. Tahap 2). Proses pemilihan data, yang selanjutnya menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian diintegrasikan pada langkah berikutnya, dengan membuat koding. Koding merupakan symbol dan singkatan yang diterapkan pada sekelompok kata-kata yang bisa berupa kalimat atau paragraf dari catatan di lapangan.¹⁴ Tahap terakhir 3). adalah pemeriksaan keabsahan data. Setelah selesai tahap ini, mulailah pada tahap pembahasan hasil penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Setelah data terkumpul dan sebelum peneliti menulis laporan hasil penelitian, maka peneliti mengecek kembali data-data yang telah diperoleh dengan mengkroscek data yang telah didapat dari hasil interview dan mengamati serta melihat dokumen yang ada, dengan ini data yang didapat dari peneliti dapat diuji keabsahannya dan dapat dipertanggung jawabkan.

Untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan urgen terhadap data yang telah terkumpul, maka penulis menggunakan teknik Triangulasi.

¹⁴ Miles, Matthew B. dan Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif. Terjemahan: Tjejep RR* (Jakarta: UI Press. 1992), hlm. 87

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Denzin membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.¹⁵

I. Tahap-tahap Penelitian

Tahap penelitian tentang Pemanfaatan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang, yang di bagi menjadi tiga bagian. Tahap-tahap tersebut adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan yang terakhir tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

Umumnya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI SMK Muhammadiyah 2 Malang yang baru guna dijadikan rumusan masalah untuk diteliti. Observasi tersebut berguna sebagai bahan acuan dalam pembuatan proposal skripsi dan pengajuan judul skripsi, untuk memperlancar pada waktu tahap pelaksanaan penelitian, maka peneliti mengurus surat izin penelitian dari dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Setelah persiapan administrasi selesai, maka peneliti membuat

¹⁵ Anas Sudiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1997) hlm. 330

rancangan atau desain peneliti agar peneliti yang dilakukan lebih terarah. Selain itu peneliti juga membua pertanyaan-pertanyaan sebagai pedoman wawancara yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti dan dicari jawaban atau pemecahan, sehingga data yang diperoleh lebih sistematis dan mendalam.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanan ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

Pertama, peneliti melakukan pencarian terhadap dokumen-dokumen resmi yang akan di pergunakan dalam penelitian dan wawancara guna memperoleh data awal tentang kegiatan apa saja yang dilakukan tentang sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Kedua, mengadakan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang di dalamnya bertujuan sebagai peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Malang dengan melakukan teknik dokumentasi dan beberapa bentuk kegiatan yang berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran siswa baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Ketiga, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala sekolah, Waka kurikulum, Waka sarana dan prasarana, dan guru untuk mengetahui paradigma berfikir mereka dalam peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Malang. Dan alasan-

alasan memilih SMK Muhammadiyah 2 Malang sebagai alternatif pendidikan sekarang.

Keempat, peneliti melakukan pengecekan kembali terhadap data hasil penelitian agar dapat diketahui hal-hal yang masih belum terungkap atau masih tersembunyi.

3. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap yang telah dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah yaitu berupa laporan penelitian dengan mengacu pada peraturan penulisan karya ilmiah yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK Muhammadiyah 2 Malang

Berdirinya (SMEA) SMK Muhammadiyah 2 Malang yang terletak di Jln. Baiduri Sepah No. 27 adalah untuk menjawab tuntutan Dunia Industri dan Dunia Kerja pada saat itu. Sebab (SMEA) SMK Muhammadiyah 2 Malang berdiri sekitar tahun 1979 dengan nama Sekolah Ekonomi Atas Muhammadiyah 1 Malang. Berdirinya (SMEA) SMK Muhammadiyah 2 Malang tidak terlepas dari ide dasar yaitu karena pada saat itu SPG Muhammadiyah 1 sudah ada rumor untuk ditutup, maka Majelis Pendidikan Dan Kebudayaan Muhammadiyah Malang memutuskan untuk membuka SMEA pada waktu itu dengan mengikutkan tokoh – tokoh Muhammadiyah dalam rangka menentukan mekanisme kepemimpinan di tubuh SMK (SMEA) pada waktu itu.

Keberadaan SMK (SMEA) Muhammadiyah 2 pada waktu itu masih berjalan tersendat-sendat, karena belum dikenal masyarakat luas dan masyarakat juga belum bisa membaca ke depan kemana arah serapan dari lulusan SMK (SMEA) Muhammadiyah 2 Malang pada waktu itu. Karena perkembangan ekonomi kita dengan kebutuhan dunia pasar atau industri belum sepesat sekarang ini. Belum lagi ada unit bahwa sekolah kejuruan termasuk SMK (SMEA) Muhammadiyah 2 Malang masih

dikategorikan sekolah pinggiran atau tempat nongkrongnya anak-anak nakal dan sebagainya.

Namun sekarang di era globalisasi dan informasi ini semakin bertambahnya penduduk dan diikuti dengan kebutuhan dan pesatnya dunia industri. Tingginya angka pengangguran terasa benar, bahwa sangat membutuhkan tangan-tangan trampil dan angka untuk memenuhi dunia industri dan memperkecil penganggurannya.¹

2. Visi Dan Misi SMK Muhammadiyah 2 Malang

a. Visi SMK Muhammadiyah 2 Malang

SMK yang unggul dalam prestasi yang dilandasi iman dan taqwa serta menghasilkan lulusan yang berakhlak terpuji, mandiri, terampil, profesional dan mampu bersaing pada tingkat nasional dan global.²

b. Misi SMK Muhammadiyah 2 Malang

Berdasarkan visi di atas, maka misi sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan bagi kemajuan peserta didik dalam pembangunan masyarakat, bangsa dan Negara.

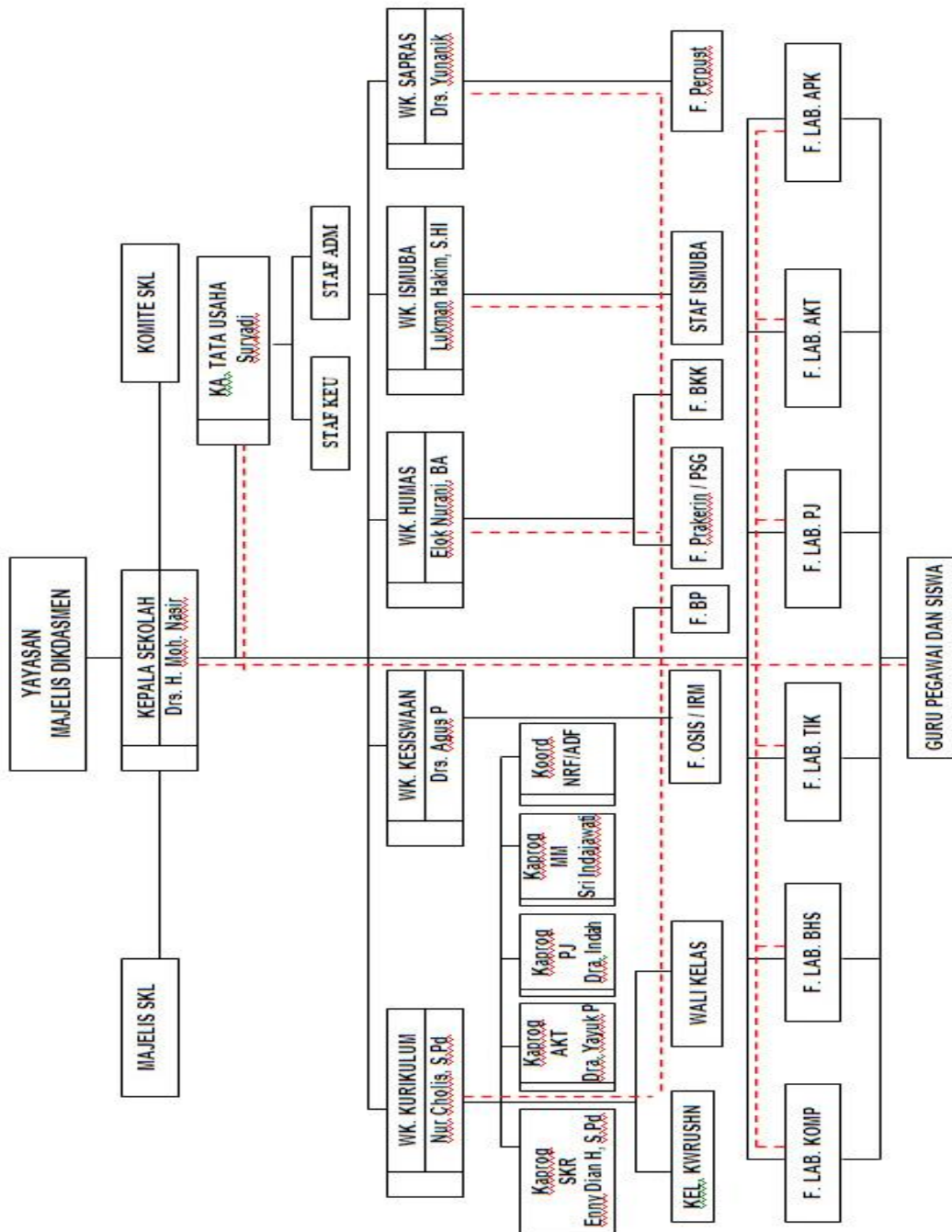
¹ Profil SMK Muhammadiyah 2 Malang

² *Ibid.*,

- 2) Menumbuhkan sikap yang kompetitif kepada seluruh warga sekolah.
- 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal untuk mencapai kompetensi dengan tetap mempertimbangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik
- 4) Menyelenggarakan program pendidikan yang mengarah pada pembentukan watak yang berjiwa religius, berakhlak terpuji serta cinta terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 5) Mengembangkan dan mengaplikasikan hubungan sekolah dengan Dunia Usaha / Dunia Industri serta institusi lain yang mempunyai kepedulian dalam penyelenggaraan pendidikan kejuruan
- 6) Mengembangkan unit produksi dan jasa, serta mempunyai berbagai macam keterampilan dalam rangka mewujudkan kewirausahaan / kemandirian dan penggalan dana.³

³ *Ibid*,.

3. Struktur Organisasi SMK Muhammadiyah 2 Malang



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMK Muhammadiyah 2 Malang.⁴

4. Daftar Guru Dan Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Malang Tahun

Pelajaran 2011/2012

a. Daftar Guru SMK Muhammadiyah 2 Malang Tahun Pelajaran

2011/2012

Tabel 4.1 Daftar Guru SMK Muhammadiyah 2 Malang Tahun Pelajaran 2011/2012.⁵

No	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1	Drs. H. Moh. Nasir	Kepala Sekolah/Guru	Al-Islam, Kemuhammadiyah
2	Nur Cholis, S.Pd	Waka Kurikulum/Guru	Akuntansi
3	Drs. Agus Pristiyohadi	Waka Kesiswaan/Guru	Penjasker OR
4	Elok Nurani, S.Pd	Waka Humas/Guru	Produktif Adm. Perkantoran
5	Dra. Yunanik	Waka Sarpras/Guru	Ekonomi
6	Lukman Hakim, M. PdI	Waka Ismuba/Guru	Bahasa Arab
7	Drs. Agoes Susilo	Wali Kelas XI MM2/Guru	PKN
8	Drs. Suhandoko	Guru	Akuntansi
9	Drs. H. Miskiranto, SH.	Guru	Kemuhammadiyah
10	Drs. Slamet Riyadi	Wali Kelas XI MM1/Guru	Bahasa Indonesia
11	Dra. Indah Sulistyowati	Ketua Program Pemasaran/ Wali Kelas XII PMS/Guru	Produktif Pemasaran

⁴ Ibid.,

⁵ Ibid.,

12	Dra. Hj. Rukmini	Guru	Al-Islam
13	Misriyah, S.Pd	Guru	Matematika
14	Dra. Luluk H.W.	Wali Kelas XII MM / Guru	Bahasa Inggris
15	Sri Indajawati, S.Pd	Ketua Program Multimedia/Guru	Produktif Multimedia, KKPI
16	Dra. Yayuk Pujiastuti	Ketua Program Akuntansi/Wali Kelas XII Akt/Guru	Produktif Akuntansi
17	Sri Wahyuniati, S.Pd	Wali Kelas X MM/Guru	IPS, PKN
18	Tri Bunga Diah L. S.Pd	Guru	Pelayanan Prima
19	Hadi Sutono, S.Pd	Guru	Penjaskes OR
20	Enny Dian H. S.Pd	Ketua Program Adm. Perkantoran/Wali Kelas XII Apk/Guru	Produktif Adm. Perkantoran
21	Imam Muslikh, S.Pd	Guru	Bahasa Inggris
22	Sugeng Prihatin, S.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
23	Halimatus Sa'diyah, S.Hum	Wali Kelas XI Apk/Guru	Bahasa Inggris
24	Denny Misharudin, S.E	Wali Kelas X PMS/Guru	Seni Budaya
25	Evi Erlinawati, S.E , S.Pd	Wali Kelas XI PMS/Guru	Produktif Pemasaran
26	Shofiyah, BA	Guru	Keterampilan Tangan
27	M. Thobib. S.Pd	Guru	Study Masjid
28	Sri Chusnul Haniah, S.Pd	Guru	Kimia
29	Kiki Pradikta, A.Md	Guru	Produktif Multimedia
30	Evi Nia Azizah, S.Si	Wali Kelas X Akt/Guru	Matematika
31	Diah Ayu Kusumastuti, S.Psi	Wali Kelas X Apk/Guru	BP/BK
32	Mukhlis Hidayat, S.Si	Wali Kelas XI Akt/Guru	IPA
33	Novi Mas'ula S.PdI	Guru	Al-Islam
34	Masrudi, S.Pd	Guru	Fisika

35	Wilda Satya Pradana, A.Md	Guru	Produktif Multimedia
----	------------------------------	------	----------------------

**b. Daftar Personalia Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Malang
Tahun Pelajaran 2011/2012**

**Tabel 4.2 Personalia Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Malang
Tahun Pelajaran 2011/2012.⁶**

NO.	NAMA	PENDIDIKAN TERAKHIR	JABATAN
1	Kuswandi, S.Kom	S-1 Teknik Informatika	Kepala Tata Usaha
2	Latifah	SMK - Adm. Perkantoran	Staff Tata Usaha
3	Suryadi	SMEA Tata Buku	Staff Keuangan
4	Siti Cholifah	SMEA Akuntansi	Staff Keuangan
5	Rasmidi	PGA	Kebersihan
6	Dewi Asih	SMEA Akuntansi	Staff UPJ Bank Mini
7	Kiki Pradikta A.Md	D3 – TKJ	Laboran

⁶ *Ibid.*,

5. Kompetensi Keahlian SMK Muhammadiyah 2 Malang

a. Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

1) Dasar Kompetensi Kejuruan

- a) Menerapkan Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran
- b) Menerapkan Prinsip-Prinsip Kerjasama dengan Kolega dan Pelanggan
- c) Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi
- d) Menerapkan K3LH

2) Kompetensi Kejuruan

- a) Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
- b) Mengelola Peralatan kantor
- c) Melakukan Prosedur Administrasi
- d) Memberikan Pelayanan kepada pelanggan
- e) Mengelola data / informasi di tempat kerja
- f) Menangani Penggandaan Dokumen
- g) Menangani surat / dokumen kantor
- h) Mengelola Sistem Kearsipan
- i) Membuat Dokumen
- j) Mengoperasikan Aplikasi Presentasi
- k) Memproses Perjalanan Dinas
- l) Mengelola pertemuan/rapat
- m) Mengelola dana kas kecil

- n) Mengaplikasikan Administrasi Perkantoran di tempat kerja.⁷

b. Kompetensi Keahlian Akuntansi

1) Dasar Kompetensi Kejuruan

- a) Menerapkan Prinsip Profesional Bekerja
- b) Melaksanakan Komunikasi Bisnis
- c) Menerapkan K3LH

2) Kompetensi Kejuruan

- a) Mengelola Dokumen Transaksi
- b) Memproses Entri Jurnal
- c) Memproses Buku Besar
- d) Menyusun Laporan Keuangan
- e) Mengoperasikan Paket Program Pengolah Angka/Spreadsheet
- f) Memproses dokumen Dana Kas Kecil
- g) Memproses Dokumen Dana Kas Bank
- h) Mengelola Kartu Piutang
- i) Mengelola Kartu Persediaan
- j) Mengelola kartu Aktiva Tetap
- k) Mengelola kartu Hutang
- l) Mengelola Permodalan
- m) Menyajikan laporan Harga Pokok Produk
- n) Menyiapkan Surat Pemberitahuan pajak
- o) Mengoperasikan aplikasi kompak.⁸

⁷ *Ibid.,*

c. Kompetensi Keahlian Pemasaran

- 1) Dasar Kompetensi Kejuruan
 - a) Menerapkan Prinsip Profesional Bekerja
 - b) Melaksanakan Komunikasi Bisnis
 - c) Menerapkan K3LH
- 2) Kompetensi Kejuruan
 - a) Memahami prinsip-prinsip bisnis
 - b) Menata Produk
 - c) Melaksanakan Pelayanan Prima
 - d) Membuka Usaha Eceran / Ritel (Expansion store Opening)
 - e) Melaksanakan Negosiasi
 - f) Melaksanakan Konfirmasi Keputusan Pelanggan
 - g) Melaksanakan Administrasi Transaksi
 - h) Mengoperasikan Peralatan transaksi di Lokasi Penjualan
 - i) Menemukan Peluang Baru dari Pelanggan
 - j) Melakukan Pemasaran Barang dan Jasa
 - k) Melakukan Penyerahan / Pengiriman Produk
 - l) Melaksanakan Penagihan Pembayaran
 - m) Menemukan Peluang Baru dari Pelanggan.⁹

d. Kompetensi Keahlian Multimedia

- 1) Dasar Kompetensi Kejuruan
 - a) Merakit Personal Komputer

⁸ *Ibid.,*

⁹ *Ibid.,*

- b) Melakukan Instalasi Sistem Operasi dasar
 - c) Menerapkan K3LH
- 2) Kompetensi Kejuruan
- a) Memahami Etimologi Multimed
 - b) Memahami Alir Proses Produksi Produk Multimedia
 - c) Merawat Peralatan Multimedia
 - d) Menerapkan Prinsip-Prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
 - e) Menggabungkan Teks dalam Sajian Multimedia
 - f) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
 - g) Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia
 - h) Menguasai Cara Menggambar Kunci untuk Animasi
 - i) Menguasai Cara Menggambar Clean-up dan sisip
 - j) Membuat story board aplikasi multimedia
 - k) Menguasai Dasar Animasi op-motion (bidang datar)
 - l) Memperbaharui isi halaman Web
 - m) Memahami Cara Penggunaan Peralatan Tata Cahaya
 - n) Menggabungkan Audio ke dalam Sajian Multimedia
 - o) Menguasai Teknik Pengambilan Gambar Produksi
 - p) Menerapkan efek khusus pada objek produksi.¹⁰

¹⁰ *Ibid.,*

6. Sarana Prasarana SMK Muhammadiyah 2 Malang

- a. Gedung 3 Lantai.
- b. Halaman Sekolah.
- c. Lapangan Olahraga.
- d. Masjid.
- e. Laboratorium Administrasi Perkantoran.
- f. Laboratorium Akuntansi.
- g. Laboratorium Multimedia.
- h. Laboratorium Pemasaran.
- i. Laboratorium Komputer.
- j. Laboratorium Bahasa.
- k. Laboratorium Ismuba.
- l. Ruang Kelas.
- m. Ruang Praktek KWU dan LSE.
- n. Kantin dan Koperasi.
- o. Ruang Bimbingan Konseling.
- p. Ruang Osis.
- q. Perpustakaan.
- r. Unit Kegiatan Siswa (UKS).¹¹

¹¹ *Ibid.*,

7. LSE (Life Skill Education) SMK Muhammadiyah 2 Malang

LSE (Life Skill Education) adalah sebuah program baru SMK Muhammadiyah di Tahun Pelajaran 2009/2010. Dalam bahasa pendidikan LSE merupakan Pembelajaran Kecakapan Hidup yang berarti memberikan bekal pada peserta didik agar mempunyai prestasi dan keterampilan tambahan diluar kompetensi formal. Karena tuntutan SMK yang harus dan wajib berkembang serta bersaing baik lokal maupun global, jadi lulusan SMK tidak ahli dalam bidangnya saja tapi ahli juga dalam bidang lain yang mengarah pada kewirausahaan.

Sesuai dengan minat para siswa kelas XI maka kegiatan LSE ini terbagi menjadi 4 bidang yaitu:

- a. Tata Kecantikan.
- b. Tata Boga.
- c. Keterampilan Tangan dan.
- d. Komputer dan Desain Grafis.

Program ini berjalan selama 1 bulan dengan mendatangkan pemateri dari luar sesuai dengan bidang masing-masing, dan diakhiri dengan Kegiatan Uji Kompetensi Keterampilan, kunjungan industri, dan magang.¹²

¹² *Ibid.,*

8. Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang

a. Sejarah Berdirinya Laboratorium Multimedia Ismuba (Agama).

Laboratorium Multimedia (agama) didirikan pada tahun 2008 dengan nama laboratorium al-Islamiyah, Muhammadiyah, dan Bahasa Arab, yang kemudian disingkat menjadi laboratorium ISMUBA.¹³

Berdasarkan wawancara dengan Waka Keagamaan dan pengelola Laboratorium Agama (Ismuba) Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I beliau menyatakan:

Berdirinya laboratorium tersebut didasari oleh kebutuhan sarana media pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena di SMK Muhammadiyah 2 Malang memiliki ciri Khas tersendiri didalam proses kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terdiri dari teori dan praktek. Maka dengan dasar itulah Laboratorium Multimedia (Ismuba) didirikan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.¹⁴

Dalam setiap proses pembelajaran sangat dibutuhkannya sebuah media sebagai sarana pengantar materi kepada peserta didik untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan lebih lagi demi kenyamanan bagi guru dan peserta didik itu sendiri.

¹³ *Ibid.*,

¹⁴ Wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I sebagai Waka Keagamaan sekaligus penanggungjawab dan pengelola laboratorium Ismuba Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Waka Keagamaan SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.20 Wib.

b. Kegunaan Laboratorium Multimedia Ismuba

Laboratorium adalah tempat melakukan percobaan dan penyelidikan. Dalam pengertian yang terbatas laboratorium ialah suatu ruangan yang tertutup tempat melakukan percobaan dan penyelidikan.

Laboratorium multimedia berfungsi untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang memerlukan alat-alat pembelajaran baik berupa audio maupun visual. Hal ini berdasarkan wawancara dengan Waka Keagamaan dan penegelola Laboratorium Agama (Ismuba) Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I beliau menyatakan:

Laboraturium Multimedia Ismuba digunakan setiap proses pembelajaran peraktek ibadah, proses pembelajaran bahasa arab, dan proses pembelajaran kemuhammadiyah. Dan untuk design setting ruangan menggunakan media audio visual yang dilengkapi dengan berbagai macam program, hardware dan software al-Qur'an dan Maktabah Syamilah dan aneka macam film bernuansa Islami sebagai pendugung kegiatan belajar mengajar dan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Malang.¹⁵

Berikut juga hasil wawancara dengan Bapak Drs. Suhandoko sebagai Kepala SMK Muhammadiyah 2 Malang, beliau menyatakan:

Berdasarkan asas pendidikan muhammadiyah yang berdasarkan Al-quran dan Al-Hadist, maka lembaga ini merespon tinggi terhadap agama sebagai salah satu tujuan lembaga pendidikan Muhammadiyah. Salah satunya seperti di SMK Muhammadiyah 2 Malang ini.¹⁶

¹⁵ Wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I Sebagai Waka Keagamaan sekaligus penanggungjawab dan pengelola laboratorium Ismuba Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Waka Keagamaan SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.20 Wib.

¹⁶ wawancara dengan Bapak Drs. Suhandoko sebagai Kepala Sekolah Kamis 26 Juli 2012 di Ruang Kepala sekolah SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 08.15 Wib.

B. Temuan Peneliti

1. Optimalisasi Penggunaan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Pemanfaatan multimedia dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran. Sejarah teknologi pembelajaran ini sendiri merupakan kreasi berbagai ahli dalam bidang terkait, yang pada dasarnya ingin berupaya dalam mewujudkan ide-ide praktis dalam menerapkan prinsip didaktik, yaitu pembelajaran yang menekankan perbedaan individual baik dalam kemampuan maupun dalam kecepatan. Rusman (2008) menyatakan bahwa ”Dalam sejarah teknologi pembelajaran kita menemukan bahwa karya Sydney L Presey (1960) untuk menciptakan mesin mengajar atau *teaching machine* bisa dicatat sebagai pelopor dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.”¹⁷

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dalam salah satu artikelnya Yusuf hadi Miarso memberikan batasan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan

¹⁷ Rusman, *Manajemen Kurikulum*, (Bandung: Mulia Mandiri Press., 2008), hlm. 219

siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Batasan yang sederhana ini sangat luas dan mendalam mencakup pengertian, sumber lingkungan, manusia dan juga metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.¹⁸

Seperti dikutip dalam hasil wawancara dengan Ibu Novi Mas'ulah, S.Pd.I selaku guru PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang, mengatakan:

Disetiap proses pembelajaran khususnya pembelajaran PAI yang berlangsung sesuai jadwal, maka kami selaku guru selalu memakai laboratorium yang telah disediakan oleh pihak sekolah, dikarenakan disamping lebih menyenangkan proses pembelajaran, peserta didik atau siswa disini (SMK Muhammadiyah 2 Malang) lebih mengerti dan memahami apa isi dari pada materi yang telah kami sampaikan. Mereka lebih menguasai karakteristik maupun tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Baik dari segi informasi, transformasi maupun pada evaluasi.¹⁹

Hal ini juga dikuatkan ketika wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I selaku guru PAI dan juga Bagian Penanggung jawab serta pengelola laboratorium Ismuba di SMK Muhammadiyah 2 Malang, menyatakan bahwa:

Adanya optimalisasi penggunaan Laboratorium Multimedia Ismuba di SMK Muhammadiyah 2 Malang sebagai sarana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah ini, dan Dengan mengoptimalkan penggunaan Laboratorium Multimedia Ismuba di sekolah ini, maka dapat dihasilkan kualitas hasil belajar siswa yang baik, khususnya didalam proses

¹⁸ Yusufhadi Miarso, Teknologi Komunikasi Pendidikan, (Jakarta; CV. Rajawali, 1984), hlm. 48

¹⁹ Wawancara dengan Ibu Novi Mas'ulah, S.Pd.I selaku guru PAI Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Guru SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 10.05 Wib.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Malang ini.²⁰

2. Faktor-faktor Kendala Dalam Mengoptimalkan Penggunaan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Didalam proses pembelajaran PAI yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Malang terus berupaya untuk lebih baik dengan menggunakan sarana yang ada seperti laboratorium multimedia yang telah sejak didirikannya selalu melakukan inovasi demi terciptanya sebuah laboratorium yang layak dan lebih baik. Akan tetapi itu semua tetaplah tidak akan pernah terhindar dari kendala-kendala yang ada dan selalu menghantui seiring berjalannya proses pembelajaran itu sendiri, khususnya pada pengoptimalisasian penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah Malang.

Kendala-kendala yang ada selalu bermunculan juga seiring dengan optimalisasi dan inovasi yang terus dilakukan oleh penanggung jawab dari pihak sekolah. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Drs. Agus Pristiyohadi selaku Waka Sarana dan Prasarana mengatakan:

Kita memang seharusnya telah memenuhi batas minimal pengadaan unit-unit komputer di laboratorium ini, akan tetapi minat siswa yang terus antusias untuk masuk daftar di sekolah ini juga semakin meningkat dari tahun ketahun. Jadi itu juga telah menjadi kendala bagi kami pihak yang bertanggung jawab di sekolah menjadi sedikit pusing dalam pengaturan jadwal yang

²⁰ Wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I sebagai Waka Keagamaan sekaligus penanggung jawab dan pengelola Laboratorium Ismuba Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Waka Keagamaan SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.20 Wib.

ada. Dan disamping itu pula ada dari sebagian guru yang juga komplain dengan pembagian jadwal yang sedikit padat.²¹

Hal tadi juga dibenarkan oleh Bapak Nur Cholis, S.Pd selaku

Waka Kurikulum menyatakan bahwa:

Dalam pembentukan jadwal yang juga terus dibanjiri para pendaftar yang setiap tahunnya terus meningkat sangatlah butuh ketelitian yang sangat jeli. Ditambah lagi kelas yang sebelumnya hanya satu ada yang telah berkembang menjadi 2 kelas. Dalam hal ini butuh kerja sama antara Waka Kurikulum, Waka Sarana dan Prasarana, penanggung jawab serta pengelola laboratorium dan para guru-guru PAI yang ada di SMK Muhammadiyah Malang ini.²²

Selain dari pada kendala diatas yakni sarana yang terus di maksimalkan dan jadwal yang diusahakan sebaik dan seefisien mungkin yang telah dimaksimalkan oleh pihak-pihak yang bertanggungjawab di bidangnya masing-masing, ada juga kendala-kendala yang muncul dari guru-guru maupun siswa.

Seperti yang dikatakan oleh Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I selaku guru PAI. Beliau mengatakan:

Selama ini Pengoptimalan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang oleh sebagian guru kurang maksimal. Kemungkinan hal ini sebagian salah satunya disebabkan oleh pembagian waktu yang diberikan kurang maksimal pula. Sehingga dalam melakukan praktik yang lebih didalam proses pembelajaran PAI juga kurang maksimal. Karena semakin sedikit waktu yang ada, maka semakin sedikit

²¹ Wawancara dengan Bapak Drs. Agus Pristiyohadi selaku Waka Sarana dan Prasarana Kamis 26 Juli 2012 di Ruang Waka Sarana dan Prasarana SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.30 Wib.

²² Wawancara dengan Bapak Nur Cholis, S.Pd selaku Waka Kurikulum Kamis 26 Juli 2012 di Ruang Waka Kurikulum SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 10.40 Wib.

pula pengoptimalan praktik yang dilaksanakan didalam laboratorium multimedia tersebut.²³

Pendapat tadi juga dikuatkan oleh sebagian guru-guru lain yang telah berhasil diwawancari, seperti halnya Ibu Novi Mas'ulah, S.Pd.I yang juga sebagai guru PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang. Beliau menyatakan:

Sebab dari kurangnya optimalisasi penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di sekolah ini dikarenakan pembagian waktu yang sangat relatif singkat dalam melaksanakan praktik-praktik yang sesuai dengan materi ataupun bahan ajar yang ada dalam kurikulum PAI pada sekolah ini.²⁴

Selain dari kendala-kendala yang ada yang telah dikutip diatas, ada juga kendala-kendala yang muncul dari beberapa siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancara dengan Binti Na'imatul Izzah selaku siswi kelas XII Administrasi Perkantoran, dia mengatakan:

Sebenarnya kami sangat nyaman dengan proses pembelajaran dengan pemanfaatan laboratorium yang ada, itu semua membuat kami lebih mengerti dan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Akan tetapi karena waktu yang terkadang kurang untuk melakukan praktik-praktik lebih jauh lagi harus dibenturkan dengan waktu yang sudah tidak bisa dilanjutkan.²⁵

²³ Wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I Sebagai Waka Keagamaan sekaligus penanggungjawab dan pengelola laboratorium Ismuba Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Waka Keagamaan SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.20 Wib.

²⁴ Wawancara dengan Ibu Novi Mas'ulah, S.Pd.I selaku guru PAI Rabu 25 Juli 2012 di Ruang guru SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 10.30 Wib.

²⁵ Wawancara dengan Binti Na'imatul Izzah selaku siswi kelas XII Administrasi Perkantoran jum'at 27 Juli 2012 di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.35 Wib.

Hal tersebut juga dikuatkan oleh Palma Hafzalin yang juga sebagai siswi kelas XII Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah

2 Malang, dia menyatakan:

Kami merasa nyaman dan lebih memahami materi PAI hingga praktiknya jika proses pembelajarannya memanfaatkan laboratorium multimedia disini, akan tetapi terkadang hal itu dirugikan oleh keterbatasan waktu yang diberikan kepada mata pelajaran ini. Sehingga kami harus melakukan praktik ulang diluar jam mata pelajaran. Dan hal itu membuat stamina dan semangat kami mulai sedikit menurun. Akan tetapi dengan adanya optimalisasi penggunaan laboratorium ini membuat kami lebih memahami isi dari pada materi dan bahan ajar yang disampaikan oleh guru-guru kami.²⁶

²⁶ Wawancara dengan Palma Hafzalin selaku siswi kelas XII Administrasi Perkantoran, jum'at 27 Juli 2012 di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.35 Wib.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Optimalisasi Penggunaan Laboratorium Multimedia dalam Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 2 Malang.

1. Optimalisasi Laboratorium Multimedia Sebagai Sarana Praktikum

Kegiatan praktikum merupakan inti dari pembelajaran PAI di laboratorium multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang. Praktikum di laboratorium multimedia merupakan kegiatan kerja yang merelevansikan suatu pandangan dengan kerja nyata. Menurut Salim menjelaskan “laboratorium merupakan tempat yang digunakan untuk melakukan praktikum serta *eksperimen* secara ilmiah”. Untuk itu dibutuhkan suatu cara bagaimana melakukan kegiatan praktikum di laboratorium multimedia yang baik dan benar.¹

Seperti kutipan hasil wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I Selaku Kepala Laboratorium Multimedia, beliau mengatakan:

Optimalisasi laboratorium sebagai sarana praktikum bertujuan untuk mewujudkan kemampuan dasar siswa sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan pada kurikulum melalui unjuk kerja, sehingga siswa mampu melihat kemampuannya secara nyata. Seiring dengan perkembangan keilmuan di SMK Muhammadiyah 2 Malang, kegiatan praktikum merupakan suatu kebutuhan yang mendasar. Siswa dan guru dapat memanfaatkan laboratorium untuk memperoleh hal yang nyata dan menggunakannya untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Pernyataan ini dipertegas juga dan pula diharapkan harus memiliki keterampilan dan kemampuan

¹Salim, *Teori & Paradigma Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), hlm. 3

dalam menghadapi dunia kerja.²

Kegiatan praktikum di laboratorium multimedia sangatlah membantu peserta didik dalam memahami materi, karena peserta didik langsung menerapkan teori yang diajarkan ke dalam pekerjaan nyata. Nuradinen menjelaskan “melalui praktikum siswa akan memperoleh pengalaman dalam belajar serta dapat melihat hubungan antara teori dan empirik. Kegiatan praktikum juga akan memberi pengalaman yang tidak diperoleh dalam teori”.³

Dalam rangka mendukung pernyataan tersebut di atas, maka optimalisasi fasilitas laboratorium multimedia sebagai sarana praktikum harus ditingkatkan. Wotto dalam Nuradinen menjelaskan “dalam kegiatan praktikum, fasilitas merupakan sumber belajar utama yang baik, apabila digunakan sebagaimana mestinya maka dapat membantu menjelaskan tentang sesuatu hal sehingga informasi yang disampaikan melalui kegiatan praktikum akan menjadi lebih jelas”. Fasilitas yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran meliputi sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan kegiatan praktikum seperti gedung tempat praktikum, multimedia, LCD dan penunjang peralatan lainnya.⁴

Optimalisasi fasilitas laboratorium multimedia sebagai sarana praktikum siswa dalam sehari rata-rata digunakan selama 4 jam pelajaran.

² Wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I sebagai Waka Keagamaan sekaligus penanggungjawab dan pengelola laboratorium Ismuba Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Waka Keagamaan SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.20 Wib.

³ Nuradinen, *Efektifitas Pengelolaan Laboratorium Komputer Sebagai Sarana Pembelajaran Praktikum Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*, (Bandung: UPI, 2008), hlm. 18

⁴ *Ibid.*,

Selama proses kegiatan praktikum di laboratorium multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang siswa dibimbing oleh guru PAI dan dibantu oleh beberapa siswa yang sudah mampu terhadap materi yang sedang dipelajari. Menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XII, Salah satunya wawancara dengan Sugeng Purwanto, siswa kelas XII Akuntansi, dia Menyatakan:

Pelaksanaan praktikum multimedia yang diterapkan di laboratorium multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang sudah cukup baik, karena siswa mampu memanfaatkan fasilitas dengan nyaman dan serius.⁵

Melalui pembelajaran praktikum yang serius dan nyaman akan mampu menumbuhkan kreatifitas siswa. Dahlan Abdullah “menjelaskan melalui kreatifitas memberikan peluang bagi siswa untuk mengaktualisasikan dirinya, memungkinkan siswa dapat memberikan berbagai alternative dalam pemecahan masalah, memberikan kepuasan belajar, dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan kualitas belajarnya”.⁶ Kreatifitas siswa dalam pembelajaran praktikum di laboratorium dari segi kognitif, mampu menumbuhkan kemampuan berfikir yang inovatif dan ketajaman dalam ingatan, sedangkan dari segi afektifnya kreatifitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas yang majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Pelaksanaan praktikum pada pembelajaran PAI di laboratorium

⁵ Wawancara dengan Sugeng Purwanto selaku siswa kelas XII Akuntansi, jum'at 27 Juli 2012 di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.50 Wib.

⁶ Dahlan, *Karya Ilmiah Tentang Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*, (Bandung), hlm. 10

multimedia dalam rangka untuk menumbuhkan kreatifitas siswa maka menerapkan prinsip *student centered*, siswa yang aktif dalam praktikum, sementara guru sebagai fasilitator saja. Bahkan menggunakan pembimbing sejawat, artinya jika siswa mengalami kesulitan dalam praktikum, maka siswa yang telah ditunjuk sebagai pembantu guru akan membimbingnya. Melalui cara tersebut diharapkan siswa mampu menumbuhkan kreatifitas kognitif ataupun psikomotor, sehingga siswa akan menemukan pengetahuan baru yang belum pernah disampaikan oleh guru pembimbing.

2. Optimalisasi Laboratorium Multimedia Sebagai Sarana Belajar Mandiri

Belajar mandiri merupakan salah satu langkah untuk menjadikan siswa semakin paham terhadap materi yang sedang dipelajari. Munir menjelaskan “belajar mandiri adalah belajar secara berinisiatif dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Salah satu prinsip belajar mandiri adalah siswa mampu mengetahui kapan membutuhkan bantuan (orang, media) atau dukungan pihak lain”. Melalui laboratorium multimedia siswa diberi waktu untuk belajar mandiri, yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi PAI serta mengembangkan *skill* dalam bidang ICT.

Belajar mandiri akan menjadikan siswa berkreasi dan berinovatif, sehingga siswa akan semakin paham terhadap teknologi informasi dan

komunikasi. Team M. Educational Technology menjelaskan “laboratorium sebagai sarana belajar mandiri dapat secara efektif digunakan untuk mengembangkan *skills* siswa yang terdiri dari kemampuan mendefinisikan masalah, menilai suatu informasi, memecahkan masalah dan menarik kesimpulan”.

Belajar mandiri memposisikan siswa sebagai subjek, pemegang kendali, pengambil keputusan atau pengambil inisiatif terhadap belajarnya sendiri. Kemampuan dalam mengendalikan dan mengarahkan belajarnya sendiri merupakan syarat utama bagi siswa. Siswa yang menentukan kapan kegiatan belajar mandiri dilakukan serta materi apa yang akan dipelajari.

Kegiatan belajar mandiri dalam laboratorium multimedia memberikan kesempatan peserta didik untuk mencerna materi dengan sedikit bantuan seorang guru. Mereka melakukan kegiatan belajar mandiri dengan materi yang sudah dirancang sendiri dan tidak diikat oleh aturan kurikulum, sehingga siswa akan terlatih mandiri dan tidak tergantung pada kehadiran seorang guru. Melalui belajar mandiri di laboratorium inilah siswa akan memperoleh informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasannya dalam bidang ICT.

Sumiati dan Asra menjelaskan “dalam belajar mandiri siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang beraneka ragam dalam mempelajari

materi pembelajaran”.⁷ Setiap anak di laboratorium multimedia mengerjakan atau melakukan kegiatan belajar masing-masing. Materi kegiatan belajar tersebut mungkin sama atau mungkin beda antara siswa satu dengan yang lainnya, sehingga hasilnya pun berbeda-beda.

Aktifitas yang dilakukan di dalam laboratorium multimedia sebagai sarana belajar mandiri adalah siswa mengerjakan atau melakukan kegiatan praktikum terhadap materi PAI atau mengerjakan tugas yang harus menggunakan laboratorium multimedia. Aktifitas ini dilakukan oleh siswa di samping akan semakin mahir tentang operasional laboratorium multimedia juga dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Nana Sudjana menjelaskan “dalam aktifitas kegiatan belajar mandiri siswa dituntut mengerjakan tugasnya sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki”.⁸

Waktu pelaksanaan belajar mandiri yang diberikan adalah setelah pulang sekolah. Bagi siswa yang akan memanfaatkan waktu ini satu hari sebelum pelaksanaan perwakilan dari siswa harus menghubungi pengelola laboratorium multimedia. Semenjak dibuka program ini siswa sangat antusias sekali untuk memanfaatkan laboratorium multimedia, bahkan dalam satu minggu penggunaan laboratorium multimedia sebagai sarana belajar mandiri rata-rata 4 hari.

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas dapat dilihat bahwa

⁷ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran (Seri Pembelajaran Efektif)*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008) hlm. 1

⁸ Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hlm. 37

melalui belajar mandiri di laboratorium multimedia mampu memberikan manfaat yang cukup baik bagi siswa, yaitu meningkatkan kompetensi siswa terhadap mata pelajaran PAI.

3. Pelaksanaan Pembelajaran PAI di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAI

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan gambaran tertulis tentang tehnik pembelajaran yang akan diterapkan di kelas atau laboratorium. RPP di SMK Muhammadiyah 2 Malang merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dibuat oleh setiap guru mata pelajaran khususnya PAI sebelum proses pembelajaran berlangsung. RPP yang dibuat oleh guru PAI sangat menentukan akan keberhasilan pembelajaran PAI di laboratorium multimedia. Berhasil atau tidaknya pembelajaran PAI sangat ditentukan oleh RPP yang dibuat guru, oleh karena itu desain pembelajaran dalam RPP harus jelas arahnya dan metode yang akan diterapkan harus tepat. Komponen RPP yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Malang meliputi identitas lembaga, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, metode pembelajaran, sumber/media pembelajaran, skenario pembelajaran, dan penilaian.

RPP yang dibuat harus sesuai dengan pokok bahasan yang terdapat pada standard kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada standar isi. Indikator yang dibuat oleh guru dalam RPP merupakan pengembangan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, oleh karena itu pengembangannya harus jelas dan mencerminkan kompetensi yang hendak dicapai. Skenario pembelajaran hendaknya mencerminkan *student center*, artinya menggambarkan siswa yang aktif dalam pembelajaran sementara guru sebagai fasilitator. “Ciri pembelajaran yang berhasil salah satu diantaranya dilihat dari kadar kegiatan siswa belajar. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pembelajaran”.⁹ Skenario pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Malang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Hal ini juga sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I selaku guru PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang, beliau mengatakan:

Metode yang diterapkan pada pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang adalah ceramah interaktif dan praktikum. Ceramah interaktif dimaksudkan untuk memberikan landasan teori dasar pada siswa sebelum praktikum dilakukan. Metode ceramah interaktif ini terdiri atas ceramah dan demonstrasi.¹⁰

Penilaian merupakan langkah akhir dari pembuatan RPP, yang terdiri dari bentuk penilaian, soal dan pedoman penskoran.

⁹ *Ibid*, hlm. 72

¹⁰ Wawancara dengan Bapak Lukman Hakim, M.Pd.I Sebagai guru PAI, Rabu 25 Juli 2012 di Ruang Waka Keagamaan SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.20 Wib.

Penilaian ini berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan terhadap metode mengajar yang diterapkan, serta untuk mengetahui ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Depdikbud dalam Zainal Arifin menjelaskan “penilaian dilakukan untuk memberikan berbagai informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil yang telah dicapai”.

b) Pelaksanaan Pembelajaran PAI di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang

Pembelajaran praktikum merupakan inti dari pembelajaran PAI yang dilakukan di laboratorium multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang. Tahapan proses pembelajaran praktikum yang tertuang dalam RPP tentunya merupakan hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan praktikum. Hal tersebut dibutuhkan untuk mewujudkan situasi dan kondisi kegiatan pembelajaran praktikum yang baik di laboratorium multimedia.

Sebelum kegiatan praktikum secara utuh dilakukan di laboratorium multimedia, guru membagi kelompok praktikum. Pembagian kelompok ini dilakukan untuk menyesuaikan jumlah siswa dengan jumlah komputer yang ada di laboratorium multimedia. Selanjutnya guru memberikan informasi tentang kompetensi yang akan dicapai dan kemudian diteruskan dengan penyampaian teori dasar tentang penggunaan laboratorium multimedia PAI. Tahapan ini dilakukan untuk memberikan konsep dasar kepada siswa tentang

operasional, sehingga pada saat praktikum siswa tidak akan mengalami kesulitan.

Pada pertemuan minggu berikutnya dilaksanakan praktikum materi tentang penggunaan dalam pembuatan dokumen pada PAI. Pada awal pengajaran praktikum, terlebih dahulu guru mendemonstrasikan materi pokok yang akan dipraktikumkan. Metode ini dilakukan untuk memperjelas pemahaman siswa terhadap teori yang telah disampaikan oleh guru, dan selanjutnya giliran siswa yang akan mempraktikukannya. Selama kegiatan praktikum berlangsung, siswa diusahakan benar-benar menemukan suatu bentuk kreasi tersendiri dalam mengerjakan materi praktikumnya. Dengan kreasi tersebut akan terbentuk kesan dan pemahaman yang mendalam pada diri siswa akan hal yang ingin dicapai dalam kegiatan praktikum tersebut, sehingga akan membentuk kepribadian dan kepercayaan bagi siswa bahwa dia benar-benar dapat mewujudkan apa yang telah dipelajari sebagai suatu keahlian yang dimilikinya.

Laporan hasil kegiatan praktikum di laboratorium multimedia merupakan kewajiban bagi siswa setelah selesai melaksanakan kegiatan praktikum. Laporan hasil praktikum berisi hal-hal yang mendasar dari materi praktikum. Laporan ini dilakukan untuk menganalisis pencapaian kompetensi siswa dalam kegiatan praktikum di laboratorium multimedia tentang pembelajaran PAI dalam pembuatan dokumen pada program PAI. Hasil analisis tersebut

kemudian oleh guru disampaikan kepada siswa agar siswa mengetahui hasil dari kerjanya di samping untuk pemicu peningkatan kompetensi siswa pada pembelajaran PAI.

- c) Ketercapaian Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran PAI di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Berdasarkan kompetensi siswa yang hendak dicapai pada pelaksanaan pembelajaran PAI yaitu tentang menggunakan laboratorium PAI dalam pembuatan dokumen pada PAI, maka pelaksanaan pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang harus diwujudkan dengan praktikum. Melalui praktikum kompetensi siswa dalam pembelajaran PAI akan tumbuh dan tersalurkan dengan baik serta ketercapaian kompetensi siswa akan terlihat dengan nyata. Namun jika pembelajaran PAI yang tidak didukung dengan sarana laboratorium multimedia, maka kompetensi siswa tidak akan bisa diukur dengan baik, karena siswa tidak bisa mengimplementasikan pengetahuan yang dimilikinya dengan perbuatan.

Berdasarkan hasil temuan penulis melalui wawancara dengan guru PAI, terdapat perbedaan hasil antara pembelajaran PAI yang telah diajarkan pada siswa menggunakan multimedia dengan pembelajaran yang hanya cukup diterangkan saja. Untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, maka dilakukan uji kompetensi atau evaluasi akhir.

Berpijak pada hasil temuan tersebut di atas, maka untuk

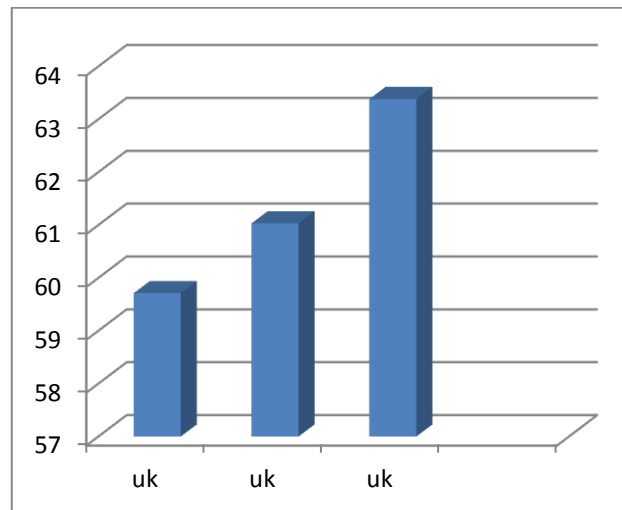
mengetahui hasil kompetensi siswa pada pokok bahasan tersebut di atas, penulis menggunakan perbandingan hasil antara pembelajaran PAI menggunakan sarana laboratorium multimedia dengan pembelajaran PAI tanpa sarana laboratorium multimedia, sedangkan untuk mengetahui adanya peningkatan kompetensi pada siswa, maka penulis melakukan uji kompetensi sebanyak 3 kali dalam satu siklus dengan bobot soal yang sama.

Berikut hasil observasi dan dokumentasi terhadap hasil pembelajaran yang memanfaatkan sarana laboratorium multimedia dengan pembelajaran yang tanpa sarana laboratorium multimedia.

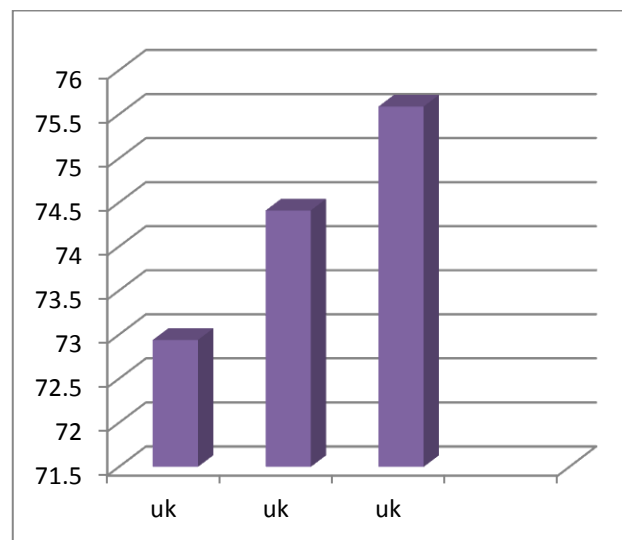
**Tabel 5.1 Hasil Uji Kompetensi pelajaran PAI Kelas XII
Semester Genap**

No.	Keterangan Siklus	Rata-rata nilai			Jumlah	Rata-rata Komulatif
		1	2	3		
1	Pembelajaran tanpa memanfaatkan laboratorium multimedia	59,71	61,03	63,38	184,12	61,37
2	Pembelajaran yang memanfaatkan laboratorium multimedia	72,94	74,41	75,59	222,94	74,31

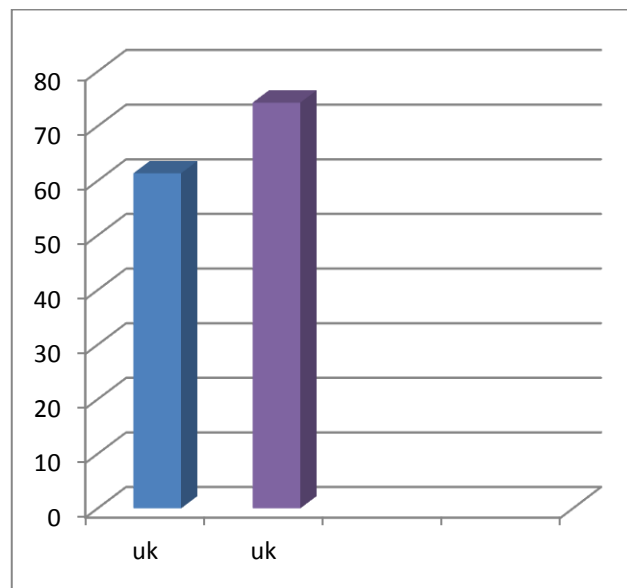
Berdasarkan hasil uji kompetensi tersebut di atas, maka dapat digambarkan melalui diagram batang di bawah ini:



Gambar 5.1 Hasil Uji Kompetensi Terhadap Pembelajaran Tanpa Memanfaatkan Sarana Laboratorium Multimedia



Gambar 5.2 Hasil Uji Kompetensi Terhadap Pembelajaran yang Memanfaatkan Sarana Laboratorium Multimedia



Gambar 5.3 Rata-Rata Komulatif Dari Hasil Uji Kompetensi

B. Kendala Guru dan Siswa dalam Optimalisasi Laboratorium Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang

1. Kendala bagi guru dan siswa dalam optimalisasi laboratorium multimedia

Pemberdayaan laboratorium multimedia untuk kepentingan pembelajaran bertujuan agar laboratorium multimedia dapat berfungsi secara efektif sebagai sarana pembelajaran praktikum, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian dalam optimalisasinya mengalami beberapa kendala, yaitu kendala bagi guru dan siswa.

a) Kendala bagi guru

Bagi guru SMK Muhammadiyah 2 Malang, sarana yang

terdapat di laboratorium multimedia sudah memenuhi syarat, namun dalam optimalisasinya terdapat kendala yaitu berkenaan dengan waktu. Sebagai pendidik, di tengah-tengah kesibukannya mengajar siswa tentunya waktu akan sangat berharga. Selama ini optimalisasi laboratorium multimedia oleh guru kurang maksimal. Hal ini disebabkan waktu yang diberikan setelah pulang sekolah, yaitu setiap hari jumat dan sabtu antara pukul 14.00 sampai dengan 15.30 WIB. Lebih-lebih domisili guru secara umum berasal dari daerah yang cukup jauh dari SMK Muhammadiyah 2 Malang, sehingga waktu yang diberikan tidak bisa dinikmati oleh semua guru untuk optimalisasi laboratorium multimedia.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Novi Mas'ulah, S.Pd.I selaku guru PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang, menyatakan bahwa:

Waktu antara pukul 14.00 sampai dengan 15.30 adalah waktu yang kurang efektif, karena di samping kondisi para guru sudah cukup lelah juga terlalu pendek. Menurutnya waktu untuk belajar multimedia minimal 2 jam untuk satu kali tatap muka.¹¹

b) Kendala bagi siswa

Laboratorium multimedia sebagai sarana praktikum bagi siswa tentunya harus memiliki sarana yang cukup, minimal jumlah multimedia sesuai dengan jumlah siswa dalam satu kelas. Laboratorium multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang memiliki

¹¹ Wawancara dengan Ibu Novi Mas'ulah, S.Pd.I selaku guru PAI Rabu 25 Juli 2012 di Ruang guru SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 10.30 Wib.

20 unit komputer dari 29 sampai dengan 35 siswa dalam satu kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari hasil wawancara dengan Palma Hafzalin salah satu siswi kelas XII Administrasi Perkantoran yang berhasil kami wawancarai menyatakan:

Jumlah tersebut yang menjadikan salah satu kendala dalam optimalisasi laboratorium multimedia sebagai sarana praktikum bagi siswa. Selama pembelajaran berlangsung siswa harus bergantian dengan temannya, karena untuk setiap multimedia terdiri dua siswa.¹²

Berikut juga kendala yang ada yakni arus listrik yang kadang kala mengalami penurunan tegangan, merupakan kendala juga dalam aktifitas pembelajaran di laboratorium multimedia. Tegangan listrik yang digunakan di SMK Muhammadiyah 2 Malang berkapasitas 2000 wat, namun demikian dalam kenyataannya ketika semua sarana pendidikan dioperasikan secara bersamaan, maka tegangan listrik akan mengalami drop secara tiba-tiba.

Perawatan dan penanganan multimedia yang mengalami error atau rusak tidak dengan segera diperbaiki, sehingga praktikum dilaksanakan kondisi laboratorium multimedia kadangkala error atau bahkan rusak, ini juga merupakan salah satu kendala dalam pelaksanaan praktikum di laboratorium multimedia. Laboratorium multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang memang belum memiliki anggaran khusus untuk perawatan sarana laboratorium multimedia, sehingga ada saja yang memerlukan penggantian

¹² Wawancara dengan Palma Hafzalin selaku siswi kelas XII Administrasi Perkantoran, jum'at 27 Juli 2012 di Laboratorium Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Malang, Jam 09.35 Wib.

hardware, pengelola harus dengan sabar menunggu dana dari bendahara sekolah.

2. Upaya Pengelola Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI Dalam Mengatasi Kendala Yang Ada.

Kendala demi kendala baik dari guru maupun siswa telah dipaparkan dengan jelas dan akan di carikan solusinya oleh pengelola laboratorium multimedia. Sebagai upaya penanganan terhadap kendala yang ada dalam optimalisasi laboratorium oleh guru dan siswa, maka pengelola memberikan beberapa solusi, yaitu:

- a) Memberikan waktu alternatif bagi guru untuk belajar multimedia di laboratorium, yaitu pada hari minggu pukul 09.00 sampai dengan 10.00 WIB.
- b) Pengelola bersama kepala sekolah akan melangkah bersama mencarikan penambahan multimedia dengan cara mengajukan proposal ke Departemen Agama sebagai pengendali SMK Muhammadiyah 2 Malang.
- c) Tegangan listrik di SMK Muhammadiyah 2 Malang adalah 2000 wat, namun demikian semua sarana difungsikan maka tegangan akan mengalami penurunan yang mengakibatkan pemutusan arus listrik. Kondisi ini akan dikonfirmasi dengan pihak PLN. Menurut kepala laboratorium multimedia, “hal ini terjadi dimungkinkan karena kondisi mekanik meteran yang sudah cukup tua”.

- d) Anggaran untuk pengelolaan laboratorium multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang selama ini memang belum ada. Selama ini perawatan diambilkan dari dana BOS yang diperoleh tiap bulan. Menurut ketua pengelola laboratorium multimedia, “untuk mengatasi hal tersebut diatas, kepala laboratorium bersama dengan kepala sekolah dan ketua komite akan menawarkan kepada wali murid untuk diadakan infak setiap bulan untuk pengelolaan laboratorium multimedia sebesar Rp 10.000,00.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Optimalisasi Laboratorium Multimedia dalam Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Laboratorium multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang di samping dioptimalkan sebagai sarana praktikum juga dioptimalkan sebagai sarana belajar mandiri oleh siswa. Sebagai sarana praktikum, laboratorium digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran PAI, sedangkan sebagai sarana belajar mandiri laboratorium digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran PAI oleh siswa.

Berdasarkan hasil optimalisasi penggunaan laboratorium multimedia pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang dapat tercapainya kualitas hasil belajar siswa terbukti dengan banyaknya prestasi siswa yang terus meningkat.

2. Kendala bagi guru dan siswa dalam pemanfaatan laboratorium multimedia

Pemberdayaan laboratorium multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang bertujuan agar dapat difungsikan secara efektif sebagai sarana praktikum. Namun demikian dalam pemanfaatannya masih terdapat

beberapa kendala, yaitu: bagi guru pemanfaatan laboratorium multimedia terbentur dengan waktu.

Waktu yang diberikan setelah pulang sekolah yaitu pukul 14.00-15.30 WIB. Sedangkan bagi siswa kendala yang dihadapi adalah jumlah komputer di laboratorium multimedia yang masih kurang sesuai dengan jumlah siswa, arus listrik yang kadangkala mengalami drop atau pemutusan arus secara mendadak, dan perawatan atau penanganan terhadap multimedia yang error atau rusak tidak segera ditangani.

B. Saran

1. Saran Bagi Kepala Sekolah

- a) Kepala Sekolah hendaknya secara berkala melakukan rapat bersama para guru atau pengelola laboratorium multimedia mengenai pemanfaatan multimedia sebagai sarana praktikum dan belajar mandiri bagi siswa. Melalui forum ini diharapkan diperoleh tiPAI temu serta persamaan visi antara Kepala Sekolah pengelola laboratorium dan guru untuk usaha peningkatan kualitas pelayanan laboratorium kepada guru maupun siswa.
- b) Kepala Sekolah sebagai pengambil keputusan hendaknya melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada di laboratorium multimedia.

2. Saran Bagi Pengelola Laboratorium Multimedia

- a) Pengelola laboratorium hendaknya selalu melaporkan kepada Kepala Sekolah mengenai berbagai kerusakan yang terjadi serta solusi yang diambil agar multimedia tetap dapat berfungsi dengan prima sebagaimana mestinya.
- b) Pengelola laboratorium hendaknya sebulan sekali mengadakan evaluasi melalui pertemuan interen dengan pengurus tentang pengelolaan laboratorium multimedia.
- c) Pengelola laboratorium multimedia hendaknya selalu menjaga kerapian *lay out* ruang laboratorium dan keamanan atau keselamatan ketika praktikum.
- d) Pengelola laboratorium hendaknya selalu merawat sarana multimedia, terutama software. Antivirus hendaknya selalu di update guna untuk mengantisipasi kerusakan pada software.

3. Saran Bagi Guru PAI

- a) Guru diharapkan mampu membawa siswa untuk pemanfaatan laboratorium multimedia dalam pembelajaran dengan maksimal.
- b) Pelaksanaan pembelajaran dalam laboratorium multimedia hendaknya selalu diawasi atau dibimbing langsung oleh guru PAI sehingga siswa tidak ramai dan mengganggu siswa yang lain.

- c) Guru dalam mengajar PAI hendaknya memperhatikan kemampuan siswa yang akan praktikum, sehingga metode yang akan digunakan antara kelas unggulan dengan kelas reguler tidak sama.
- d) Guru hendaknya mengecek kesiapan perangkat laboratorium terlebih dahulu sebelum praktikum dilaksanakan.
- e) Guru hendaknya selalu meningkatkan kompetensinya terhadap pengetahuan PAI, sehingga ketika penyampaian materi ke siswa tidak terkesan kaku dan ragu-ragu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Dahlan. (2008). *Karya Ilmiah Tentang Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*. Bandung.
- Ahmad Tafsir, 2005, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arif S., 1993, *Metodologi Pendidikan Ekonomi*, ed. 1, Jakarta: UI.
- Arsyad, Azhar, 2003, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Cerapindi.
- Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 1995, *Kebijakan Pendidikan Menengah Umum*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Djamarah, B.S, 2000, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Amir Hamzah Suleiman, 1985, *Media Audio Visual*, Jakarta: PT Gramedia.
- Anas Sudiono, 1997, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta. Rajawali.
- Azhar Arsyad, 1997, *Media Pengajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Hamalik, Oemar, 1994, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>. <http://stahdnj.ac.id/?p=362>.
- Chalijah Hasan, 1994, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, Surabaya: Al-Ikhlash.
- Fatah Yasin, 2008, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, UIN Malang Press.
- Humaidi Tata Pangarsa, 1974, *Metode Pendidikan Agama Islam*, Lembaga Malang: Penerbitan Almamater YPTP IKIP Malang.
- H. M. Arifin, 2003, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- <http://suhatman-ate.blogspot.com/2009/01/pentingnya-pendidikan-agama-islam.html>.
- <http://bimatimur.blogspot.com/2009/06/kompetensi-penggunaan-internet-dalam.html>.
- Karti Soeharto, dkk. 1995, *Teknologi Pengajaran*, Surabaya: Intellectual Club.
- Lexy J. Moleong, 2000, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Lexy J. Moleong, 1988, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- M. Basyiiddin Usman, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Miles, Matthew B. dan Michael Huberman, 1992, *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan: Tjejep RR Jakarta: UI Press.
- Muhaimin, M.A, 2001, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, 2005, *Menjaddi Guru yang Profesional*, Bandung: Rosdakarya.
- Muhaimin, dkk., 1996, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Cipta Media.
- Mulyono, 2003, *Pendidikan Bagi Anak Berkualitas Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sujdana, 1998, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Baru.
- Nana Syaodih, 2003, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasution, 1987, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: C.V. Jemmars.
- Nasution, 2005, *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nasution, 1994, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Bumi Aksara.
- Ramayulis, 2005, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Rusman, 2008, *Manajemen Kurikulum*, Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Sudarwan, 2003, *Riset dan Keperawatan Sejarah dan Metodologi*, Jakarta: EGC.
- Sudarwan Danim, 1995, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, 2002, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra. (2008). *Metode Pembelajaran (Seri Pembelajaran Efektif)*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Susilawase, Meisya, 2006, *Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Games dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Skripsi Sarjana FIB UPI Bandung, tidak diterbitkan.

- Syamsudin, 2005, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN), 1992, Nomor 2.
- Uzer, Usman, 2004, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Widi, Karmana, 2005, *Pengaruh Kecerdasan Emosional Siswa terhadap Prestasi Belajar Ekonomi*, Bandung: Skripsi, tidak diterbitkan.
- Yusuf Miarso, 2004, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media.

Lampiran II: Pedoman Interview di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

PEDOMAN INTERVIEW

OPTIMALISASI LABORATORIUM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS HASIL BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MALANG

Kepala SMK Muhammadiyah 2 Malang

1. Kapan berdirinya SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Bagaimana peran kepala sekolah dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi Pembelajaran PAI yang siswanya dari berbagai etnis di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
3. Bagaimana kebijakan Kepala Sekolah dalam meningkatkan Kualitas dan Prestasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
4. Apa langkah-langkah yang diambil Kepala Sekolah dalam meningkatkan Kualitas Hasil Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

Waka Bagian Kurikulum

1. Kebijakan apa yang dilakukan Waka Bagian Kurikulum dalam meningkatkan Kualitas Hasil Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Apa saja yang dilakukan Waka Kurikulum yang berkaitan dengan peningkatan Kualitas Hasil Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
3. Apa langkah-langkah yang diambil Waka Kurikulum dalam menunjang dalam peningkatan Kualitas Hasil Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
4. Apa langkah-langkah yang diambil Waka Kurikulum dalam membagi jadwal dengan praktik pada Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

Penanggungjawab dan Pengelola Laboratorium

1. Kapan berdirinya Laboratorium Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Bagaimana keadaan Laboratorium Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
3. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Pembelajaran PAI dengan mengoptimalkan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
4. Apa saja sarana yang dimiliki Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
5. Apa saja peran Bapak/ Ibu dalam menginovasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

Guru Pendidikan Agama Islam

1. Apa yang Bapak/ Ibu lakukan dalam menghadapi siswa dalam meningkatkan Kualitas Hasil Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Bagaimana Kualitas Hasil Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Malang setelah melalui optimalisasi Laboratorium Multimedia dan praktinya?
3. Seperti apakah evaluasi yang dilakukan dalam Pembelajaran PAI setelah melakukan praktik pada Laboratorium Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
4. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Pembelajaran PAI dengan mengoptimalkan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

Siswa-siswi/ Peserta Didik

1. Bagaimana pendapat anda terhadap Optimalisasi Penggunaan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?
2. Bagaimana pendapat anda terhadap Kualitas dan Prestasi Hasil Belajar Siswa setelah mengoptimalkan Penggunaan Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Malang?

Data-data yang di Butuhkan dari Bagian Administrasi

1. Profil SMK Muhammadiyah 2 Malang.
2. Struktur SMK Muhammadiyah 2 Malang.
3. Denah Lokasi SMK Muhammadiyah 2 Malang.
4. Data Siswa SMK Muhammadiyah 2 Malang Thn. Pelajaran 2011-2012.
5. Data Guru dan Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Malang.
6. Sarana dan Prasana di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

Lampiran III: Gambar-gambar Hasil Interview dan Observasi
di SMK Muhammadiyah 2 Malang.



Gambar: Interview dengan Bapak Lukman Hakim, M.PdI.



**Gambar: Observasi Pembelajaran PAI di Laboratorium Ismuba dan
Laboratorium Multimedia.**

Lampiran IV: Gambar Sarana Prasarana SMK Muhammadiyah 2 Malang.



Gedung 3 Lantai



Halaman Sekolah



Lapangan Olahraga



Masjid



Lab. Adm. Perkantoran



Lab. Akuntansi



Lab. Multimedia



Lab. Pemasaran



Lab. Komputer



Lab. Bahasa



Lab. Ismuba



Ruang Kelas



R. Praktek KWU & LSE



Kantin & Koperasi



R. Bimbingan Konseling



R. OSIS



Perpustakaan



UKS

Lampiran V: Life Skill Education (LSE) di SMK Muhammadiyah 2 Malang.



Lampiran VI: Surat Penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Malang.



**DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Gajayana 50 Telp. (0341) 551354, 572533 Faks. 572533 Malang 65144

BUKTI KONSULTASI

Nama : **Fery Safariyanto**
 NIM : 04110183
 Fak/ Jurusan : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
 Pembimbing : Marno, M.Ag
 Judul Skripsi : Optimalisasi Laboratorium Multimedia Pembelajaran PAI
 Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa
 Di SMK Muhammadiyah 2 Malang.

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
1	16 April 2012	Proposal Skripsi	1.
2	20 April 2012	ACC Proposal Skripsi	2.
3	10 Mei 2012	BAB I, II dan III	3.
4	02 Juni 2012	ACC BAB I, II dan III	4.
5	25 Juni 2012	BAB IV, V, VI dan Abstrak	5.
6	30 Juni 2012	Revisi BAB IV, V dan VI	6.
7	09 Juli 2012	ACC BAB IV, V, VI dan Abstrak	7.

Malang, 09 Juli 2012

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. H. M. Zainuddin, MA
NIP. 196205071995031001

Lampiran VIII: Biodata Mahasiswa.

BIODATA MAHASISWA

Nama : **Fery Safariyanto**

NIM : 04110183

TTL : Sumenep, 30 Oktober 1985

Program Study : Pendidikan Agama Islam

Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam

Alamat Rumah : Jln. Raya Lenteng Rt/Rw. 05/III. No. 19.

Ellak Daya Sumenep Madura Jawa Timur.

No. Telepon/ Hp : **081 857 1023**