

**PENERAPAN PROGRAM AUTOPLAY MEDIA STUDIO DAN
QUIZ CREATOR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MAN
MOJOKERTO.**

SKRIPSI

Oleh:

Rikky Januarsam P.D

NIM. 08110170



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG
April 2012**

**PENERAPAN PROGRAM AUTOPLAY MEDIA STUDIO DAN
QUIZ CREATOR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MAN
MOJOKERTO.**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)

Oleh:

Rikky Januarsam P.D

NIM. 08110170



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG
April 2012**

**PENERAPAN PROGRAM AUTOPLAY MEDIA STUDIO DAN
QUIZ CREATOR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MAN
MOJOKERTO**

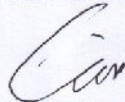
SKRIPSI

Oleh:

Rikky januarsam P.D

NIM. 08110170

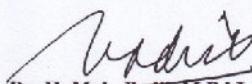
Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Marno, M. Ag

NIP. 197208222002121001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. H. Moh. Padli, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN PROGRAM AUTOPLAY MEDIA STUDIO DAN QUIZ
CREATOR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MAN MOJOKERTO.

SKRIPSI

Di persiapkan dan disusun oleh
Rikky Januarsam P.D (08110170)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal
26 Juli 2012 dengan nilai B+
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada tanggal 26 Juli 2012

Panitia Ujian,

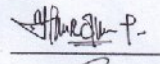
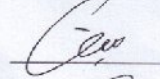
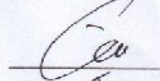
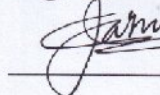
Tanda Tangan

Ketua Sidang : H. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed
NIP. 19651112200031001

Sekretaris : Marno, M. Ag
NIP. 197208222002121001

Pembimbing, : Marno, M. Ag
NIP. 197208222002121001

Penguji Utama : Drs. H. Djazuli, M.Ag

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini penulis persembahkan untuk yang selalu hidup dalam jiwa-Nya dan menemani-Nya dalam setiap hela nafas kehidupan dengan menyelami segala macam nikmat-Nya untuk menjadikan kehidupan lebih bermakna yaitu Allah SWT yang telah membuka hati dan pikiran, memberi kemudahan dan kelancaran. Perjalanan ini memang sulit tapi dengan-Mu tidak ada yang sulit dan tidak ada yang tidak mungkin. Alhamdulillah ‘Ala Kulli Ni’amik. Serta shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan keharibaan nabi Muhammad SAW.

Buat insan yang penulis cintai dan sayangi setelah Allah dan Rasul-Nya Ibu tercinta (Endang Susminawati) dan Bapak Tersayang (Achmad Diharto), dan kakakku (Tatak Yuli Achmadi Putra, Febrianti Dwinovita) serta keluargaku yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan untuk mewujudkan cita-citaku dan mencapai ridha Allah. Terima kasih atas segala ketulusan dan keihlasan dalam curahan kasih sayangnya selam ini, sehingga menjadikan hidupku lebih hidup, lebih semangat dan lebih indah. Persembahkan buah karyaku yang sangat sederhana ini teruntuk Antum jami’an

Halaman Motto:

مَنْ شَاءَ أَنْ يَحْتَوِيَ آمَالَهُ جَمَلًا فَلْيَتَّخِذْ لَيْلَهُ فِي دَرْكِهَا جَمَلًا

*Barang siapa yang menghendaki segala harapannya dapat tercapai,
maka sebaiknya gunakanlah waktu malam itu sebagai kendaraan
untuk mengejar segala harapannya.¹*

¹ Syekh Az Zarnuji, *Pedoman Belajar Pelajar dan Santri* (Surabaya: Al-Hidayah,), hlm. 39

Marno, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ricky Januarsam P.D

Malang, 23 April 2012

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

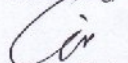
Nama : Ricky Januarsam P.D
NIM : 08110170
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul skripsi : *Penerapan Program Autoplay Media Studio Dan Quizcreator Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAN Mojokerto.*

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. 197208222002121001

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 23 April 2012



Rikky Januarsam P.D

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Subhanahu wata'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ *Penerapan Program Autoplay Media Studio Dan Quiz creator Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Man Mojokerto* “.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurah dan telimpahkan kepada Baginda junjungan kita Nabi Muhammad Salallahu ‘Alaihi Wasallama, yang telah membimbing perubahan akhlaq dari yang sesat menuju akhlaqul karimah.

Penulis sangat menyadari penuh bahwa kripsi ini dengan melibatkan banyak pihak, baik perorangan maupun kelembagaan. Untuk itu patut kiranya pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak, Ibu, adik tercinta dan seluruh keluarga yang dengan ikhlas memberikan dorongan moral, material, dan spiritual kepada penulis dalam menuntut ilmu di UIN Malang.
2. Prof. Dr. H. Imam Suprayogo selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Malang.

4. Bapak Drs. Moh. Padil, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah yang senantiasa memberikan dukungan dan support agar penulis dapat menyelesaikan masa studi dan tugas akhir ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen beserta seluruh civitas akademik di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menjalani proses belajar mengajar di Kampus.
6. Teman-temanku seperjuangan di jurusan agama islam yang senantiasa memberikan support moral dan lainnya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas ini.

Tiada ucapan yang dapat penulis sampaikan kecuali” *Jaza Kumullai Khaira al-Jaza*“. Dalam hal ini pula penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ini, banyak sekali kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun menjadi harapan penulis ke depan sebagai motifasi perbaikan pada penulisan berikutnya.

Ahirnya dengan memohon rahmat Allah SWT. semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya

Amin Yarobbal Alamin.

Malang, 23 April 2012

Rikky Januarsam P.D

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	6
C. Tujuan penelitian	7
D. Kegunaan penelitian	7
E. Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian	8
F. Penelitian terdahulu	9
G. Sistematika pembahasan	12
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	14
A. Media Autoplay dan Quiz Creator	14
1. Media Autoplay	14
a. Pengertian Autoplay	14
b. Komponen Autoplay	15
c. Langkah-langkah Autoplay	15

d. Kelebihan Autoplay	17
2. Quiz Creator	17
a. Pengertian Quiz Creator	17
b. Komponen Quiz Creator	18
c. Langkah-langkah Quiz Creator	19
d. Kelebihan dan kelemahan Quiz Creator	23
B. Tinjauan Tentang Pemahaman	24
1. Pengertian Pemahaman.....	24
2. Pemahaman Dalam Psikologi Pendidikan.....	25
3. Ciri-ciri Khas Belajar dengan Pemahaman (<i>Insight</i>).....	26
4. Kategori Pemahaman.....	28
5. Jenis pemahaman	30
C. Kajian Tentang Belajar	31
a. Definisi Belajar	31
b. Teori Belajar	33
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar	35
D. Prestasi Belajar	39
E. Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran	42
F. Strategi pembelajaran	44
G. Media Pendidikan	44
H. Alat-alat Audio Visual	45
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Desain jenis pembelajaran	47
B. Kehadiran peneliti dilapangan	52

C. Lokasi penelitian	54
D. Sumber data	54
E. Metode Pengumpulan Data	55
1. Metode Observasi	55
2. Metode Wawancara	55
3. Metode Dokumentasi	56
4. Metode pembahasan	56
F. Rancangan Penelitian	57
G. Analisis Data	58
1. Analisis selama pengumpulan data	59
2. Analisis setelah data terkumpul	60
H. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	60
I. Tahap – Tahap Penelitian	61
BAB IV: HASIL PENELITIAN	63
A. Latar Belakang Obyek	63
1. Sejarah berdirinya MAN Sooko Mojokerto	63
2. Keadaan Guru MAN Mojokerto	66
3. Keadaan Siswa MAN Sooko Mojokerto	67
B. Visi Dan Misi Man Mojokerto	68
C. Observasi Awal Sebelum Tindakan	70
1. Observasi awal	70
2. Perencanaan kegiatan pre test	72

3. Pelaksanaan kegiatan pre tes	74
4. Observasi	77
5. Refleksi	78
D. Paparan data dan hasil penelitian	79
1. Paparan data siklus I pertemuan I dan II	80
2. Paparan Data Siklus II Pertemuan I dan II	94
BAB V: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	109
A. Perencanaan	109
B. Pelaksanaan	111
C. Penilaian	114
BAB VI : PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	

ABSTRAK

Rikky januarsam P.D 2012. *Penerapan Program Autoplay Media Studio dan Quiz Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Mojokerto.*

Dosen Pembimbing: Marno, M. Ag

Kata Kunci: Multimedia, Pemahaman belajar.

Pembelajaran Multimedia merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan berbantuan komputer serta menggabungkan media gambar, gambar bergerak (animasi), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton dan mudah di pahami. kemampuan menangkap arti materi dengan cara menerjemahkan, menginterpretasi, dan ekstrapolasi. Penelitian yang berjudul “*Penerapan Program Autoplay Media Studio dan Quiz Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Mojokerto.*” Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang timbul adalah: (1) Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio* dan *Quiz Creator* dalam meningkatkan pemahaman belajar kelas XI di MAN Mojokerto? dan (2) Bagaimana peningkatan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio* dan *Quiscreator* dalam meningkatkan pemahaman belajar kelas XI di MAN Mojokerto?

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut, sehingga peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian PTK ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis kolaboratif partisipatoris. Langkah-langkah dalam penelitian ini antara lain: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

Hasil analisis data, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran multimedia ini mampu meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MAN Mojokerto. Dengan sangat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, begitu juga dari hasil pembelajaran diatas yang merupakan indikator pemahaman siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase pemahaman siswa mulai dari pre tes, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan mulai dari 27,3 % menjadi 57.57% dan menjadi 78.79% dan rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari 58.9, menjadi 66.1 dan menjadi 73.63, dari data diatas telah mencapai 70 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas.

ABSTRAK

Rikky januarsam P.D 2012. Implementation of Autoplay Media Studio Program and Quiz Creator in Increasing Understanding of Lesson Study in Fiqh in Mojokerto MAN.

Supervisor: Marno, M. Ag

Kata Kunci: Multimedia, Understanding learning.

Multimedia learning is a teaching-learning process is done by using computer-aided drawing and combining media, moving images (animation), video, sound or text runs, so that learning will not seem monotonous and easy to understand. ability to capture the meaning of the material by way of translating interpreting, and extrapolating. The study, entitled "Implementation of Autoplay Media Studio Program and Quiz Creator in Increasing Understanding of Lesson Study in Fiqh in MAN Mojokerto." Based on the background of the above problems then the problems that arise are: (1) How the application of multimedia-based learning using the program Autoplay Media Studio and Creator Marquis improve understanding of learning in class XI in MAN Mojokerto? and (2) How increased use of multimedia-based learning program Autoplay Media Studio and Quiscreator in improving the understanding of learning in class XI MAN Mojokerto?

The purpose of this study was to find solutions to these problems, so the researchers conducted a study using a research design class action (PTK). This study PTK included the qualitative descriptive study with this type of collaborative participatory. The steps in this research include: (1) plan, (2) implementation, (3) observation and (4) reflection.

The results of data analysis, showed that the application of multimedia learning is able to enhance students' understanding of the material on the subjects in class XI MAN Mojokerto. with very enthusiastic about the learning of students in participating, learning outcomes as well as from above which is an indicator of student understanding in learning to run properly, proven understanding of the percentage of students ranging from pre-test, siklus I to siklus II experienced an increase ranging from 27,3 % be 57.57% and be 78.79% and the average value also increased from 58.9, be 66.1 and be 73.63, from the data above have been achieved 70 % of minimal standards of students in a class is said to understand.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa. Kualitas pembelajaran tergantung dari bagaimana menyajikan materi yang harus dipelajari; bagaimana cara guru mengaktifkan siswa, supaya berpartisipasi dan merasa terlibat dalam proses belajar, bagaimana cara guru memberikan informasi kepada siswa tentang keberhasilan mereka. Keberhasilan seseorang guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemampuan guru tidak hanya dalam memahami dan menerapkan model pembelajaran. Akan tetapi juga mengenai perkembangan teknologi yang sedang marak saat ini.

Strategi penyampaian (*delivery strategy*) adalah cara- cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa, dan sekaligus untuk menerima serta merespons masukan-masukan dari siswa. Dengan demikian, strategi ini juga dapat disebut sebagai strategi untuk melaksanakan proses pembelajaran. Gagne dan Briggs (1979) menyebut strategi ini dengan *delivery sistem*.¹ Menurut Degeng (1989) secara lengkap ada tiga komponen yang perlu diperhatikan:

Pertama, Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik

¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 9.

berupa orang, alat, ataupun bahan. *Kedua*, Interaksi siswa dengan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar. *Ketiga*, Bentuk (*struktur*) *belajar mengajar* adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada apakah siswa belajar dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan, atautkah belajar mandiri.²

Menurut Martin dan Briggs (1986), media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.

Jika hasil belajar yang dicapai siswa rendah tidaklah disebabkan semata-mata disebabkan kemampuan siswa tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar, yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan.³

Berdasarkan alasan tersebut maka perlu adanya kreasi dan inovasi guru dalam pembelajaran. Upaya yang dimaksud adalah inovasi media pembelajaran yang berbasis multimedia. Multimedia diartikan sebagai bermacam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan

² Degeng dalam buku Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. hlm 9.

³ Nana sujana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm 15.

ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.⁴

MAN Mojokerto merupakan lembaga pendidikan dasar di bawah naungan departemen agama. sebagai salah satu lembaga pendidikan. MAN Mojokerto sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran, dengan harapan siswa yang dihasilkan mampu berperan dalam persaingan global. Usaha kearah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak madrasah terkait. Seperti pemenuhan sarana prasarana, media pembelajaran, guru yang profesional serta komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Namun di luar cita-cita luhur itu, MAN Mojokerto masih banyak mengalami permasalahan-permasalahan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran fiqih pada kelas XI yang menjadi objek kajian penelitian ini. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut;

1. Rendahnya minat siswa untuk belajar mata pelajaran fiqih sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru. Siswa kurang antusias dan kurang peduli terhadap apa yang disampaikan guru, mereka lebih mementingkan hal lain dari pada belajar. Seperti menggambar, bicara sendiri dan mengganggu teman-teman yang di dekatnya. Hal itu tentu sangat mengganggu dan tidak memungkinkan untuk memperoleh hasil pelajaran yang maksimal.

⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 171.

2. Siswa menganggap remeh mata pelajaran fiqih karena di anggap pelajaran yang membingungkan dan membosankan. Hal inilah yang mungkin membuat siswa menganggap pelajaran yang satu ini sebagai momok yang menakutkan dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar yang rendah, yaitu ketika minat belajar siswa tidak ada, maka prestasi belajarnya juga akan rendah. Begitulah yang di hadapi siswa kelas XI MAN Mojokerto
4. Rendahnya penguasaan guru terhadap teknologi yang mampu mendukung sebuah pembelajaran yang menarik minat siswa dalam pembelajaran fiqih.

Jika di analisis permasalahan-permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain adalah:

1. Pelajaran fiqih kurang menarik

Pembelajarannya masih monoton yang mengakibatkan menjadi rendahnya minat siswa untuk mempelajarinya. Di MAN Mojokerto khususnya kelas XI, sebagian besar menganggap bahwa pelajaran fiqih adalah hal yang menakutkan buat mereka. Banyak hal yang mungkin menyebabkan siswa mempunyai persepsi seperti itu, seperti kurang menariknya guru menyampaikan pesan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus merubah semenarik mungkin dalam menyampaikan pelajaran sehingga, siswa juga mampu menyenangi pelajarannya.

2. Cara mengajar guru

Di MAN Mojokerto pembelajaran yang digunakan masih menganut perspektif pembelajaran tradisional, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan menjadikan siswa sebagai objek pasif yang harus banyak diisi informasi. Padahal kenyataannya, siswa yang mempunyai karakter beragam memerlukan sentuhan-sentuhan khusus dari guru sebagai pendidik dan pelatih agar mampu mengambil makna dari setiap informasi yang diterima. Untuk itu guru harus mampu menjadikan mereka semua terlibat dan merasa senang selama proses pembelajaran.

3. Metode pembelajaran kurang inovatif

Sangat disadari bahwa ketersediaan media di MAN Mojokerto memang terbatas, dan hal ini lebih diperburuk lagi dengan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media yang ada dalam pembelajaran. Hal itulah yang menjadi sebab melemahnya kemauan siswa untuk belajar mata pelajaran fiqih. Dengan demikian maka butuh kecerdaasan dari seorang guru untuk memodifikasi suasana pembelajaran dengan media.

Pada prinsipnya penelitian yang ingin di sajikan yaitu bagaimana memperkenalkan dan memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu adanya kreasi dan inovasi guru dalam pembelajaran yang berbasis multimedia. Multimedia diartikan sebagai bermacam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi, Yang

bisa disebut audio visual yang diterangkan merupakan media komunikasi tidak saja untuk pengajaran tetapi juga dapat membuat komunikasi menjadi efektif.⁵

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu kiranya diadakan suatu tindakan melalui penelitian pendidikan. Dalam hal ini, penulis mengangkat satu topik yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi, yaitu: **“Penerapan Program Autoplay Media Studio dan Quizcreator dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Mojokerto.”**

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio* dan *Quis Creator* dalam meningkatkan pemahaman belajar kelas XI di MAN Mojokerto?
2. Bagaimana peningkatan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio* dan *Quizcreator* dalam meningkatkan pemahaman belajar kelas XI di MAN Mojokerto?

⁵ Amir hamzah suleiman, Media Audio Visual (jakarta: Gramedia, 1981), hlm.1.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio* dan *Quis Creator* dalam meningkatkan motivasi belajar kelas XI di MAN Mojokerto.
2. Mendeskripsikan peningkatan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio* dan *Quiscreator* pada kelas XI di MAN Mojokerto.

D. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas XI di MAN Mojokerto. Adapun manfaat penelitian ini adalah untuk:

1. Lembaga

Dengan pembelajaran yang berbasis multimedia ini akan menjadi bahan pertimbangan lembaga atau sekolah dalam menentukan cara yang lebih baik dalam proses belajar mengajar.

2. Guru

Penerapan pembelajaran berbasis multimedia akan mempermudah para guru dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas.

3. Siswa

Dengan pembelajaran yang berbasis multimedia ini siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi dan senang dalam pembelajaran di kelas.

4. Peneliti

Dengan penerapan pembelajaran berbasis multimedia, ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan penulis, sebagai bahan untuk memperluas penelitian dalam mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik.

5. Ilmu Pengetahuan Teknologi

Bagi IPTEK penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih pemikiran bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan, serta dapat dijadikan referensi dalam memilih dan menerapkan strategi, metode dan terutama dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Untuk mengantisipasi lebarnya permasalahan yang akan dibahas, penulis membuat batasan-batasan permasalahan yang akan dipaparkan, yaitu meliputi pembelajaran fiqih di madrasah madrasah, multimedia, multimedia menggunakan *autoplay media studio* dan evaluasi pembelajaran menggunakan *quiz creator* untuk meningkatkan motivasi belajar di kelas XI MAN Mojokerto.

F. Penelitian Terdahulu

Nama	Afit Setiya
Tahun	2010
Judul	Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Batu
Metode penelitian	Deskriptif kualitatif
Fokus penelitian	Mengetahui Kondisi sumber belajar berbasis multimedia dan Kondisi sumber daya manusia dalam pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia serta mendeskripsikan pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Batu.
Hasil penelitian	Kondisi sumber belajar berbasis multimedia baru terpenuhi pada tahun ajaran 2010-2011. Materi dalam bentuk multimedia sebagian besar guru merancang sendiri karena belum di peroleh dari workshop maupun MGMP baik di tingkat kota maupun provinsi. Pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Batu, pencapaian akan di capai apabila: penguasaan siswa terhadap materi yang

	<p>mereka pelajari, siswa merasa senang dan tertarik dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar, siswa lebih aktif untuk menyampaikan pendapatnya berkaitan dengan materi yang kurang dipahami, nilai siswa mengalami peningkatan karena lebih paham tentang materi yang disampaikan dengan menggunakan multimedia.</p>
--	--

Nama	Siti Marfuatun
Tahun	2010
Judul	Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam
Metode penelitian	Deskriptif kualitatif
Fokus penelitian	Mengetahui hasil belajar pendidikan agama islam di SLTP Negeri 1 Singosari dengan memanfaatkan sumber belajar multimedia serta mendeskripsikan factor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan sumber belajar berbasis multimedia.

<p>Hasil penelitian</p>	<p>Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1. pemanfaatan sumber belajar multimedia dalam meningkatkan hasil belajar pai adalah A. Desain sumber belajar 1).menyusun silabus disesuaikan dengan karakteistik materi 2) menyusun rpp disesuaikan dengan karakteristik, potensi, kebutuhan dan keinginan siswa 3) srategi pembelajaran a) memilih cara belajar mengajar yang efektif b) menggunakan metode yang bervariasi c) memberikan contoh yang baik bagi siswa d) pengembangan sumber belajar e) merangsang siswa agar aktif dikelas f) metode disesuaikan dengan kondisi waktu g) pola interaksi: interaksi edukatif antara personal. B. hasil belajar pemanfaatan multi media: 1) bagi individu: penguasaan bahasa asing (bahasa inggris) siswa maupun guru yang sudah bagus, bertambahnya konsentrasi siswa dalam pelajaran (siswa menjadi aktif dan kreatif) 2) bagi sekolah : sebagian siswa mampu bersaing secara global, mampu berinteraksi dan merealisasikan pelajaran pai dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat 3) evaliasi pembelajaran PAI SMPN 1 Singosari malang adalah : meningkatkan hasil belajar siswa agar mampu menemukan dan merealisasikan sndiri pelajaran yang terkandung dalam pai tanpa paksaan dari orang lain dalam kehidupan sehari-</p>
-------------------------	--

	<p>hari di manapun ia berada. 4) faktor pendukung sarana dan prasarana yang terjamin, sumber daya guru yang profesional dan mampu menciptakan karya-karya mengajar yang memotifasi siswa. Namun dalam proses pemanfaatan sumber belajar terdapat faktor penghambat yaitu masih kurang maksimal atau masih jarang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia, hal ini perlu diperhatikan lagi agar tercipta pembelajaran yang inspiratif dan motifatif dalam proses pembelajaran.</p>
--	--

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan pembelajaran yang berbasis multimedia ini siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi dan senang dalam pembelajaran di kelas. Dikarenakan pembelajaran di MAN Mojokerto pada umumnya ketika mengajarkan mata kuliah agama Islam pada khususnya mata pelajaran fiqh hanya dengan metode ceramah yang akan membuat jenuh dan tidak menyenangkan. Hal ini yang akan memengaruhi minat atau motivasi dalam belajar.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Supaya proposal ini dapat mudah dipahami, maka penulis perlu membatasi penulisan dengan sistematika pembahasan sebagaimana yang disebutkan di bawah ini:

BAB I : yaitu bab pendahuluan, penulis ungkapkan berbagai gambaran singkat untuk mencapai tujuan penulisan, yaitu meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : yaitu kajian teori memaparkan tentang: penelitian terdahulu yang relevan, pembelajaran di madrasah tsanawiyah mencakup definisi, tujuan, ruang lingkup, multimedia, mencakup definisi dari beberapa ahli, multimedia berbasis komputer mengenai definisi, penggunaannya dalam penyajian informasi dan jenis-jenis multimedia. dan pembelajaran fiqih menggunakan *autoplay media studio 7.0 dan quiz creator*.

BAB III : yaitu memaparkan pendekatan dan jenis penelitian, desain penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data dan jenis data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan pengabsahan data dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV : memaparkan hasil penelitian di lapangan yaitu di MAN Mojokerto dan pembahasan tentang hasil peneliti.

BAB V : berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB VI : berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media *Autoplay* dan *Quiz Creator*

1. Media *Autoplay*

a. Pengertian *Autoplay*

Di zaman yang serba modern selayaknya seorang guru mengikuti perkembangan teknologi, tidak hanya untuk guru IT, atau pada pemerhati IT. Media pembelajaran berbasis IT selayaknya di pakai sebagai media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih efektif, efisien dan mampu diserap oleh siswa / pelajar.

Banyak software yang dapat di gunakan untuk membuat media pembelajaran. Sebagai contoh software besutan Microsoft, Office PowerPoint, adalah software yang dapat di gunakan untuk membuat media pembelajaran bentuk presentasi. Namun software ini masih bersifat sederhana, dan sekarang telah ada saya sebuah software yang dapat membuat media pembelajaran lebih inovatif yaitu *Autoplay*.

Autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak media *Autoplay* dapat digunakan untuk:

- a) Pengembangan aplikasi multimedia
- b) Aplikasi Computer Based Training
- c) Sistem *Autoplay*/Autorun
- d) Presentasi Marketing Interaktif.

b. Komponen *Autoplay*, antara lain:

- a) Menu bar : berisi menu-menu layaknya program aplikasi computer seperti biasa.
- b) Stage : adalah tampilan untuk menunjukkan hasil pengaturan objek yang sedang kita kerjakan (tampilan kerja).
- c) Project explorer : berisi seluruh object yang terdapat pada stage. Seluruh object dikelompokkan berdasarkan “Page/halaman”.
- d) Property pane : adalah property yang berguna untuk mengatur sifat / parameter yang terdapat pada object maupun halaman yang sedang aktif.
- e) Toolbar : berisi berbagai icon bar, dimana untuk memfungsikannya kita tinggal mengkliknya sekali.

c. Langkah-langkah *Autoplay*

Ada berbagai aplikasi yang dapat kita gunakan dalam autoplay untuk membuat sebuah presentasi, antara lain:

a) Menyeting Halaman/Stage

- (1) Jalankan *Autoplay media studio*, pada kotak dialog pilih

Create New Project

- (2) Pilih Blank Project, pada Project Name ketik “Unique ID Card”>> klik Create Project Now
- (3) Atur stage dari ukuran default “Medium” (630x x425) ke stage yang kita inginkan. Klik project >> setting.
- (4) Pada project Setting Wizard atur Page Size dan style sesuai dengan keinginan.

b) Mengimport dan menata object image

Kita dapat memasukkan object dengan cara klik icon New Image Object pada toolbar >> masukan image yang terdapat pada dokumen.

c) Memasukkan Teks

- (1) Klik Icon New Label Object pada toolbar
- (2) Secara default New Label Object akan muncul di pojok kiri atas. Lalu rubahlah namanya sesuai dengan keinginan kita dengan cara double klik pada teks “New Label” sehingga muncul wizard property. Pada bagian wizard property bagian settings, kita bisa mengganti jenis font, ukuran font, warna, dan sifat-sifat yang terdapat pada label object.

d) Membuat tombol close

- (1) Klik icon New Button Object >> pilih red_pill.btn >>OK
- (2) Double klik pada tombol >> ubah tulisan “Klik Here” menjadi “X” pada property Wizard >> OK. Dan letakkan di sembarang tempat.

e) Mereview dan mempublish hasil project

Untuk preview hasil karya anda silahkan klik preview, tunggu beberapa saat dan anda bisa melihat hasilnya. Jika muncul tanda errors, klik continue. Biasanya ini muncul karena ada object yang letaknya di luar area/stage.

Untuk mempublish, klik publish >> pilih Hard drive folder >> Next >> pilih folder penyimpanan >> Build. Kemudian klik autorun.exe untuk membuka hasilnya.

d. Kelebihan *Autoplay*

Adapun kelebihan *Autoplay* antara lain:

- a) Autoplay dapat mengkombinasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dll.
- b) Menampilkan materi pembelajaran lebih menarik.
- c) Membantu siswa dalam memahami materi dengan media audio visual.

2. Quiz Creator

a. Pengertian *Quiz Creator*

Quiz Creator adalah merupakan salah satu software yang digunakan khusus dalam merancang soal interaktif berbasis komputer. Dengan *Quiz Creator* ini, guru dapat merancang soal lebih cepat dan tidak diharuskan menguasai (action script) seperti software macromedia atau Visual Basic.

b. Komponen Quiz Creator

- a) *True/False* digunakan untuk membuat soal dengan dua jawaban pilihan yaitu benar atau salah.
- b) *Multiple Choice* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan benar hanya satu.
- c) *Multiple Response* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan benar lebih dari satu.
- d) *Fill in the Blank* digunakan untuk membuat pertanyaan isian, untuk jawaban benarnya perancang telah mengisi beberapa alternative beberapa jawaban yang benar.
- e) *Matching* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan dua kata/kalimat kanan dan kiri.
- f) *Sequence* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mengurutkan jawaban dari atas ke bawah.
- g) *Word Bank* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan kata-kata yang ada dengan kalimat pernyataan.
- h) *Click Map* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan bentuk pertanyaan berupa gambar dan menjawabnya dengan cara mengklik pada area tertentu pada gambar sesuai dengan pertanyaannya.
- i) *Short Essay* digunakan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban isian yang simple.

c. Langkah-langkah *Quiz Creator*

a) Langkah 1: *Quiz Properties*

Dilangkah pertama ini kita mensetting properties dari quiz, yang terbagi menjadi:

- (1) *Info* : Masukkan info test yang akan kita buat
- (2) *Default* : Ditahap ini untuk merubah settingan yang nantinya menjadi standart setiaio settingan dari soal, misalnya untuk feedback yang berbahasa inggris bisa kita rubah menjadi bahasa Indonesia.
- (3) *Setting* : Di question setting ini kita bisa merubah settingan standar *Randomization*, untuk mensetting tampilnya soal secara urut atau di acak *Answer submitation*, bisa disetting submit one question artinya setiap satu soal langsung di submit atau sekaligus semua diisi baru di submitte *Quiz Result Type*, menentukan skor kelulusan, skor standar adalah 80% bisa kita rubah dengan memasukkan nilainya pada *passing rate*. *Time Limit*, lamanya waktu pengerjaan bisa delimit sesuai dengan kebutuhan. Untuk melimit klik pada end quiz after, masukkan nilai menit dan detiknya.
- (4) *Result* : Quiz Result mensetting bagaimana tampilan setelah selesai dikerjakan. Jika kita ingin hasil dari tes yang dilakukan oleh siswa langsung tersimpan di database atau terkirim ke website pada kolom yang diminta.

(5) *Accest*

(6) *QMS*

b) Langkah 2: Membuat quiz/pertanyaan

- (1) *True/False*: Untuk membuat pertanyaan, klik pada tombol true/false. Masukkan pertanyaan ini betul atau salah. Klik OK untuk selesai atau preview untuk melihat hasilnya.
- (2) *Multiple Choice*: Klik pada tombol multiple choice dan masukkan pertanyaan dan pilihan jawaban. Masukkan pertanyaan di kolom pertanyaan dan masukkan pilihan jawaban kemudian centang pada pilihan yang benar. Pilihan jawaban otomatis di acak sehingga meskipun digunakan berulang kali akan berbeda. Klik OK untuk selesai atau preview untuk melihat hasilnya.
- (3) *Multiple Response/Answers*: sama dengan multiple choice, klik tombolnya kemudian masukkan pertanyaan dan isikan jawaban. Perbedaannya dengan single pada multiple answers centang 2 jawaban yang benar. Klik OK untuk selesai atau preview untuk melihat hasilnya.
- (4) *Fill In The Blank*: Memasukkan sebuah pertanyaan yang di antara kalimat ada area kosong yang harus diisi. Untuk membuat pertanyaan ini klik pada tombol Fill in the blank. Masukkan pertanyaan, kemudian kosongkan area atau isi

dengan titik-titik pada kata yang ingin kita jadikan sebuah pertanyaan

- (5) *Matching*: Memadukan dua kata dengan mengklik pada tombol matching. Masukkan perintah dengan jelas, kemudian isikan kata-kata yang ingin dimatchingkan. Kata-kata yang tadinya urut otomatis akan diacak. Dan cara menjawabnya dengan mendrag and drop kata sebelah kanan dan kiri.
- (6) *Sequence*: Mengurutkan jawaban dengan mengklik pada tombol sequence. Masukkan instruksi dari pertanyaan dengan jelas dan masukkan secara urut yang benar jawaban yang nantinya akan diacak. Cara menjawabnya dengan mengurutkan sesuai instruksi yang diberikan
- (7) *Word Bank*: Hampir sama dengan fill in the blank, bedanya pada fill in the blank kita mengetik manual dan hanya satu pertanyaan, pada word bank dalam satu pertanyaan dengan cara menjawab drag & drop. Masukkan pertanyaan dengan area yang akan dijadikan pertanyaan diberi kode misalnya huruf a atau ...(a)... kemudian masukkan jawaban yang benar untuk setiap kode.
- (8) *Clik Map*: Peserta tes diminta mengklik suatu area pada gambar. Masukkan instruksi dan pertanyaan. Kemudian tandai untuk jawaban yang benar. Peserta menjawab dengan cara mengklik pada area tertentu di gambar.

(9) *Short easy*: Membuat soal isian. Klik pada short easy, masukkan pertanyaan dan jawaban kemudian klik OK untuk selesai atau preview untuk melihat hasilnya. Hasil short easy tidak dihitung dalam point, hanya sebagai latihan saja.

(10) Setting tambahan untuk pertanyaan

(a) *Image Setting*: Untuk memasukkan image ke dalam pertanyaan, klik (+) untuk menambahkan image ke dalam question tanda (-) untuk menghilangkan logo kamera kita gunakan untuk mengambil gambar dari web camera.

(b) *Audio Setting*: Selain bisa memasukkan image, kita juga bisa memasukkan audio. Baik audio yang digunakan sebagai pengiring pada saat mengerjakan tes atau bisa juga audio yang dimasukkan adalah audio soal. Seperti halnya untuk tes listening. Untuk memasukkan music klik pada tanda (+) atau bisa juga untuk test listening kita merekam soal dengan cara mengklik pada tombol record berwarna merah.

(c) *Question Setting*: Pada settingan ini kita bisa mengatur point atau skor dari test, secara standar adalah 10 atau sama setiap soal bisa diatur dengan memasukkan nilai. Diff level untuk mengatur tingkat kesulitan pada soal. Pada settingan ini kita bisa memasukkan alamat url.

(d) *Quiz Setting* : Untuk mensetting ukuran font.

(e) *Equation Editor*: Untuk memasukkan rumus matematika

c) Langkah 3: Publish

Langkah selanjutnya adalah mempublish soal test yang sudah dibuat. Klik pada menu publish, kemudian pilih type yang diinginkan. Untuk penggunaan power point kita gunakan type web. Klik pada tombol web masukkan pada folder yang sama dengan file powerpoint yang akan menggunakan evaluasi ini. Setelah semua siap klik publish, klik *No* proses berjalan, setelah selesai klik finish untuk melihat hasilnya klik yes.

Jika ingin memasukkan quiz ke dalam power point gunakan hyperlink. Pilih nama file yang kita gunakan sewaktu mempublish, gunakan yang berakhir html, setelah itu klik OK.

d. **Kelebihan dan kelemahan *Quiz Creator***

Kelebihan quiz creator antara lain:

- a.) Merancang soal lebih cepat
- b.) Jenis soal dan quiz bervariasi
- c.) Dilengkapi dengan pengaturan dan desain yang bisa kita rubah sesuai dengan keinginan kita.
- d.) Soal dapat dipublikasikan secara online, cetak atau melalui media presentasi power point
- e.) System pemeriksaan dan penskoran atas jawaban siswa yang interaktif, dll.

Kelemahan quiz creator antara lain:

- a) Ada batasan waktu dalam mengerjakan soal dan akan berpindah ke pertanyaan selanjutnya.
- b) Siswa hanya mempunyai satu kesempatan menjawab dan tidak dapat mengganti jawabannya.

B. Tinjauan Tentang Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Secara umum, pemahaman diartikan sebagai istilah pengertian yang menggambarkan pengambilan suatu kesimpulan. Nama lain untuk pemahaman adalah generalisasi teori, pemahaman ide umum, konsep, prinsip, aturan atau hukum. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, definisi pemahaman adalah:

- a. Menerima arti, menyerap ide, memahami.
- b. Mengetahui secara betul, memahami karakter atau sifat dasar.
- c. Mengetahui arti kata kata seperti dalam bahasa.
- d. Menyerap dengan jelas fakta dan menyadari.¹

“Bloom, mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan menangkap arti materi dengan cara menerjemahkan, menginterpretasi, dan ekstrapolasi.² Sedangkan menurut Sardiman, pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu maka belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasi, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar”.³

¹ Kamus Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional), hal. 1050.

² Nana Sudjana, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1990), hal. 20.

³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru* (Jakarta: Raja Grafinda Persada, 1994), hal. 42.

2. Pemahaman dalam Psikologi Pendidikan

Ada beberapa ahli yang belum merasa puas terhadap penemuan-penemuan para ahli psikologi pendidikan sebelumnya mengenai belajar sebagai poses hubungan *stimulus-reponse-reinforcement*. Mereka berpendapat, bahwa tingkah laku seseorang tidak hanya dikontrol oleh *reward* dan *reinforcement*. Mereka ini adalah ahli psikologi aliran kognitif.

Menurut pendapat mereka, tingkah laku seseorang senantiasa didasarkan kepada kondisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Dalam situasi belajar, seseorang terlibat langsung dalam situasi itu dan memperoleh *insight* untuk pemecahan masalah. Jadi, kaum kognitis berpandangan bahwa tingkah laku seseorang lebih bergantung kepada *insight* terhadap hubungan-hubungan yang ada dalam suatu situasi. Menurut Wasty Soemanto, para ahli psikologi kognisi tersebut memberikan tekanan pada organisasi pengamatan atas stimulus di dalam lingkungan serta pada faktor-faktor yang mempengaruhi pengamatan.⁴

Suatu konsep yang penting dalam psikologi Gestalt adalah tentang *insight*, yaitu pengamatan atau pemahaman mendadak terhadap hubungan-hubungan antara bagian-bagian di dalam suatu situasi permasalahan.

⁴ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : PT. Rhineka Cipta, 1998), hal. 127-128.

Insight itu sering dihubungkan dengan pernyataan secara spontan seperti "A-ha", atau "Oh, I see now", atau pernyataan yang serupa.⁵

Menurut psikologi Gestalt, inti dari proses belajar adalah proses *insight*. Proses belajar terjadi jika seseorang dihadapkan pada suatu persoalan, kemudian mengerti dan memahami permasalahannya, serta mendapatkan pemecahannya. Dalam proses belajar, yang penting bukan menghafal, atau mengulang-ulang apa yang dipelajari, tetapi mengertinya, atau mendapatkan *insight*.

3. Ciri-ciri Khas Belajar dengan Pemahaman (*Insight*)

Ada beberapa ciri khas belajar dengan pemahaman:

- a. *Insight* itu tergantung kepada kemampuan dasar yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan anak yang lain. Pada umumnya anak yang masih sangat muda, sukar untuk belajar dengan *insight*.
- b. *Insight* itu tergantung pada pengalaman masa lalu yang relevan. Namun memiliki masa lalu yang relevan itu, belum menjamin dapatnya memecahkan problem.
- c. *Insight* tergantung pada pengaturan secara eksperimental. *Insight* itu hanya mungkin terjadi apabila situasi belajar diatur sedemikian rupa sehingga segala aspek yang perlu dapat diamati.
- d. *Insight* didahului oleh satu periode mencoba-coba. *Insight* bukanlah hal yang dapat jatuh dari langit dengan sendirinya, melainkan hal yang harus dicari. Sebelum dapat memperoleh *insight* seseorang harus sudah dapat meninjau problemnya dari berbagai arah dan mencoba memecahkannya.

⁵ Tadjab, *Ilmu Jiwa Pendidikan* (Surabaya: Karya Abditama, 1994), hal. 72.

- e. Belajar dengan *insight* dapat diulangi. Jika suatu problem yang telah dipecahkan dengan *insight* lain kali diberikan lagi kepadanya, maka dia akan dengan langsung dapat memecahkan problem itu.
- f. *Insight* yang telah sekali didapatkan dapat dipergunakan untuk menghadapi situasi-situasi baru.⁶

Pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Pengalaman berkembang semakin dalam dan semakin kuat apabila selalu diuji dengan pengalaman baru. Menurut Piaget, manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti otak, yang masing-masing terisi oleh informasi bermakna yang berbeda-beda atau berbentuk jaringan mental dari konsep-konsep yang berkaitan dan akan mempengaruhi pemahaman jika konsep baru diterima. Pengalaman yang sama bagi beberapa orang akan dimaknai berbeda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam otak yang berbeda. Setiap pengalaman baru dihubungkan dengan otak. Di dalam otak manusia tersebut, struktur pengetahuan dikembangkan melalui dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi bermakna pengetahuan yang dibuat atau dibangun atas dasar pengetahuan yang sudah ada. Akomodasi bermakna struktur pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menampung dan menyesuaikan hadirnya pengetahuan baru.⁷

⁶ Tadjab, *op.cit.*, hal. 72-73.

⁷ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar* (Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga kependidikan, 1988), hal. 193.

4. Kategori Pemahaman

Dalam taksonomi Bloom, pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori :

a. Pemahaman Penterjemahan

Yaitu kemampuan memahami secara cermat dan tepat sehingga mengemukakan kembali dari hal-hal yang dikomunikasikan tidak mengalami perubahan arti baik dalam mengalih bahasakan maupun dalam menyusun komunikasi ulang.⁸

Menurut Roestiyah, penterjemahan dinilai berdasarkan kebenaran dan ketelitian yakni mencakup materi di dalam komunikasi yang asli walaupun bentuk komunikasi telah berubah. Diantaranya :

- 1) Kemampuan untuk memahami pernyataan-pernyataan non-liberal (metafora, simbolisme, ironi, karikatur).
- 2) Keterampilan di dalam menterjemahkan materi verbal dari matematika ke dalam pernyataan-pernyataan simbolis dan sebaliknya.⁹

b. Pemahaman Penafsiran

Pemahaman tingkat kedua dalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok.¹⁰

Penafsiran meliputi suatu penyusunan kembali, penataan kembali, atau suatu pandangan baru tentang materi itu. Di antaranya adalah :

⁸ Supriyadi Saputro, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Umum: Pengembangan Proses Belajar Mengajar* (Malang: IKIP, 1993), hal. 31.

⁹ Roestiyah. NK, *Masalah - masalah Ilmu Keguruan* (Jakarta: Bina Aksara, 1989), hal. 124.

¹⁰ Nana Sudjana, *op.cit*, hal. 24.

- 1) kemampuan untuk menangkap pikiran dari suatu karya sebagai suatu keseluruhan pada setiap taraf umum yang diingini,
- 2) kemampuan untuk menafsirkan berbagai tipe data sosial.¹¹

Sedangkan menurut Suprihadi Saputro, penafsiran adalah kemampuan menjelaskan atau merangkum sesuatu yang telah dikomunikasikan. Apabila pemahaman penerjemahan menyangkut bagian demi bagian yang objektif di dalam komunikasi timbal balik, menafsirkan menyangkut pengurutan kembali (penyusunan) dan penambahan wawasan baru atas hal-hal yang dikomunikasikan sehingga komunikasi baru menjadi lebih jelas dalam menyampaikan pesan.¹² Misalnya, mampu menafsirkan suatu pendapat yang dikemukakan secara jelas dan tepat seperti yang dimaksudkan oleh si pengemuka pendapat.

c. Pemahaman Ekstrapolasi

Yaitu kemampuan dalam memperkirakan arah atau kecenderungan sesuatu di luar data yang tersedia. Misalnya kemampuan untuk menetapkan implikasi, konsekuensi, deduksi, dan sebab akibat dari sesuatu yang bertolak belakang dari kondisi yang dihadapi.¹³

Pemahaman tingkat ketiga ini diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang

¹¹ Roestiyah, *op.cit*, hal. 124.

¹² Suprihadi Saputro, *op.cit*, hal. 31.

¹³ *Ibid.*, hal. 31.

konsekuensi atau dapat menyimpulkan dan memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.¹⁴

5. Jenis Pemahaman

Menurut Nana Sudjana, ada dua jenis pemahaman yang terbentuk pada siswa sebagai hasil belajar, yaitu *explanatory understanding* dan *exploratory understanding*. Pemahaman yang disebut *explanatory understanding* terjadi jika suatu guru menjelaskan kepada siswa suatu hukum, suatu relasi, atau suatu generalisasi. Jika pengajaran itu berhasil, maka siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang sejumlah fakta beserta prinsip-prinsip yang berhubungan dengan fakta itu. Sedangkan, *exploratory understanding* dalam belajar mengajar, data dan generalisasi. Jadi, dalam proses memperoleh pemahaman sendiri, siswa meneliti fakta yang ada dan prinsip atau generalisasi yang diketahuinya untuk mencari sesuatu yang baru. Siswa dituntut aktif dan berpartisipasi, lebih kritis, imajinatif, dan kreatif.¹⁵

Dalam belajar, unsur pemahaman tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologi yang lain. Dengan motivasi, konsentrasi dan reaksi, subjek belajar dapat mengembangkan fakta-fakta, ide-ide atau keterampilan, kemudian dengan unsur organisasi subjek belajar dapat menata hal-hal tersebut secara bertautan bersama menjadi satu pola yang logis. Dengan demikian pemahaman akan bersifat kreatif. Ia akan

¹⁴ Nana Sudjana, *op.cit.*, hal. 24.

¹⁵ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru, 1989), hal. 47- 48.

menghasilkan imajinasi dan fikiran yang tenang. Apabila siswa benar-benar memahaminya, maka akan siap memberi jawaban yang pasti atas pertanyaan-pertanyaan atau berbagai masalah belajar. Dengan demikian jelaslah pemahaman merupakan unsur psikologis yang penting dalam belajar.¹⁶

C. Kajian Tentang Belajar

1. Definisi Belajar.

Belajar merupakan dasar untuk memahami perilaku. Studi tentang belajar mencakup lingkup yang amat luas, sebab belajar berkaitan dengan masalah fundamental seperti perkembangan emosi, motivasi, perilaku sosial dan kepribadian. Sehingga sering muncul beberapa pertanyaan sehubungan dengan pengertian belajar.

Para ahli psikologi telah mencoba merumuskan dan membuat tafsiran tentang belajar. Sering pula rumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Akan tetapi maksud dan tujuan yang hendak dicapai pada dasarnya sama.

Pada hakekatnya belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.

Senada dengan uraian di atas, Winkel mendefinisikan belajar sebagai:

¹⁶ Sardiman, *op.cit.*, hal. 43.

Suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas¹⁷.

Di sini Winkel memandang bahwa peristiwa belajar terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya. Individu yang dimaksud harus aktif sendiri, melibatkan diri dengan segala pemikiran, kemauan dan perasaannya agar perubahan yang terjadi pada dirinya bersifat konstan dan wajar.

Gagne dalam bukunya *The conditions of Learning* (1977, dalam Ngalim Purwanto, 1987: 85) menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performance-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah mengalami situasi itu.

Witherington (1952, dalam Usman Effendi dan S. Praja, 1985: 103) merumuskan pengertian belajar sebagai suatu perubahan dalam kepribadian, sebagaimana yang dimanifestasikan dalam perubahan penguasaan pola-pola respon atau tingkah laku yang baru, yang ternyata dalam perubahan keterampilan, kebiasaan, kesanggupan atau pemahaman.

¹⁷ W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 1991), hlm 36.

Kemudian Sumadi Suryabrata (1987: 247-249) menyimpulkan definisi belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli seperti Cronbach, Harold Spear, Mogeoh, Hilgard dan W. Stern dalam kesimpulannya beliau mengemukakan pokok-pokok sebagai berikut:

- a. Bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti behavior changes, aktual maupun potensial).
- b. Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru.
- c. Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Terjadinya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh peristiwa belajar juga dikemukakan oleh Gage (1984: 254). Menurut Gage:

Learning may be defined as the process whereby an organism changes its behavior as result of experience.(Belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman).

2. Teori-teori Belajar

Sebelum abad ke-duapuluh, telah berkembang beberapa teori belajar yaitu: teori disiplin mental, teori pengembangan alami atau teori aktualisasi diri, dan teori appersepsi. Hingga sekarang teori-teori tersebut masih dirasakan pengaruhnya di sekolah-sekolah. Ketiga teori belajar tersebut memiliki ciri yang sama, yaitu teori-teori itu dikembangkan tanpa dilandasi eksperimen-eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa dasar orientasinya lebih bersifat filosofik dan spekulatif.

Teori disiplin mental menganggap bahwa dalam belajar, mental siswa didisiplinkan atau dilatih. Siswa-siswa dilatih untuk menghafalkan daftar kata-kata dan setiap hari diberi tes. Siswa yang belum pandai harus kembali sesudah jam sekolah untuk dilatih lagi. Berbeda dengan teori disiplin mental, teori perkembangan alami menganggap bahwa anak berkembang secara alamiah, sehingga guru-guru yang menganut teori ini mula-mula menunggu hingga siswa-siswanya menyatakan keinginannya untuk belajar sesuatu. Teori yang ke-tiga adalah teori appersepsi. Menurut teori ini belajar merupakan suatu proses terasosiasinya gagasan-gagasan baru dengan gagasan-gagasan lama yang sudah membentuk fikiran.

Teori-teori belajar yang dikembangkan selama abad ke-duapuluh ini dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar humanistik.

Ahli-ahli yang banyak mencurahkan perhatiannya pada teori-teori belajar perilaku ialah Ivan Pavlov, Thorndike, John B. Waston, E.R. Guthrie dan Skinner.

Teori belajar lain yang banyak dianut oleh guru adalah teori Gestalt Field. Menurut para ahli psikologi Gestalt, manusia itu bukanlah hanya sekedar makhluk reaksi yang hanya berbuat atau bereaksi jika ada

perangsang yang mempengaruhinya. Manusia adalah individu yang merupakan kebulatan jasmani-rohani.¹⁸

Belajar menurut psikologi Gestalt bukan hanya sekedar proses asosiasi antara stimulus-respon yang semakin lama semakin kuat karena adanya latihan-latihan atau ulangan-ulangan. Belajar terjadi jika ada pengertian (insight). Insight ini muncul apabila seseorang setelah beberapa saat mencoba memahami suatu masalah, tiba-tiba muncul adanya kejelasan, terlihat adanya hubungan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lain kemudian dipahami sangkut pautnya dan dimengerti maknanya. Belajar adalah suatu proses rentetan penemuan dengan bantuan pengalaman-pengalaman yang sudah ada. Manusia belajar memahami dunia sekitarnya dengan jalan mengatur, menyusun kembali pengalaman-pengalamannya yang banyak dan berserakan menjadi suatu struktur dan kebudayaan yang berarti dan dipahami olehnya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar sebagai proses aktivitas selalu dihadapkan pada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Faktor Individual

- 1) Fisiologis, meliputi keadaan jasmani.

¹⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidika,*(Bandung: Remadja Karya, 1988), hlm 104.

2) Psikologis, meliputi: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.

b. Faktor Sosial/faktor dari luar.

Meliputi: faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Selain klasifikasi di atas, Thomas F. Staton (Sardiman, 1986: 39-44) mengemukakan enam faktor psikologis dalam belajar yaitu:

(a) Motivasi.

Seorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal, yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal itu patut dipelajari.

(b) Konsentrasi.

Konsentrasi dimaksudkan sebagai pemusatan segenap kekuatan perhatian kepada suatu situasi belajar. Di dalam konsentrasi ini keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan.

(c) Reaksi.

Di dalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai wujud reaksi. Fikiran dan otot-ototnya harus

dapat bekerja secara harmonis, sehingga subyek belajar itu bertindak atau melakukannya.

(d) Organisasi.

Belajar dapat juga dikatakan sebagai kegiatan mengorganisasikan, menata atau penempatan bagian-bagian bahan pelajaran ke dalam suatu kesatuan pengertian. Untuk itu dibutuhkan keterampilan mental untuk mengorganisasikan stimulus dalam belajar.

(e) Pemahaman.

Pemahaman atau komprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu, maka belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasinya serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami situasi.

(f) Ulangan.

Mengulang-ulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari dimaksudkan untuk mengatasi kelupaan dalam belajar. Mengulang pelajaran kemungkinan untuk mengingat bahan pelajaran menjadi besar.

Di samping enam faktor di atas, Sardiman memberikan klasifikasi faktor-faktor psikologis yang lain dalam belajar yaitu:

1. Perhatian, maksudnya adalah pemusatan energi psikis yang tertuju pada suatu obyek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.

2. Pengamatan, adalah cara mengenal dunia riil baik dirinya sendiri maupun lingkungannya dengan segenap panca indera. Jadi dalam belajar itu unsur keseluruhan jiwa dengan segala panca inderanya harus bekerja untuk mengenal pelajaran tersebut.
3. Tanggapan, adalah gambaran, bekas yang tinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan. Tanggapan itu akan memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa.
4. Fantasi, adalah kemampuan membentuk tanggapan-tanggapan baru berdasarkan atas tanggapan yang ada, atau dapat dikatakan sebagai suatu fungsi yang memungkinkan individu untuk berorientasi dalam alam imajiner, menerobos dunia realitas.
5. Ingatan, secara teoritis ingatan berfungsi: menerima kesan. Oleh karena itu ingatan akan merupakan kecakapan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan di dalam belajar.
6. Berfikir, adalah aktifitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis dan menarik kesimpulan.
7. Bakat, adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia ada.
8. Motif dan Motivasi.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, ternyata motivasi dapat digolongkan pada faktor individual dan faktor sosial yang dikenal dengan motivasi sosial. Motivasi sosial adalah motivasi yang timbul pada seseorang karena adanya dorongan orang-orang yang ada

di sekitarnya, seperti dari orang-orang tetangga, sanak saudara yang berdekatan dan dari teman-teman sepermainan di sekolahnya. Pada umumnya motivasi semacam ini diterima anak tidak dengan sengaja, dan mungkin pula tidak disadari.

D. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Yang setiap kata memiliki arti tersendiri. Dalam kamus bahasa Indonesia disebutkan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan).

Pendapat lain mengenai prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat dicapai, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.¹⁹

Belajar membawa suatu perubahan tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan saja melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang yang sedang belajar itu dengan saat sebelumnya, karena itu lebih sanggup menghadapi kesulitan memecahkan masalah atau menambah pengetahuannya, akan

¹⁹ Syaiful Bahari Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional 1994), hlm. 20

tetapi dapat pula menerapkan secara fungsional dalam situasi-situasi hidupnya.

Para ahli modern merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.²⁰

1. Upaya-upaya dalam Meningkatkan Prestasi Belajar

Dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dapat ditempuh melalui beberapa cara yaitu :

a) Peningkatan Mutu Tenaga Kerja.

Seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, dan itu semua bukanlah hal yang mudah, karena ia dituntut untuk memahami sesuatu yang berkaitan dengan tugasnya sebagai guru. Yaitu mendidik dan mengajar, oleh karena itu para guru harus meningkatkan ilmu pengetahuannya baik ilmu keguruan maupun ilmu yang lainnya yang dapat meningkatkan profesinya sebagai guru. Dengan kata lain seorang guru hendaknya selalu berusaha meningkatkan pengetahuannya agar cukup matang dan dapat dipertanggung jawabkan.

b) Sarana Belajar Siswa.

Pentingnya peran sarana pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan komunikasi, dimana

²⁰ Oemar Hamalik, *Metode Mengajar Dan Kesulitan Belajar* (Bandung: Tarsito, 1983), hlm. 21.

terdapat pertukaran atau penyampaian pesan komunikasi kepada siswa.²¹

Sarana pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan pendidik dalam usahanya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Sarana pendidikan meliputi ruang dan peralatan untuk kegiatan belajar mengajar, dan media pendidikan.

c) Motifasi belajar.

Peran motivasi dalam proses belajar mengajar sangat penting. Motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Selain itu motifasi bagi siswa dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.²²

²¹ B. Suryobroto, *Beberapa Aspek-Aspek Dasar Kependidikan* (Jakarta : Bima Aksara, 1983), hlm 29.

²² Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rajawali 1986), hlm 85.

E. Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran

1. Faktor guru.

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Layaknya seorang prajurit di medan pertempuran. Keberhasilan penerapan strategi berperang untuk menghancurkan musuhakan sangat bergantung kepada kualitas prajurit itu sendiri. Demikian juga dengan guru. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Diyakini, setiap guru akan memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan, gaya, dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Masing-masing perbedaan tersebut dapat mempengaruhi baik dalam penyusunan strategi atau implementasi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya. Tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manajer of learning*).²³ dengan demikian efektifitas proses pembelajaran terletak dipundak guru.

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Fajar Interpratama, 2007), hlm. 52.

2. Faktor siswa.

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, disamping karakteristik lain yang melekat pada diri anak. Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa.

3. Faktor Sarana Prasarana.

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya.

Kelengkapan sarana prasarana akan membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, dengan demikian sarana prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

4. Faktor lingkungan.

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan

faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa memengaruhi proses pembelajaran.

Faktor iklim sosial-psikologis maksudnya, keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal atau eksternal.

F. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat diatas, dick and carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.²⁴

Sekarang bagaimana upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini yang dinamakan dengan metode. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

G. Media Pendidikan

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Fajar Interpratama, 2007), hlm.126.

Ada persamaan – persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Perkembangan Media Pendidikan Kalau kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

H. Alat-alat Audio Visual

Alat-alat audio-visua adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat. Alat-alat audio-visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Diantara alat-alat audio-visual itu termasuk gambar, foto, slaid, model, pita kaset, tape recorder, film bersuara dan televisi.

Yang berkenaan dengan alat-alat visual saja ada yang memberi batasan atau definisi sebagai berikut:

1. Pendidikan visual artinya tidak lain daripada penyajian pengetahuan melalui “pengalaman melihat”
2. Pendidikan visual adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat dari pada sesuatu yang didengar atau dibacanya

Banyak ahli yang berpendapat, bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indra-indra yang lain. Inilah yang menyebabkan orang sering berkata: “oh ya, saya ingat rupanya, tetapi lupa namanya.”²⁵

Namun walau apapun arti yang diberikan kepada alat-alat audio-visual itu, yang tidak boleh dilupakan adalah, bahwa semuanya merupakan bantuan senata-mata yang harus digunakan secara tepat dan terampil dalam proses mengajar dan belajar.

²⁵ Amir hamzah suleiman, *Media Audio Visual* (jakarta: PT Gramedia, 1981), hlm. 12.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

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

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi profesional pendidikan yang diemban guru.

Sedangkan jenis penelitian kolaboratif yaitu partisipasi antara guru-siswa dan mungkin asisten atau teknisi yang terkait membantu proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada adanya tujuan yang sama yang ingin dicapai (FX. Soedarsono, 2001: 3).

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti melakukan suatu tindakan/intervensi, yang secara khusus diamati terus-menerus, dilihat plus-minusnya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat (Suharsimi Arikunto, 2002:2).

Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah (Depdikbud, 1999: 1).

Secara singkat *Classroom Action Research* didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional (Suyanto, 1996/1997: 4).

Hopkins (1993: 44) dalam Rochiati Wiriaatmaja (2005: 11) mengartikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin *inquiri*, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Rapoport (1970) dalam Hopkins (1993) yang dikutip Rochiati Wiriaatmaja (2005: 11-12) mengartikan penelitian tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.

Sedangkan menurut T. Raka Joni (1998) dalam FX. Soedarsono (2001: 2) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang

dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Secara ringkas, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Rochiati Wiriaatmaja, 2005: 13).

PTK memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan jenis penelitian yang lain. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Masalah penelitian diangkat dari permasalahan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi guru.
- b. Ada tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.
- c. Ada perbedaan keadaan sebelum dilakukan PTK dan sesudah dilakukan tindakan-tindakan.
- d. Guru berperan sebagai peneliti, sedangkan peran pihak luar adalah kecil, atau guru sebagai *partner* penelitian lain, misalnya dosen PAI. Dalam hal yang disebutkan terakhir ini, PTK dilaksanakan secara kolaboratif (Kasihani, dkk, 1997: 4).

Sejalan dengan itu, Suyanto (1996/1997: 5-6) juga menyatakan bahwa karakteristik penting dari penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah bahwasanya problema yang diangkat untuk dipecahkan

melalui penelitian tindakan kelas (PTK) harus selalu berangkat dari persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru, dan karakteristik khas dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah adanya tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar-mengajar di kelas.

Sedangkan FX. Soedarsono (2001: 3-4) menyebutkan karakteristik dari PTK adalah:

- 1) *Situasional*, artinya berkaitan langsung dengan permasalahan konkret yang dihadapi guru dan siswa.
- 2) *Kontekstual*, artinya upaya pemecahan yang berupa model dan prosedur tindakan tidak lepas dari konteksnya, mungkin konteks budaya, sosial politik, dan ekonomi di mana proses pembelajaran berlangsung.
- 3) *Kolaboratif*, partisipasi antara guru-siswa dan mungkin asisten atau teknisi yang terkait membantu proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada adanya tujuan yang sama yang ingin dicapai.
- 4) *Self-reflective* dan *self-evaluative*. Pelaksana, pelaku tindakan, serta objek yang dikenai tindakan melakukan refleksi dan evaluasi diri terhadap hasil atau kemajuan yang dicapai. Modifikasi perubahan yang dilakukan didasarkan pada hasil refleksi dan evaluasi yang mereka lakukan.
- 5) *Fleksibel*, dalam arti pemberian sedikit kelonggaran dalam pelaksanaan tanpa melanggar kaidah metodologi ilmiah. Misalnya, tidak perlu adanya prosedur sampling, alat pengumpul data yang lebih bersifat informal, sekalipun dimungkinkan dipakainya instrumen formal sebagaimana dalam

penelitian eksperimental. Ada dua tujuan utama yang dapat dicapai dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu:

- a) Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik sebagai upaya pemecahan masalah.
- b) Menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap upaya pemecahan masalah yang mirip atau sama, dengan melakukan modifikasi dan penyesuaian seperlunya (FX. Soedarsono, 2001: 5).

Borg (1986) dalam Suyanto (1996/1997: 8) menyebutkan secara eksplisit bahwa tujuan utama dalam penelitian tindakan ialah pengembangan keterampilan guru berdasarkan pada persoalan-persoalan pembelajaran yang dihadapi oleh guru di kelasnya sendiri.

Manfaat dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang terkait dengan komponen pembelajaran antara lain adalah:

- (1) Dalam aspek inovasi pembelajaran, penelitian tindakan kelas (PTK) mampu melahirkan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kelasnya.
- (2) Dalam aspek pengembangan kurikulum, penelitian tindakan kelas (PTK) dapat membantu guru secara efektif untuk mengembangkan kurikulum, karena guru kelas juga harus bertanggung jawab terhadap pengembangan kurikulum dalam level sekolah atau kelas.

(3) Dari aspek profesionalisme guru, penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk memahami apa yang terjadi di kelas, dan kemudian meningkatkannya menuju ke arah perbaikan-perbaikan secara profesional, karena guru yang profesional tentu tidak enggan melakukan perubahan-perubahan dalam praktek pembelajarannya sesuai dengan kondisi kelasnya (Suyanto, 1996/1997: 9-10).

B. Kehadiran Peneliti di Lapangan

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

Selama penelitian tindakan ini dilakukan, peneliti bertindak sebagai observer, pengumpul data, penganalisis data, dan sekaligus pelapor hasil penelitian. Dalam penelitian ini, kedudukan peneliti adalah sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan akhirnya pelapor hasil penelitian (Moleong, 1989:95).

Sesuai dengan penelitian ini, maka kehadiran peneliti di tempat penelitian sangat diperlukan sebagai instrumen utama. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Peneliti bertindak sebagai pengumpul data, penganalisis dan pelapor hasil penelitian.

Peneliti mengumpulkan data, menganalisis dan melaporkan hasil penelitian melalui tiga tahap, yaitu *pertama* adalah *orientasi*, yaitu

mengunjungi dan bertatap muka dengan kepala madrasah dan berbagai sumber sementara tentang MAN Mojokerto. Pada tahap ini (orientasi) kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah (1) mohon izin kepada lembaga tempat penelitian untuk melakukan penelitian; (2) merancang usulan penelitian; (3) menentukan informan penelitian; (4) menyiapkan kelengkapan penelitian; dan (5) mendiskusikan rencana penelitian.

Kedua, adalah *eksplorasi khusus*, yaitu setelah mengadakan orientasi. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan cara (1) wawancara dengan subyek dan informan penelitian yang telah di pilih, yaitu dengan kepala madrasah, wakaur kurikulum, GPAI Fiqih dan dengan siswa; (2) mengkaji dokumen, berupa fakta-fakta yang berkaitan dengan fokus penelitian; (3) observasi pada kegiatan subyek penelitian yaitu mengikuti bagaimana guru bidang study aqidah akhlak mengajar di kelas.

Ketiga, adalah tahap pengecekan dan pemeriksaan keabsahan data. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mengadakan pengecekan keabsahan data pada subyek informan atau dokumen untuk membuktikan validitas data yang diperoleh. Pada tahap ini dilakukan penghalusan data yang diberikan subyek maupun informan dan diadakan perbaikan baik dari segi bahasa maupun sistematikanya agar dalam hasil pelaporan hasil penelitian memperoleh derajat kepercayaan tinggi.

C. LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MAN Mojokerto Jln.RA. Basuni No. 306 Telp (0321) 322468 Sooko Mojokerto. Pemilihan lokasi ini disertai dengan beberapa pertimbangan diantaranya; sekolah ini sekolah favorit dikecamatan Sooko, peneliti sering berhubungan dengan pihak pengelola sekolah. Adapun waktu penelitian ini adalah tanggal 10 Januari sampai 1 Februari 2012.

D. SUMBER DATA

Data merupakan fakta-fakta atau ukuran-ukuran tertentu dari suatu fenomena. Menurut Arikunto (2002:107), sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Adapun data-data yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan dalam dua jenis (Suryabrata, 1998) yaitu:

- a. Data primer, yaitu data yang pengambilannya dengan membagikan daftar pertanyaan tentang penerapan autoplay dan quizcreator dalam pembelajaran Fiqih kepada guru bidang studi Fiqih di MAN Mojokerto
- b. Data skunder, yaitu data dalam bentuk jadi dan sudah diolah oleh pihak lain. Data ini berasal dari literatur dokumentasi bagian administrasi di MAN Mojokerto

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Menurut Burhan Bungin metode observasi adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit.¹

Metode ini penulis gunakan untuk mengamati kondisi fisik dan non fisik yang berupa gedung, sarana dan prasarana penunjang pendidikan dan kegiatan belajar mengajar di MAN Mojokerto.

2. Metode wawancara

Metode wawancara yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai.

Data yang diperoleh dengan wawancara ini, mengenai informasi tentang hal-hal yang berkenaan dengan sejarah berdirinya MAN Mojokerto, visi, misi, dasar dan tujuan pendidikan di MAN Mojokerto, sistem pengelolaannya, struktur organisasi MAN Mojokerto, dan keadaan siswa MAN Mojokerto.

¹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial (Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif)* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), hlm. 142.

3. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya. Metode dokumenter adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan-catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, notulen, raport leger, agenda dan sebagainya (Hadi, 1991: 193). Peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui sejarah berdirinya MAN Mojokerto, absensi kelas untuk mengetahui data siswa yang mengikuti pembelajaran fiqih dengan menggunakan autoplay media studio dan quizcreator.

4. Metode Pembahasan

Dalam pembahasan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

a. Metode Induksi

Menurut Sukandarrumidi metode induksi adalah : “Suatu pola berpikir yang menarik suatu kesimpulan yang bersifat umum dari berbagai kasus yang bersifat individual.² Metode ini dimaksud untuk membahas suatu masalah dengan jalan mengumpulkan data dan fakta-fakta yang bersifat khusus atau peristiwa-peristiwa

² Sukandarumiddi, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2002), hlm. 38.

konkrit yang ada hubungannya dengan pokok bahasan, kemudian diambil pengertian atau kesimpulan.

b. Metode Deduksi

Dari pendapatnya Sukandarrumidi dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian: “Metode deduksi adalah pola berpikir yang bertitik tolak dari pernyataan yang bersifat umum, dan menarik kesimpulan yang bersifat khusus.

Berdasarkan metode ini penulis mempergunakan untuk membahas permasalahan yang bersifat umum yang ada kaitannya dengan pokok pembahasan kemudian ditarik suatu kesimpulan yang khusus.

F. RANCANGAN PENELITIAN

Untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif ini akan digunakan teknik reflektif tingking yaitu dengan mengkombinasikan cara berfikir deduktif dan induktif. Dengan cara ini maka analisisnya bersumber dari hasil file, dokumentasi MAN Mojokerto.

Penelitian ini masuk dalam kategori penelitian kualitatif, sebab itu pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Maksudnya adalah dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut mungkin berasal dari wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya (Lexy M. 1993:5), sehingga yang menjadi tujuan penelitian

kualitatif adalah ingin menggambarkan realitas empirik dibalik fenomena yang ada secara mendalam, rinci dan tuntas (Muh Nasir, 1999:66). Oleh karena itu pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mencocokkan realitas empirik dengan teori yang telah berlaku, dengan menggunakan metode deskriptif analitik.

G. ANALISIS DATA

Analisis data menurut Patton adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Sedangkan menurut Moleong, pekerjaan menganalisis data adalah suatu kegiatan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode dan mengkatagorikan dengan tujuan menemukan tema dan hipotesis kerja. Adapun teknik analisa yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif deskriptif dan analisa reflektif, yaitu analisa yang berpedoman pada cara berfikir yang merupakan kombinasi antara berfikir induksi dan deduksi, serta untuk menjawab adanya pertanyaan bagaimana dan apa saja. Dalam penelitian ini penganalisaan dilakukan mulai dari proses pengumpulan data secara keseluruhan, selanjutnya dilakukan pengecekan kembali dan mencocokkan data yang diperoleh, disistematiskan, diinterpretasi secara logis demi keakuratan data yang diperoleh.

Analisis data ini juga dilakukan secara berulang-ulang (*cyclical*) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dirumuskan dalam penelitian ini. Dengan

demikian, secara teoritis analisis dan pengumpulan data dilaksanakan secara berulang-ulang guna memecahkan masalah.

Dalam analisis data ini peneliti juga akan memperhatikan langkah-langkah dalam penganalisisan data, sebagaimana berikut:

1. Analisis Selama Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan membuat transkrip hasil wawancara, pengamatan dan dokumentasi kemudian membuat daftar ringkasan wawancara dan observasi yaitu daftar yang berisikan ringkasan dari data mentah hasil pengumpulan data di lapangan.

Daftar ringkasan hasil wawancara dan observasi dibuat untuk membantu menentukan pokok permasalahan yang akan diungkapkan pada kontak berikutnya, karena dari daftar ini dapat diketahui data yang belum terungkap disamping juga akan membatasi penelitian dalam mengumpulkan data yang kurang bermanfaat untuk dianalisis.

Karena data yang didapatkan yang dalam bentuk dokumen maka analisis data juga dibantu dengan membuat lembar isian ringkasan dokumen dengan lembar isian dokumen ini dapat menjadi praktis artinya tidak dalam bentuk dokumen yang jumlahnya sangat banyak, selain itu juga dapat berfungsi untuk menyeleksi berbagai dokumen yang tidak ada kaitannya dengan pokok masalah yang diteliti.

2. Analisis Setelah Data Berkumpul.

Analisis ini dilakukan setelah data terkumpul seluruhnya, prosedurnya dimulai dari pemberian kode pada sebelah kiri data, kode ini membantu peneliti untuk menemukan kembali suatu pokok masalah apabila hal tersebut dibutuhkan dan kemudian digolongkan sesuai dengan pokok masalah atau tema. Manfaat selain dari kode ini agar catatan tidak campur aduk sehingga susah untuk mengendalikannya³

H. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Dalam menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan data dari berbagai sumber di luar data tersebut sebagai bahan perbandingan. Triangulasi yang digunakan oleh peneliti ada tiga yaitu : satu, triangulasi data yaitu dengan cara membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara, data hasil wawancara dengan dokumentasi dan data hasil pengamatan dengan dokumentasi. Hasil perbandingan ini diharapkan dapat menyatukan persepsi atas data yang diperoleh. Kedua, triangulasi metode, dilakukan peneliti untuk pencarian data tentang fenomena yang sudah diperoleh dengan metode yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dengan metode yang berbeda itu dibandingkan dan disimpulkan sehingga memperoleh data yang dipercaya. Ketiga, menggunakan triangulasi sumber yang dilakukan peneliti dengan

³ Nasution, op.cit. hlm 40.

cara membandingkan kebenaran suatu fenomena berdasarkan data yang diperoleh peneliti baik dilihat dari dimensi waktu maupun sumber lain misalnya membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara baik antara pihak peneliti dengan kepala madrasah, wakil kepala madrasah bagian kurikulum dan guru Fqih.

I. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, pertama; orientasi, kedua; tahap pengumpulan data (lapangan) atau tahap eksplorasi; dan ketiga tahap analisis dan penafsiran data. Ketiga langkah tersebut sesuai dengan pendapat Bog and Dan (1972) yaitu ada tiga tahap pokok dalam penelitian kualitatif, yakni (1) tahap pra lapangan; (2) tahap kegiatan lapangan; (3) tahap analisis intensif. Begitu juga Moleong (1993:239) mengemukakan bahwa prosedur *pertama* ialah mengetahui sesuatu tentang apa yang belum diketahui. Tahap ini dikenal dengan tahap orientasi yang bertujuan untuk memperoleh gambaran yang tepat tentang latar penelitian. Tahap *kedua* adalah tahap eksplorasi focus, pada tahap ini mulai memasuki proses pengumpulan data, yaitu cara-cara yang digunakan dalam pengumpulan data. Dan tahap yang *ketiga* adalah rencana tentang teknik yang digunakan untuk melakukan pengecekan dan pemeriksaan keabsahan data.

Ketiga tahap penelitian diatas akan diikuti dan dilakukan oleh peneliti, *pertama* adalah *orientasi*, yaitu mengunjungi dan bertatap muka dengan kepala sekolah dan berbagai sumber sementara tentang MAN Mojokerto..

Pada tahap ini (orientasi) kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah (1) mohon izin kepada lembaga tempat penelitian untuk melakukan penelitian; (2) merancang usulan penelitian; (3) menentukan informan penelitian; (4) menyiapkan kelengkapan penelitian; dan (5) mendiskusikan rencana penelitian.

Kedua, adalah *eksplorasi khusus*, yaitu setelah mengadakan orientasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengumpulan data dengan cara: (1) wawancara dengan subyek dan informan penelitian yang telah dipilih; (2) mengkaji dokumen, berupa fakta-fakta yang berkaitan dengan focus penelitian; (3) observasi pada kegiatan subyek penelitian, yaitu mengikuti bagaimana guru bidang studi Aqidah-Akhlaq mengajar dikelas.

Ketiga, adalah tahap *pengecekan dan pemeriksaan keabsahan data*. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengadakan pengecekan keabsahan data pada subyek informan atau dokumen untuk membuktikan validitas data yang diperoleh. Pada tahap ini dilakukan penghalusan data yang diberikan subyek maupun informan, dan diadakan perbaikan baik dari segi bahasa maupun sistematikanya, agar dalam hasil pelaporan hasil penelitian memperoleh derajat kepercayaan tinggi. Teknik yang digunakan dalam hal ini peneliti melakukan; (1) perpanjangan waktu dan ketekunan pengamatan; (2) triangulasi data; (3) diskusi dengan sejawat; dan (4) menggunakan referensi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Obyek

Mengenai latar belakang obyek ini, penulis akan menguraikan tentang latar belakang obyek MAN Sooko Mojokerto beserta kegiatan-kegiatan yang ada didalamnya.

1. Sejarah berdirinya MAN Sooko Mojokerto

Sekitar tahun 1992, PGAN Mojokerto beralih fungsi menjadi MAN Sooko Mojokerto, hal ini berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 42 tanggal 27 Januari 1992 PGAN Mojokerto terhitung mulai tanggal 1 Juli 1992 beralih fungsi menjadi MAN Sooko Mojokerto, yang terletak di jalan R.A Basuni 306 Sooko Mojokerto, waktu menjadi PGAN untuk menempuh pendidikan tersebut sekitar enam tahun lamanya, namun setelah menjadi MAN maka untuk menempuh pendidikan tersebut hanya tiga tahun, dan tiga tahun sebelumnya dialihkan menjadi madrasah tsanawiyah. Dan proses belajar mengajar dilaksanakan pada siang hari, bangunan gedung MAN Sooko Mojokerto ini dibangun sejak PGAN, dan terdapat tambahan bangunan sebagai sarana atau fasilitas untuk pendidikan siswa dalam mengikuti arus perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Akhirnya dengan izin Allah SWT, yang dahulu PGAN(Pendidikan Guru Agama Negeri) telah beralih fungsi menjadi MAN (Madrasah

Aliyah Negeri) Sooko Mojokerto, dengan berdasarkan Surat Keputusan Menteri yang telah dipaparkan diatas. Perubahan paradigma baru dalam bidang sejalan dengan berlakunya otonomi daerah dan berbagai strategi yang dilakukan pemerintah baik dari Departemen Agama atau dari DIKNAS dalam upaya untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan. Berlakunya kurikulum berbasis kompetensi dan pendidikan kecakapan hidup (live skill) perlu disambut baik oleh masyarakat pendidikan terutama oleh penyelenggara pendidikan itu sendiri.

Madrasah Aliyah Negeri Sooko Mojokerto sebagai sekolah menengah umum dengan ciri khusus agama Islam, telah memulai secara bertahap menggunakan manajemen partisipatif dengan sistem belajar mengajar bagi siswa sebagai salah satu wujud usaha untuk memberdayakan dan mencerahkan Madrasah Aliyah Negeri Mojokerto dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Selain hal tersebut mengingat tamatan MAN Sooko Mojokerto sebagian besar tidak melanjutkan ke perguruan tinggi dengan pertimbangan sosial ekonomi, maka dibutuhkan adanya program pendidikan yang sengaja direncanakan untuk membekali peserta didik dengan kecakapan hidup terutama ketrampilan, antara lain teknisi komputer, tata busana dan tata boga.

Lokasi Madrasah Aliyah Negeri Sooko Mojokerto sangatlah strategis karena untuk mencapai tempat sekolah tersebut mudah untuk dituju dengan sarana transportasi angkutan umum para siswa atau guru dapat mencapai lokasi tersebut, apabila siswa atau guru serta karyawan

sekolah tersebut tidak memiliki kendaraan atau sarana transportasi pribadi, sehingga letak dari MAN yang berada di jalan R.A Basuni no.306 Mojokerto, di daerah desa daleman kecamatan Sooko Mojokerto itu amat mudah untuk menuju ke arah sekolah tersebut.

Kemudian untuk mengetahui siapa yang menjadi Wakil Kepala sekolah (Wakasek) dan lainnya dapat dilihat dari tabel berikut ini :

TABEL 4.1 KEPALA SEKOLAH
Sumber Data : Dokumen MAN Sooko Mojokerto.

No.	Nama	Jabatan
1.	Drs.H.M.Hasan Basyari, M.Pd	Kepala Sekolah
2.	Drs. Sigit Purwanto	Wakasek Kurikulum
3.	Eko Hariyono, S.Pd.	Wakasek Kesiswaan
4.	Drs Bagus Setiaji, M.Pd	Wakasek Humas
5.	Drs.H.Muslim Muttaqien,M.Pd.	Wakasek Sarana dan Prasarana
6.	Drs. H. Bambang HS, M.Pd	Wakasek Ketrampilan

2. Keadaan Guru MAN Mojokerto

Keadaan guru disamping mempunyai tugas melaksanakan belajar mengajar secara efektif, juga harus bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah. Dari hasil penelitian yang penulis lakukan tanggal 10 Januari 2012. Kepala Sekolah ditambah jumlah guru yang ada di MAN Mojokerto ada 76 orang guru. Dari jumlah tersebut, 38 perempuan, 38 laki-laki. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan jumlah guru di MAN Sooko Mojokerto dapat dilihat tabel berikut ini :

TABEL 4.2

**Data jumlah guru berdasarkan tingkat pendidikan
Dan jenis kelamin**

Jumlah guru	PNS		GTT		JUMLAH		TOTAL	
	L	31	L	7	L	38	L	38
P	21	P	17	P	38	P	38	
JML	52	JM L	24	JM L	76	JM L	76	

Sumber Data : Dokumentasi MAN Sooko Mojokerto Tahun 2005.

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah MAN Sooko Mojokerto sesuai dengan data guru, status guru di sekolah tersebut dibagi menjadi dua, yakni guru tetap (pegawai negeri sipil) dan tidak tetap (honorar). Guru tetap / pegawai negeri sipil berjumlah 52 orang, sedangkan guru tidak tetap berjumlah 24 orang. Dan setiap guru dituntut untuk memenuhi segala tata tertib yang telah digariskan oleh sekolah

berdasarkan hasil musyawarah dewan guru yang diadakan tiap akhir tahun ajaran, tata tertib itu meliputi seragam guru, jam masuk guru, kehadiran dan ketidakhadiran guru.

3. Keadaan Siswa MAN Sooko Mojokerto

MAN Sooko Mojokerto termasuk salah satu sekolah yang Islam yang banyak diminati oleh siswa yang mendaftar tiap tahunnya kurang lebih 10 kelas. Keberadaan siswa merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Kaitannya dalam hal ini MAN Mojokerto sampai sekarang memiliki jumlah siswa yang cukup besar, yaitu 1.206 siswa yang terdiri dari 454 siswa laki-laki dan 752 siswi putri, secara keseluruhan jumlah siswa terbagi dalam tiga kelas, yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII dan masing-masing kelas terdiri dari tujuh ruang belajar, setiap ruang belajar terdiri kurang lebih 44 siswa.

TABEL 4.3 JUMLAH SISWA MAN MOJOKERTO

Jumlah Siswa	Kls. X		KLS XI		KLS XII		TOTAL	
	L	165	L	162	L	127	L	454
P	228	P	248	P	222	P	752	
JML	447	JML	410	JML	349	JML	1.206	

B. Visi Dan Misi Man Mojokerto

1. Visi Man Mojokerto

terwujudnya manusia belajar sepanjang hayat, yang populis,islami dan berkualitas.

2. Misi MAN Mojokerto

- a. Membekali dengan kemampuan akademis kepada siswa yang berminat melanjutkan studi ke perguruan tinggi Negeri baik umum maupun agama.
- b. Membekali siswa dengan kecakapan hidup (*life skill*) agar berani dan berkemampuan menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar serta secara kreatif menemukan solusi dan mampu mengatasinya.
- c. Mengoptimalkan potensi siswa dengan layanan pembelajaran dan bimbingan yang intensif .
- d. Meningkatkan kesejahteraan sumber Daya Manusia secara menyeluruh.
- e. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dalam bidang agama, budaya, ilmu pengetahuan , teknologi dan ketrampilan kepada seluruh warga sekolah.
- f. Membekali dengan ketrampilan pada siswa yang tidak mampu melanjutkan ke Perguruan Tinggi.
- g. Membekali siswa dengan ketrampilan dasar amaliah keagamaan.

3. Tujuan yang akan dicapai :

- a. Nilai rata-rata Nun siswa dalam UNAS minimal 7,00.

- b. Pendaftaran siswa baru ditutup bersamaan dengan SMU, dengan standar NUN untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika dan bahasa Inggris, 7.00
- c. Prosentasi motivasi siswa yang melanjutkan ke PT meningkat
- d. Prosentasi siswa yang masuk melalui PSB/PMDK/UMPTN meningkat
- e. Mengefektifkan dan mengefisienkan kegiatan belajar intensif (ekstra akademis)
- f. Mengefektifkan dan mengefisienkan layanan dan pembinaan keagamaan untuk peningkatan perilaku warga sekolah dengan akhlakul karimah.
- g. Memiliki team olahraga yang mampu menjadi finalis minimal tingkat Kabupaten.

4. Target

Target penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di MAN Mojokerto adalah :

- a. Diterimanya lulusan MAN Mojokerto di PTN.
- b. Diperolehnya prestasi akademis maupun non akademis , minimal ditingkat Kabupaten.
- c. Terciptanya kehidupan yang relegius dilingkungan madrasah, yang diperlihatkan dengan perilaku ikhlas, sederhana, ukhuwah dan kebebasan berkreasi.

5. Strategi

Strategi yang dilakukan MAN Mojokerto untuk mencapai target yang akan dicanangkan adalah sebagai berikut :

- a. Rekrutmen Siswa Baru Diperoleh Melalui 3 Jalur, Yaitu: Jalur Penelusuran Minat Dan Prestasi Akademis, Jalur Standar NUN Minimal Rata-Rata 6,80 Dan Jalur Tes Tulis.
- b. Peningkatan kualitas profesional guru secara kontinu.
- c. Peningkatan hasil Ujian Nasional, rata-rata minimal 7.00.
- d. Pembinaan kualitas siswa baik akademis maupun ekstra kurikuler.
- e. Pengembangan organisasi MAN yang menuju MAN unggulan.
- f. Memiliki team kesenian yang mampu tampil pada acara setingkat Kabupaten
- g. Memiliki kelompok KIR dan mampu menjadi finalis minimal tingkat Propinsi
- h. Memiliki keunggulan dalam kegiatan pramuka dan PMR di tingkat Kabupaten
- i. Memiliki keunggulan dalam aktivitas keagamaan
- j. Memiliki keunggulan dalam kepedulian sosial
- k. Memiliki team calon da'i, Qori'/Qori'ah dan grup qosidah yang unggul.
- l. Memiliki kelompok siswa pecinta MIPA, Sosial, Keagamaan.
- m. Memiliki tim jurnalistik yang tangguh.

C. Observasi awal sebelum tindakan (10 januari 2012)

1. Observasi awal

Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran

Fiqih kelas XI MAN Mojokerto. Dalam pertemuan itu, peneliti menyampaikan tujuannya yaitu hendak melakukan penelitian dengan mengambil obyek kelas XI. Alasan pemilihan obyek tersebut karena judul penelitian yaitu penerapan pembelajaran fiqih dengan menggunakan program autoplay dan quizcreator.

Peneliti berupaya mengkaji lebih jauh terkait dengan pemahaman siswa dalam mencerna pelajaran Fiqih di kelas XI, ketika itu peneliti mengadakan pengamatan di kelas XI dalam proses pembelajaran guru, dan hasil dari beberapa pengamatan dan sumber yang dapat diketahui bahwa pemahaman siswa kelas XI memang kurang. Hal ini terbukti ketika guru memberikan pertanyaan di akhir pelajaran kepada Dini Wahyuni, namun dia tidak bisa menjawab, begitu juga 3 teman yang lainnya.

Disisi lain dalam observasi peneliti, ketika masuk di kelas XI MAN Mojokerto pada materi Fiqih ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. Metode yang selama ini dilakukan oleh guru yang bersifat konvensional menjadikan pembelajaran sangat menjenuhkan dan membosankan.
- b. Nilai mata pelajaran Fiqih yang dia rasa masih perlu ditingkatkan lagi.
- c. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku.

Permasalahan di atas lebih bersifat argumentatif ketika peneliti mengadakan wawancara kepada bapak Misbachul Amin, beliau mengatakan bahwa:

“Minat belajar fiqih yang cenderung materinya bersifat menghafal dan banyak bacaan, sehingga menjadikan siswa-siswi sangat bosan. Dapat disimpulkan rendahnya nilai akhir sekolah siswa disebabkan karena kurang minatnya siswa terhadap mata pelajaran Fiqih, karena secara umum pembelajaran Fiqih khususnya fiqih di beberapa sekolah/madrasah tingkat dasar selama ini masih bersifat konvensional. Dalam mengajar sendiri guru masih sering menggunakan metode-metode klasik seperti ceramah dan tanya jawab”.¹

Guru kurang mampu menggunakan media pendukung selain buku. Padahal ilmu Fiqih. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu adanya kreasi dan inovasi guru dalam pembelajaran. Upaya yang dimaksud adalah inovasi media pembelajaran multimedia. Multimedia diartikan sebagai berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Dalam hal ini beberapa software edukasi dapat digunakan untuk menunjang penggunaan multimedia dalam pembelajaran tersebut, seperti autoplay media studio dan quizcreator.

2. Perencanaan kegiatan pre test

Setelah dilakukan diskusi dengan guru mata pelajaran, dan guru menyetujui tentang dilaksanakan penelitian, maka guru mata pelajaran mulai menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kegiatan

¹ Wawancara dengan misbachul amin, guru mata pelajaran Fiqih di MAN Mojokerto pada tanggal 10 januari 2012.

pre test. Penyusunan RPP yang diserahkan sepenuhnya kepada guru mata pelajaran karena kegiatan pre test sejalan dengan metode model pembelajaran yang akan diterapkan guru, yaitu model pembelajaran multimedia dengan merancang software berbentuk kuis interaktif yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan menggunakan quizcreator.

Kegiatan pre test dilaksanakan selama satu kali pertemuan. Satu kali pertemuannya 90 menit. Model pembelajaran yang diterapkan pada saat pre test adalah model pembelajaran multimedia. Secara garis besar kegiatan pre test ini dirancang untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas XI sebelum dilaksanakannya penelitian. Media atau sumber belajar yang digunakan dalam pre test ini adalah buku LKS Hikmah kelas XI dan software quizcreator dengan menggunakan kuis interaktif.

Untuk mengungkapkan hasil belajar yang dicapai digunakan instrument penilaian berupa pedoman pengamatan terhadap aktivitas siswa selama mengikuti program pembelajaran, pedoman pengamatan pengajaran guru, serta lembar tes hasil belajar. Secara garis besar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada waktu pre tes adalah:

- a. Guru membuka pelajaran.
- b. Secara singkat guru menjelaskan materi yang dipelajari hari itu serta tujuan pembelajarannya.
- c. Guru menyiapkan media pembelajaran.

- d. Guru menampilkan kuis yang terdapat pada LCD, dengan cara satu persatu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada pada slide.

3. Pelaksanaan kegiatan pre tes

Pre tes dilaksanakan pada hari rabu 11 januari 2012. Kegiatan pre tes beerjalan sebagaimana yang telah direncanakan pada rencana pelaksana pembelajaran (RPP). Sebagaimana biasa, pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan memberitahu siswa tentang materi yang akan dipelajari beserta tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran kali ini.

Pada saat guru memberi tahu bahwa materi pembelajaran yang akan mereka pelajari pada pertemuan kali ini, sebelumnya guru mencoba membahas tentang materi yang pernah diajarkan pada siswa. Guru kemudian memberi umpan balik kepada siswa dengan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang dilanjutkan dengan pemberian kuis interaktif, dalam penyampaian kuis interaktif ini, dengan menggunakan LCD dan laptop menjadikan sebagian siswa heran, sehingga menjadikan ramai di kelas. Namun dengan suara yang keras dan lantang guru meminta kepada setiap siswa untuk maju dan mengisi jawaban dengan mengklik jawaban A, B, C, dan D yang yang ada dilayar monitor, dari sini hasilnya langsung bisa diketahui.

Setelah satu persatu siswa maju dan mengklik jawaban soal yang ada pada layar LCD, kemudian guru menjelaskan materi satu persatu.

Dan penilaian diatas merupakan standar kemampuan awal dalam memahami materi fiqih siswa kelas XI MAN Mojokerto.

Hasil tes soal kuis interaktif pada mata pelajaran fiqih siswa kelas XI MAN Mojokerto pada tahap pre tes dapat dilihat pada **Table 4.4** berikut:

NO	Nama Siswa	N Pemahan Materi Fiqih	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	ABDUL KHARIS NASIKIN	60	-	TT
2	AFAN ZOELHILMY	45	-	TT
3	AFNI OKTAFIONA	80	T	-
4	AINUN KHOIROTUL Z	45	-	TT
5	ALFIYATUZ ZUROIDA	65	-	TT
6	ANAS NUR FAIQOH	80	T	TT
7	ARINAL AULA	55	-	TT
8	DEA ARISTA	65	-	TT
9	DEWI OCTAFIANI	65	-	TT
10	DIMAS BAGUS ALFIANDI	65	-	TT
11	DINI WAHYUNI	35	-	TT
12	DIVA PRAMESVERI	55	-	TT
13	EDY SETIAWAN	50	-	TT
14	FAHMY ARYA SAIFUDDIN	75	T	-
15	FIFIN NUR AIDAH	70	T	-

16	IKA KHAIRUN NISA	70	T	-
17	INDAH NURAINI FILIYA	40	-	TT
18	ISMI ISWARI RINJANI	60	-	TT
19	KHOIRUZ ZAHROTUN N	55	-	TT
20	LUSI ROHMATUL FITRIAH	80	T	TT
21	MIFTAKHUL HIDAYATIM M	60	-	TT
22	MIRANDA OKTAVIA PUTRI	65	-	TT
23	MOCH. FIRDO BISMA I	65	-	TT
24	MOCHAMAD KHOLILI	35	-	TT
25	MUHAMAD ZAKY G	65	-	TT
26	NILA KHOIRUN NA'ALI	35	-	TT
27	NUR IDA FITRIYAH	50	-	TT
28	NURUL CAHYATI	60	-	TT
29	PRATIWI TRI SETYAWATI	55	-	TT
30	ROHMAT TAUFIK WAHYU	60	-	TT
31	ROMSI NUR FAUZIYAH	45	-	TT
32	THORIQUL FAHMI	75	T	-
33	TRI PRAYOGO	60	-	TT
Σ Jumlah Nilai		1945		
Σ nilai rata-rata		58.9		
Σ T			8	
Σ TT				25

(P) % Ketuntasan Dalam Memahami Materi	27,3 %
--	--------

Keterangan:

N : Nilai

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

$$P = \frac{\Sigma}{100}$$

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata pre tes adalah 58,9, dan prosentase ketuntasan pemahaman materi Fiqih siswa kelas XI MAN Mojokerto adalah 27,3 %, prosentase ketuntasan tersebut masih jauh dari batas kriteria ketuntasan minimal secara klasikal yang ditetapkan yaitu sebesar 70 %.

Dengan adanya hasil pre tes tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran yang ada, yaitu dengan cara mendesign kelas dan media pembelajaran yang ada, sehingga mampu memunculkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Fiqih.

4. Observasi

Pelaksanaan pre tes itu berjalan dengan lancar dan memiliki antusias yang sangat tinggi ketika guru menampilkan kuis interaktif pada layar LCD, disisi lain ketika guru sedang menerangkan pelajaran di awal, ada sebagian siswa yang bicara sendiri saat guru menerangkan pelajaran. Beberapa dari mereka ada yang duduk bermalas malasan bahkan ada yang berjalan jalan sehingga guru menegur siswa tersebut. Namun

dengan model pembelajaran yang baru pertama kali diterapkan oleh guru, yaitu guru menerapkan model pembelajaran multimedia dengan menampilkan slide, sebagian siswa kelas XI ini sangat antusias, dari sini bisa dijadikan barometer guru dalam memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar, dan ketika semangat maka minat belajar dan penguasaan materi akan mudah untuk dipahami siswa.

Kurangnya keantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran bisa dikarenakan dua hal , pertama; waktu pelajaran Fiqih kurang menariknya guru dalam menyajikan pembelajaran, diantaranya guru kurang memotivasi siswa, guru juga tidak memberikan penghangatan (permainan atau nyayian singkat) pada waktu menyajikan pelajaran. Padahal, bila pelajaran itu terletak pada jam terakhir, guru harus lebih kreatif dalam menyajikan pelajaran misalnya dengan memberikan permainan, tebak-tebakan, nyanyian atau yel-yel singkat yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa atau menghilangkan rasa jenuh siswa saat mengikuti pelajaran.

5. Refleksi

Kegiatan pre tes berjalan sesuai dengan rencana. Waktu pelaksanaan sesuai dengan waktu direncanakan. Dari kegiatan pre tes dapat disimpulkan bahwa:

- a. Siswa terlihat kurang semangat pada awal pembelajaran karena model pembelajaran sama dengan model pembelajaran yang dulu

yakni bersifat klasik atau konvensional. Walaupun dengan adanya guru yang baru siswa tetap semangat.

- b. Guru kurang dalam memberikan penghangatan untuk mengembalikan motivasi belajar siswa. padahal penghangatan itu sangat diperlukan dalam pembelajaran, apalagi jika pembelajaran itu terletak pada jam terakhir.
- c. Dalam menciptakan kelas yang kondusif, guru harus menjelaskan dengan suara yang keras, jelas dan tegas agar siswa mendengarkan penjelasan guru.
- d. Suasana kelas menjadi lebih hidup saat guru menerangkan dengan menerapkan pembelajaran-pembelajaran multimedia dengan cara menampilkan slide.
- e. Adanya sebagian siswa yang heran dengan model pembelajaran yang baru ini, yakni dengan menggunakan LCD ini sehingga dengan keheranannya menjadikan kelas menjadi ramai.

D. Paparan data dan hasil penelitian

Penelitian Ini Berlangsung dari tanggal 11 Januari sampai dengan 01 Maret 2012 dan terbagi menjadi 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah semua siswa kelas XI MAN Mojokerto yang berjumlah 33 siswa.

Paparan hasil penelitian ini membahas tentang “Penerapan Program Autoplay Media Studio 7.0 dan Quizcreator dalam Meningkatkan Motivasi

Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Mojokerto”. Dengan mengacu pada tujuan penelitian yaitu:

- 1) Mendeskripsikan perencanaan penerapan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio 7.0* dan *Quis Creator* dalam meningkatkan motivasi belajar kelas XI di MAN Mojokerto.
- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio 7.0* dan *Quis Creator* dalam meningkatkan motivasi belajar kelas XI di MAN Mojokerto.
- 3) Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran berbasis multimedia menggunakan program *Autoplay Media Studio 7.0* dan *Quis Creator* dalam meningkatkan motivasi belajar kelas XI di MAN Mojokerto.

1. Paparan data siklus I pertemuan I dan II (tanggal 11 januari dan 18 januari 2012)

a. Perencanaan tindakan siklus I

Setelah peneliti melakukan pre tes dengan prosentase ketuntasan tersebut masih jauh batas kriteria ketuntasan minimal, yang secara klasikal ditetapkan yaitu sebesar 70 %. Maka pada siklus I, pertemuan I dan II peneliti merencanakan pembelajaran Fiqih kelas XI semester 2 khususnya pada pokok bahasan Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga. Peneliti membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan *autoplay media studio* dengan mengacu pada LKS kelas XI dengan tujuan menciptakan motivasi belajar siswa serta

menjadikan materi yang sifatnya abstrak akan menjadi nyata dengan perpaduan antara materi dan gambar yang berbentuk multimedia.

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I peneliti mempersiapkan beberapa hal yaitu:

- 1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang ada.
- 2) Menyiapkan materi dengan tema “Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga”.
- 3) Menyiapkan sumber-sumber belajar, seperti buku paket Fiqih dan lembar kerja siswa.
- 4) Menyiapkan topik bahasan yang terkait dengan tema materi.
- 5) Membuat media pembelajaran dengan menggunakan program autoplay dan quizcreator.
- 6) Menyiapkan evaluasi peneliti membuat kuis interaktif dengan menggunakan cuizcreator.
- 7) Menyiapkan tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa.
- 8) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan dan pedoman wawancara.

Pada langkah awal pembuatan media pembelajaran, peneliti membuat skema materi dengan membuat tulisan pada kertas, dengan tujuan mempermudah peneliti dalam membuat dan mengembangkan media tersebut, kemudian dengan menggunakan media autoplay dan quizcreator peneliti memasukkan skema materi kedalam rancangan

media pembelajaran, dengan memadukan teks, gambar, animasi. Peneliti berusaha mencoba mengotak atik materi kedalam sesuatu yang nyata.

Kemudian pada tahap evaluasi guru membuat kuis interaktif dengan menggunakan quizcreator. Dalam pembuatan kuis interaktif ini, peneliti mendesign sedemikian rupa sehingga hampir mirip seperti kuis pada umumnya, dengan model pilihan ganda sebanyak 20 soal. Setiap masing-masing soal memiliki 5 poin, dengan menggunakan quizcreator. Dapat memunculkan nilai atau skor hasil evaluasi secara otomatis.

b. Pelaksanaan tindakan siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan I dan II dilaksanakan pada tanggal 11 januari dan 18 januari 2012. Adapun pelaksanaan tindakannya adalah sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran, terlebih dahulu guru memberi salam kepada siswa dan menanyakan keadaan siswa, dan melakukan doa bersama, kemudian guru mengenalkan peneliti kepada siswa, mengingat peneliti disini belum mengenal secara keseleruhan dengan siswa dikelas XI MAN Mojokerto. Setelah itu guru memberitahu materi yang akan dipelajari dengan menyalakan LCD Proyektor dan menghubungkan ke laptop, dan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada semua siswa yaitu mengenai Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga, namun pada saat guru menjelaskan dengan menggunakan LCD dan laptop menjadikan sebagian siswa heran, sehingga menjadikan ramai di kelas. Namun dengan suara yang keras, lugas dan tegas, guru kemudian menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, animasi, suara dan video, sehingga semua siswa merasa penasaran dan akhirnya tertarik dengan pembelajaran yang ada. Dalam kegiatan pembelajaran siswa sangat antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pada kegiatan inti ini, peneliti menggunakan autoplay dan quizcreator dan memberi kesempatan siswa untuk menyaksikan LCD yang menyajikan gambar tentang pernikahan dalam slide autoplay dan quizcreator. Hal ini mempermudah mereka memahami dan mengingat tentang materi Fiqih, sehingga pemahaman siswa akan terbangun dengan sendirinya ketika guru menampilkan materi dalam slide autoplay dan quizcreator.

Pada tahap evaluasi guru menampilkan soal dalam bentuk kuis interaktif kedalam komputer sehingga siswa mampu mengisi jawaban dengan sendirinya dan hasilnya langsung bisa diketahui, selain itu pula dengan penggunaan kuis interaktif ini bisa menjadikan siswa lebih semangat dalam mengerjakan soal dikarenakan format evaluasi kali ini, hampir sama dengan model kuis interaktif pada umumnya.

Dan adapun susunan pelaksanaan kegiatan pembelajaran multimedia mata pelajaran fiqih pada siklus I, pertemuan I dan II adalah sebagai berikut:

c. Siklus I pertemuan I

Kegiatan inti

1) Tahap eksplorasi (20 menit)

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari.
- b) Guru memutar slide tentang Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga dengan durasi 7 menit.
- c) Siswa memperhatikan slide yang diputar oleh guru.
- d) Setelah selesai, guru bertanya kepada siswa mengenai pelajaran yang sudah ditampilkan tersebut

2) Tahap Elaborasi (50 menit)

- a) Guru mengadakan Tanya jawab tentang pernikahan berdasarkan isi slide yang diputar
- b) Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan isi slide yang diputar
- c) Guru menjelaskan definisi, pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- d) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

- e) Guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan hukum-hukum pernikahan.
- f) Guru menjelaskan tentang hukum-hukum pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- g) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

3) Tahap Konfirmasi (20 menit)

- a) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- b) Sebagai penguatan, guru bertanya kepada siswa.
- c) Secara bergantian, siswa menjawab pertanyaan guru.
- d) Guru memberikan kesimpulan materi.

d. Siklus I Pertemuan II

Kegiatan Inti

1) Tahap Eksplorasi (20menit)

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- b) Guru membahas sekilas tentang materi Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga.

2) Tahap Elaborasi (50 menit)

- a) Guru mengadakan Tanya jawab tentang hukum pernikahan.
- b) Siswa menjawab pertanyaan guru
- c) Guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan hukum-hukum pernikahan.

- d) Siswa menyebutkan hukum-hukum pernikahan.
- e) Guru menjelaskan tentang hukum-hukum pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- f) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

3) Tahap Konfirmasi (20 menit)

- a) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- b) Sebagai evaluasi pembelajaran, guru memberikan permainan kuis interaktif dengan *Slide cuiz creator*.
- c) Secara bersama-sama soal dijawab oleh siswa dan nilai evaluasi siswa dapat diketahui secara langsung.
- d) Setelah selesai, guru dan siswa membahas secara bersama-sama.
- e) Guru memberikan kesimpulan materi.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan II sudah berlangsung selama 90 menit pada masing-masing pertemuan. Pada awal penerapan model pembelajaran siklus I pertemuan I memang belum sepenuhnya maksimal, hal ini dikarenakan adanya kendala teknis yakni dengan terbatasnya LCD. Namun pada pertemuan ke II kendala teknis dengan cara pemberitahuan sebelumnya tentang adanya praktik PTK di kelas XI, dan hasilnya pada saat pembelajaran pertemuan II sangat memuaskan. Dari evaluasi hasil pembelajaran pada siklus I dapat diketahui bahwa prosentase jumlah pemahaman materi siswa meningkat lebih baik dari

sebelumnya. hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran siswa sangat antusias. Adapun pemahaman materi siswa yang diukur dengan pemberian soal kuis tersebut dapat dilihat pada **Table 4.5** berikut:

NO	Nama Siswa	N Pemahaman Materi Fiqih	Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABDUL KHARIS NASIKIN	75	T	-
2	AFAN ZOELHILMY	55	-	TT
3	AFNI OKTAFIONA	85	T	-
4	AINUN KHOIROTUL Z	45	-	TT
5	ALFIYATUZ ZUROIDA	70	T	T-
6	ANAS NUR FAIQOH	85	T	-
7	ARINAL AULA	75	T	-
8	DEA ARISTA	75	T	-
9	DEWI OCTAFIANI	70	T	-
10	DIMAS BAGUS ALFIANDI	65	-	TT
11	DINI WAHYUNI	35	-	TT
12	DIVA PRAMESVERI	75	T	-
13	EDY SETIAWAN	50	-	TT
14	FAHMY ARYA SAIFUDDIN	75	T	-
15	FIFIN NUR AIDAH	70	T	-
16	IKA KHAIRUN NISA	70	T	-
17	INDAH NURAINI FILIYA	40	-	TT

18	ISMI ISWARI RINJANI	85	T	-
19	KHOIRUZ ZAHROTUN N	55	-	TT
20	LUSI ROHMATUL FITRIAH	80	T	-
21	MIFTAKHUL HIDAYATIM M	70	T	-
22	MIRANDA OKTAVIA PUTRI	75	T	-
23	MOCH. FIRDO BISMA I	70	T	-
24	MOCHAMAD KHOLILI	35	-	TT
25	MUHAMAD ZAKY G	75	T	-
26	NILA KHOIRUN NA'ALI	85	T	-
27	NUR IDA FITRIYAH	70	T	-
28	NURUL CAHYATI	60	-	TT
29	PRATIWI TRI SETYAWATI	55	-	TT
30	ROHMAT TAUFIK WAHYU	60	-	TT
31	ROMSI NUR FAUZIYAH	45	-	TT
32	THORIQUL FAHMI	75	T	-
33	TRI PRAYOGO	70	T	T
Σ Jumlah Nilai		1945		
Σ nilai rata-rata		66.1		
Σ T			21	
Σ TT				12
(P)	% Ketuntasan Dalam Memahami Materi	57, 57 %		

Keterangan:

N : Nilai

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

$$P = \frac{\Sigma}{\quad} \quad 100$$

4) Observasi Tindakan Siklus I

Observasi pada pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Januari dan 18 Januari 2012 jam ke 6 dan 7 pada pukul 10.45-11.45 selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Secara umum pelaksanaan siklus pertama pertemuan pertama berjalan sesuai dengan pembelajaran yang direncanakan. siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pelajaran karena pada awal pelajaran peneliti memberikan permainan singkat dan lagu untuk mengembalikan motivasi belajar siswa.

Saat peneliti menjelaskan tentang materi yang dipelajari hari itu serta tujuan dari mempelajari materi itu pada awalnya siswa tampak mendengarkan akan tetapi lama kelamaan siswa mulai ramai, pada saat siswa mulai ramai, peneliti memusatkan kembali perhatian siswa dengan menggunakan memutar video pembelajaran dan guru meminta kepada siswa untuk mengkaji tentang materi yang terkandung dalam video tersebut, kemudian guru menjelaskan materi dengan menampilkan *slide autoplay media studio* tersebut, dan hasilnya siswa sangat antusias sekali dalam pembelajaran tersebut. Sehingga pemahaman siswa dalam belajar tersebut sedikit demi sedikit terbangun, dikarenakan belajar

siswa dapat memadukan sesuatu yang sifatnya abstrak kedalam sesuatu yang nyata melalui media gambar, video dan animasi, sehingga dari sini siswa akan paham dengan materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ke-2 pada awalnya siswa tampak mendengarkan akan tetapi lama kelamaan siswa mulai ramai, sehingga peneliti memusatkan kembali perhatian siswa dengan menampilkan materi pelajaran kedalam *slide autoplay media studio* dan guru meminta kepada siswa untuk mengkaji tentang materi yang terkandung dalam slide tersebut, dengan cara memadukan sesuatu yang sifatnya abstrak kedalam sesuatu yang nyata melalui media gambar, video dan animasi, menjadikan siswa akan paham dengan materi yang diajarkan.

kemudian pada tahap konfirmasi peneliti mengadakan evaluasi yang mencakup materi keseluruhan dari siklus I ini, yakni dengan cara memberikan soal yang berbentuk kuis interaktif. Kuis interaktif ini terdiri dari 20 soal yang masing-masing soal memiliki poin 5, sehingga jika benar semua maka nilainya adalah 100. Dengan menggunakan media kuis interaktif yang didesign seperti kuis pada umumnya ini siswa sangat semangat dan berlomba-lomba untuk memperbaiki prestasinya sekaligus sarana untuk mengasah siswa untuk mendapatkan suatu pemahaman. Sehingga dari hasil evaluasi ini yang merupakan indikator pemahaman siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase

pemahaman siswa ketika pre tes dibanding pada siklus I ini meningkat dari 27,3 % menjadi 57,57% dan rata-rata nilai dari 58,9 menjadi 66,1, dari data yang ada tersebut kemudian diterjemahkan dan diambil kesimpulan perlu adanya peningkatan prosentase siswa yang dapat paham dengan materi Fiqih, dikarenakan standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas sebesar 70 %.

Dalam observasi dikelas yang dilakukan oleh peneliti dan tiga observer lainnya mengatakan bahwa siswa sangat antusias dan senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan LCD, serta adanya pembentukan pemahaman siswa dikarenakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Untuk membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan informasi yang diperoleh peneliti, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan sumber. Hal-hal yang telah dilakukan peneliti pada siklus I ini dengan mengadakan wawancara kepada Ismi Iswari Rinjani, siswa kelas XI IPS MAN Mojokerto setelah pembelajaran, dia mengatakan bahwa :

“Pembelajarannya bagus dan menarik, dikarenakan siswa bisa mengetahui secara langsung pada video pembelajaran yang ditayangkan guru”.²

Hasil wawancara siswa tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara kepada pak Misbachul Amin, S.Pd.I. guru Fiqih Kelas XI IPS 3 MAN Mojokerto, beliau mengatakan bahwa:

² Wawancara dengan Ismi Iswari Rinjani, siswa kelas XI IPS 3 MAN Mojokerto pada tanggal 15 Januari 2012.

“ Pembelajaran multimedia yang telah dipraktikan sangat bagus sekali, dikerenakan siswa dapat melihar meteri secara langsung dengan fonomena yng dapat dilihat secara langsung, hal ini terwujud dalam video pembelajaran dan amimasi. Begitu juga manfaatnya banyak misalnya guru tidak usah mencatat di papan tulis, bahkan tanpa membutuhkan waktu yang sangat lama mereka juga bisa dengan mudah dalam memahami materi itu”.³

Dari perbandingan hasil observasi, dokumentasi hasil evaluasi dan wawancara tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Siswa merasa senang, antusias dan termotivasi terhadap pembelajaran dengan menggunakan Layar LCD.
- 2) Pembelajaran lebih mudah dipahami ketika pembelajarannya memadukan teks, gambar, animasi, suara dan video dengan materi pelajaran.

5) **Refleksi Tindakan Siklus I**

Berdasarkan keseluruhan tindakan siklus I yang meliputi perencanaan, perencanaan tindakan dan observasi sudah bisa dikatakan sesuai sesuai dengan rencana, akan tetapi harus ada analisis, sintesis dan simpulan terkait dengan tindakan. Setelah diadakan evaluasi terhadap rencana, proses dan hasil tindakan dapat disimpulkan bahwa siklus I perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus II. Adapun hasil refleksi terhadap siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

³ Wawancara dengan misbachul amin, guru mata pelajaran Fiqih MAN Mojokerto pada tanggal 15 Januari 2012.

- a. Siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pelajaran meski jam pelajaran Fiqih terletak pada jam pertengahan, hal itu karena pada awal kegiatan pembelajaran guru memberikan permainan singkat dan lagu-lagu motivasi yang ditujukan untuk mengembalikan semangat belajar siswa, dan pada siklus selanjutnya diusahakan jam pelajaran dilakukan pada pagi hari dengan cara ganti jam dengan guru lain yang sifatnya sementara.
- b. Pada awal pembelajaran siswa sangat ramai namun dengan rencana pembelajaran yang ada bahwa peneliti atau guru meminta siswa untuk menyaksikan LCD yang menyajikan gambar yang berkaitan dengan materi pernikahan dalam *slide autoplay media studio*, menjadikan suasana kelas lebih kondusif dan hal ini juga dapat mempermudah mereka memahami dan mengingat tentang materi Fiqih, sehingga pemahaman siswa akan terbangun dengan sendirinya.
- c. Adanya beberapa yang heran dengan adanya pembelajaran yang baru yakni dengan menggunakan LCD dan menggunakan *Slide autoplay dan media studio*, sehingga pada siklus selanjutnya perlu adanya sosialisasi dan informasi sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- d. Pada saat evaluasi pembelajaran yang dilakukan dikelas dengan model kuis interaktif menjadikan kelas ramai dan siswa yang

lain tahu jawaban dari soal tersebut, maka pada siklus selanjutnya diusahakan ketika evaluasi satu siswa satu komputer dalam menyelesaikan ujian tersebut.

- e. Minimnya LCD proyektor yang ada sehingga dalam praktik pembelajarannya terkadang LCD sedang dipakai dan terkadang kabel tidak ada, maka pada siklus selanjutnya diupayakan sebelum pembelajaran LCD, Laptop, dan kebel sudah terpasang dan siap dipakai.

Melalui refleksi dari proses pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Slide autoplay dan quizcreator* pada siklus I, maka guru dan peneliti menyimpulkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dan harus diperbaiki pada siklus II.

2. Paparan Data Siklus II Pertemuan I dan II (tanggal 25 Januari dan 1 Februari 2012)

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi proses pembelajaran pada siklus I bisa dikatakan lumayan baik, namun masih terdapat beberapa kendala, untuk perbaikan maka ada beberapa hal yang akan dilakukan pada siklus II ini agar pelaksanaan tindakan lebih maksimal. Maka Pada siklus II, pertemuan I dan II peneliti merencanakan pembelajaran Fiqih kelas XI semester 2 pada Bab selanjutnya yaitu persiapan pelaksanaan pernikahan. Pada awal perencanaan peneliti membuat rancangan pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan media pembelajaran

dengan menggunakan *autoplay media studio* dengan mengacu pada buku LKS Kelas XI dengan tujuan menciptakan motivasi belajar siswa serta menjadikan materi yang sifatnya abstrak akan menjadi nyata dengan perpaduan antara materi dan gambar, materi dan video.

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus II peneliti mempersiapkan beberapa hal yaitu:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang ada.
- 2) Menyiapkan materi dengan tema persiapan pelaksanaan pernikahan.
- 3) Menyiapkan sumber-sumber belajar, seperti buku paket Fiqih dan Lembar Kerja Siswa.
- 4) Menyiapkan topik bahasan yang terkait dengan tema materi.
- 5) Membentuk nama-nama kelompok diskusi yang terdiri dari 4 kelompok besar, setiap kelompok terdiri dari 8-9 siswa.
- 6) Menyiapkan sarana yang menunjang dalam pembelajaran multimedia (Kabel, LCD Proyektor, Laptop dan Stop Contact).
- 7) Membuat media pembelajaran dengan menggunakan *autoplay*. Sebagai Evaluasi peneliti Membuat kuis interaktif dengan menggunakan *quizcreator*.
- 8) Menyiapkan tugas-tugas yang akan diberikan kepada masing-masing kelompok.
- 9) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan dan pedoman wawancara.

Pada langkah awal pembuatan media pembelajaran, peneliti membuat skema materi dengan membuat tulisan pada kertas, dengan tujuan mempermudah peneliti dalam membuat dan mengembangkan media pembelajar tersebut, kemudian dengan menggunakan media *Macromedia Flash 8* peneliti memasukkan skema materi kedalam rancangan media pembelajaran, dengan memadukan teks, gambar, animasi serta video. Peneliti berusaha mencoba mengotak atik materi kedalam sesuatu yang nyata.

Kemudian pada tahap evaluasi guru membuat kuis interaktif dengan menggunakan *Cuizcreator*. Dalam pembuatan kuis interaktif ini, peneliti mendesign sedemikian rupa, sehingga hampir mirip seperti kuis pada umumnya, dengan model pilihan ganda sebanyak 20 soal. Setiap masing-masing soal memiliki poin 5, dengan menggunakan *Cuizcreator* dapat memunculkan nilai atau skor hasil evaluasi secara otomatis. Ketika selesai media pembelajaran tersebut dibakar (*burning*) kedalam CD dengan menggunakan *Nero 8.0* dan dapat digunakan kapan pun. Dalam rancangan pembuatan media pembelajaran pada materi persiapan pelaksanaan pernikahan dengan menggunakan *autoplay media studio*.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan I dan II dilaksanakan pada tanggal 25 januari dan 1 Februari 2012. Adapun pelaksanaan tindakanya adalah sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran, terlebih dahulu guru memberi salam kepada siswa dan menanyakan

keadaan siswa, dan melakukan doa bersama. Setelah itu guru memberitahu materi yang akan dipelajari dengan menyalakan LCD Proyektor dan menghubungkan ke laptop, dan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang persiapan pernikahan.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada semua siswa yaitu persiapan pernikahan. Dengan tujuan membentuk forum diskusi guru membagi 4 kelompok besar dan setiap kelompok terdiri dari 8-9 siswa. Kemudian guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi sesuai tugas yang diberikan. Setelah diskusi selesai, guru meminta kepada siswa untuk mengumpulkan tugasnya dalam lembar portofolio, selanjutnya dibuka Tanya jawab. Adapun susunan kelompok adalah sebagai berikut:

TABEL 4.6 PEMBAGIAN KELOMPOK

No	Nama Kelompok	Nama Anggota Siswa
1	Indonesia	ABDUL HANAN
		AHMAD JIBRIL MUBARROQ
		AINUL YAQIN
		ALFIAH SA'ADAH
		AMIRUL FATIMATUS S
		ANDHIKA BIMA PUTRA M
		ASYITAH ALMUFIDAH
		CLAUDYA SINTA K
		ELY CAHYA DEWI
2	Malaysia	MIFTAKHUL JANNAH
		EVY PUSPITASARI
		FIKI AGUS PRASETIAWAN
		FITHROTUL YUSRO
		FITRIA
		IMMAROTUL MUFIDAH
		INDAH AYUNING PAMUNGKAS

		ISMIA NUR KHAULA
3	Thailand	MUNIROTUL NANIFIYAH
		KHOIRUN NISAK
		KUNTI ALFI NUR Q
		LUTFIAH NUR FAUZIAH
		M. DWI NOVIANTO
		M. YAHYA FEBRIYANTO
		MEI NURUL HIDAYATI
		MIFTAKHUL ILMI
		MIFTAKHUL JANNAH

Pada materi yang selanjutnya guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran Fiqih dengan memadukan teks, gambar, animasi, suara dan video, sehingga semua siswa tertarik dan antusias dengan pembelajaran yang ada. pada siklus II, kegiatan siswa cukup baik dengan antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan penggunaan *autoplay media studio* dan pemberian kesempatan siswa untuk menyaksikan LCD yang menyajikan gambar dan video persiapan pelaksanaan pernikahan dalam *slide autoplay media studio*. Hal ini mempermudah mereka memahami dan mengingat tentang materi Fiqih, sehingga pemahaman siswa akan terbangun dengan sendirinya ketika guru menampilkan materi dalam *slide autoplay media studio*.

Pada tahap evaluasi guru menampilkan soal dalam bentuk kuis interaktif kedalam komputer, sehingga siswa mampu mengisi jawaban dengan sendirinya dan hasilnya langsung bisa diketahui, selain itu pula dengan penggunaan kuis interaktif ini bisa menjadikan siswa lebih semangat dalam mengerjakan soal dikarenakan format evaluasi kali ini, hampir sama dengan model kuis pada umumnya.

Adapun susunan pelaksanaan kegiatan pembelajaran Multimedia mata pelajaran Fiqih pada siklus II, pertemuan I dan II adalah sebagai berikut :

c. Siklus II Pertemuan I

Kegiatan Inti

1) Tahap Eksplorasi (20 menit)

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- b) Guru meminta siswa untuk berkumpul pada masing-masing kelompok yang telah ditentukan guru
- c) Guru memberikan tugas kelompok sesuai nama kelompoknya
- d) Siswa membentuk kelompok dan mengerjakan tugas
- e) Setelah selesai, tugas dikumpulkan dan mengadakan Tanya jawab

2) Tahap Elaborasi (50 menit)

- 1) Guru menjelaskan tentang persiapan pelaksanaan pernikahan dengan menampilkan video dan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

- 3) Guru meminta kepada siswa untuk memberikan contoh persiapan pelaksanaan pernikahan.
- 4) Siswa memberikan contoh persiapan pelaksanaan pernikahan.

3) Tahap Konfirmasi (20 menit)

- a) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- b) Sebagai penguatan, guru bertanya kepada siswa.
- c) Secara bergantian, siswa menjawab pertanyaan guru.
- d) Guru memberikan kesimpulan materi.

4) Siklus II Pertemuan II

Kegiatan Inti

a. Tahap Eksplorasi (20 menit)

- 1) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- 2) Guru membahas sekilas tentang Rukun dan Syarat Pernikahan.

b. Tahap Elaborasi (50 menit)

- 1) Guru mengadakan Tanya jawab Rukun dan Syarat pernikahan.
- 2) Siswa menjawab pertanyaan guru.
- 3) Guru meminta kepada siswa untuk memberikan contoh Rukun dan Syarat pernikahan.
- 4) Siswa memberikan contoh Rukun dan Syarat pernikahan.

- 5) Guru menjelaskan tentang Rukun dan Syarat pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- 6) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

c. Tahap Konfirmasi (20 menit)

- 1) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- 2) Sebagai evaluasi pembelajaran, guru memberikan permainan kuis interaktif dengan *Slide quiz creator*.
- 3) Secara bersama-sama soal dijawab oleh siswa dan nilai evaluasi siswa dapat diketahui secara langsung.
- 4) Setelah selesai, guru dan siswa membahas secara bersama-sama.
- 5) Guru memberikan kesimpulan materi.

Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dan II sudah berlangsung selama 90 menit pada masing-masing pertemuan. Pada awal penerapan model pembelajaran multimedia siklus II pertemuan I dan II berjalan lancar dan sesuai rencana, dikarenakan sudah diantisipasi kendala-kendala dan hasilnya pada saat pembelajaran pertemuan II sangat memuaskan, dikarenakan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus II telah mencapai dari standar minimum 70% kemampuan pemahaman siswa dalam kelas. Adapun pemahaman materi siswa yang diukur dengan pemberian

soal kuis yang dikerjakan dengan model satu anak satu komputer dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.7 Hasil Evaluasi Siklus II

NO	Nama Siswa	N Pemahan Materi Fiqih	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	ABDUL KHARIS NASIKIN	70	T	-
2	AFAN ZOELHILMY	85	T	-
3	AFNI OKTAFIONA	80	T	-
4	AINUN KHOIROTUL Z	65	T	-
5	ALFIYATUZ ZUROIDA	70	T	-
6	ANAS NUR FAIQOH	80	T	TT
7	ARINAL AULA	75	T	-
8	DEA ARISTA	75	T	-
9	DEWI OCTAFIANI	70	T	-
10	DIMAS BAGUS ALFIANDI	80	T	-
11	DINI WAHYUNI	35	-	TT
12	DIVA PRAMESVERI	95	T	-
13	EDY SETIAWAN	50	-	TT
14	FAHMY ARYA SAIFUDDIN	70	T	-
15	FIFIN NUR AIDAH	75	T	-

16	IKA KHAIRUN NISA	70	T	-
17	INDAH NURAINI FILIYA	85	T	-
18	ISMI ISWARI RINJANI	85	T	-
19	KHOIRUZ ZAHROTUN N	75	T	-
20	LUSI ROHMATUL FITRIAH	85	T	TT
21	MIFTAKHUL HIDAYATIM M	75	T	-
22	MIRANDA OKTAVIA PUTRI	75	T	-
23	MOCH. FIRDO BISMA I	70	T	-
24	MOCHAMAD KHOLILI	70	T	-
25	MUHAMAD ZAKY G	85	T	-
26	NILA KHOIRUN NA'ALI	85	T	-
27	NUR IDA FITRIYAH	65	-	TT
28	NURUL CAHYATI	75	T	-
29	PRATIWI TRI SETYAWATI	55	-	TT
30	ROHMAT TAUFIK WAHYU	80	T	-
31	ROMSI NUR FAUZIYAH	60	-	TT
32	THORIQL FAHMI	75	T	-
33	TRI PRAYOGO	70	T	-
Σ Jumlah Nilai		2430		
Σ nilai rata-rata		73.63		
Σ T			26	
Σ TT				7

(P) % Ketuntasan Dalam Memahami Materi	78.79 %
--	---------

Keterangan:

N : Nilai

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

$$P = \frac{\Sigma}{100}$$

d. Observasi Tindakan Siklus II

Observasi pada pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Januari dan 1 Februari 2012 jam ke 5 dan 6 pada pukul 10.45-11.45 selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Secara umum pelaksanaan siklus pertama pertemuan pertama berjalan sesuai dengan pembelajaran yang direncanakan. Siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pelajaran karena pada pertemuan I guru membentuk pembelajaran dengan berkelompok.

Pada saat diskusi kelompok terlihat siswa dalam keadaan khusuk, terbukti siswa mengerjakan sesuai dengan waktu yang diberikan. Kemudian pada materi selanjutnya guru menjelaskan dengan menggunakan memutar video pembelajaran yang tergabung dalam *slide autoplay media studio*. dan hasilnya siswa sangat antusias sekali dalam pembelajaran tersebut. Hal ini

senada dengan hasil observasi yang telah diisi oleh pak misbachul amin, Ismi Iswari Rinjani selaku observer pada penelitian ini. Sehingga pemahaman siswa dalam belajar tersebut sedikit demi sedikit terbangun, dikarenakan belajar siswa dapat memadukan sesuatu yang sifatnya abstrak kedalam sesuatu yang nyata melalui media gambar, video dan animasi, sehingga dari sini siswa akan paham dengan materi yang diajarkan

Pada pertemuan ke-2 pada awalnya siswa tampak mendengarkan akan tetapi lama kelamaan siswa mulai ramai, sehingga peneliti memusatkan kembali perhatian siswa dengan menampilkan materi pelajaran kedalam *slide autoplay media studio* dan guru meminta kepada siswa untuk mengkaji tentang materi yang terkandung dalam slide tersebut, dengan cara memadukan sesuatu yang sifatnya abstrak kedalam sesuatu yang nyata melalui media gambar, video dan animasi, menjadikan siswa akan paham dengan materi yang diajarkan.

kemudian pada tahap konfirmasi peneliti mengadakan evaluasi yang mencakup materi keseluruhan dari siklus I ini, yakni dengan cara memberikan soal yang berbentuk kuis interaktif. Kuis interaktif ini terdiri dari 20 soal yang masing-masing soal memiliki poin 5, sehingga jika benar semua maka nilainya adalah 100. Dengan menggunakan media kuis interaktif yang didesign seperti kuis pada umumnya ini siswa sangat

semangat dan berlomba-lomba untuk memperbaiki prestasinya sekaligus sarana untuk mengasah siswa untuk mendapatkan suatu pemahaman. Sehingga dari hasil evaluasi ini yang merupakan indikator pemahaman siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase pemahaman siswa ketika pre tes dibanding pada siklus I ini meningkat dari 57.57% menjadi 78.79% dan rata-rata nilai dari 66.1 menjadi 73.63, dari data yang ada tersebut telah mencapai 70 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas. Sehingga pada siklus II pertemuan II ini telah dinyatakan selesai dan sesuai dengan yang rencanakan.

Dalam observasi dikelas yang dilakukan oleh peneliti dan dua observer lainnya mengatakan bahwa siswa sangat antusias dan senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan LCD, serta adanya pembentukan pemahaman siswa dikarenakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Untuk membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan informasi yang diperoleh peneliti, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan sumber. Hal-hal yang telah dilakukan peneliti pada siklus II ini dengan mengadakan wawancara kepada Anas Nur Faiqoh, siswa kelas XI MAN Mojokerto, dia mengatakan bahwa :

“Pembelajaran yang telah dilakukan pada saat itu sangat enak dan menarik, dikarenakan siswa bisa mengetahui

secara langsung pada video pembelajaran yang ditayangkan guru, apalagi dengan adanya media LCD”⁴

Hasil wawancara siswa tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara kepada bapak Misbachul Amin S.pd.I. guru Fiqih Kelas XI MAN Mojokerto, beliau mengatakan bahwa:

“Pembelajaran multimedia ini sangat bagus sekali, dikerenakan siswa dapat melihat materi secara langsung dengan fenomena yang dapat dilihat secara langsung, hal ini terwujud dalam video pembelajaran dan animasi. Begitu juga manfaatnya banyak misalnya guru tidak usah mencatat di papan tulis, bahkan tanpa membutuhkan waktu yang sangat lama mereka juga bisa dengan mudah dalam memahami materi itu”.⁵

Dari perbandingan hasil observasi, dokumentasi hasil evaluasi dan wawancara tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Siswa merasa senang, antusias dan termotivasi terhadap pembelajaran dengan menggunakan Layar LCD.
- 2) Pembelajaran lebih mudah dipahami ketika pembelajarannya memadukan teks, gambar, animasi, suara dan video dengan materi pelajaran.

e. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan keseluruhan tindakan siklus II yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi sudah bisa

⁴ Wawancara dengan Anas Nur Faiqoh, siswa kelas XI MAN Mojokerto pada tanggal 2 Februari 2012.

⁵ Wawancara dengan Misbachul Amin, guru mata pelajaran Fiqih MAN Mojokerto pada tanggal 2 Februari 2012.

dikatakan sesuai sesuai dengan rencana, serta pemahaman konsep siswa mengenai Pernikahan, maka bisa dikatakan penelitian ini berjalan dengan tepat dan sesuai dengan yang diinginkan. Namun setelah diadakan evaluasi terhadap rencana, proses dan hasil tindakan secara menyeluruh masih ada beberapa kendala teknis yang menjadikan pembelajaran kadang terganggu. Adapun hasil refleksi terhadap siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Adanya Siklus peningkatan yang telah mencapai standar minimum Pemahaman siswa dalam satu kelas yakni sebesar 78.79%.
- 2) Sudah terpasang LCD, Laptop, dan kebel dan siap dipakai kegiatan pembelajaran.

Melalui refleksi dari proses pembelajaran multimedia dalam meningkatkan pemahaman materi belajar pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI MAN Mojokerto pada siklus II ini telah sesuai dengan yang diinginkan, sehingga penelitian tindakan kelas yang diselenggarakan di MAN Mojokerto telah selesai.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data dari hasil penelitian sebagaimana telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa temuan penelitian di MAN Mojokerto terkait dengan penerapan pembelajaran multimedia berbasis CAI (*Computer Assisted Instruction*) dalam meningkatkan pemahaman materi belajar pada mata pelajaran fiqih di kelas XI ips 3 dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan Penilaian.

A. Perencanaan

Pembelajaran Berbasis Multimedia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan media gambar, gambar bergerak (*animasi*), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton. Namun menurut Bambang Warsita dalam bukunya “Teknologi Pembelajaran landasan dan aplikasi” dia mengatakan bahwa Pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu program pengajaran atau pembelajaran yang diakses melalui komputer sehingga pemakai dapat berinteraksi dengannya. Jadi dengan kata lain dalam pembelajaran tersebut mulai dari materi ajar sampai dengan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bentuan computer.¹ Misalnya dengan penggunaan LCD Proyektor yang dihubungkan pada laptop sehingga,

¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran landasan dan aplikasi*, (Jakarta : Renita Cipta, 2008), Hlm 137.

serta materi pelajaran ditampilkan dalam bentuk *slidepower poin*, *Macromedia flash*, *Windows Movie Maker* dan *Wondershare Quiz Creator*.

Terkait dengan hal itu Sebelum pelaksanaan pembelajaran peneliti mempersiapkan beberapa hal yaitu:

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang ada.
2. Menyiapkan materi ajar dengan Membuat media pembelajaran dengan menggunakan *autoplay media studio*.
3. Sebagai Evaluasi peneliti Membuat kuis interaktif dengan menggunakan *cuiz creator*.
4. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan dan pedoman wawancara.

Pada langkah awal pembuatan media pembelajaran, peneliti membuat skema materi dengan membuat tulisan pada kertas, dengan tujuan mempermudah peneliti dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran tersebut, kemudian dengan menggunakan media *autoplay media studio* peneliti memasukkan skema materi kedalam rancangan media pembelajaran, dengan memadukan teks, gambar, animasi serta video. Peneliti berusaha mencoba mengotak atik materi kedalam sesuatu yang nyata, video yang dipakai dalam pembuatan media ini berasal dari situs *You Tube*, dan pengambilan video (*download*) tersebut dengan menggunakan software *Internet Download Magnager 6.05*, kemudian setelah proses pengambilan video telah selesai, video tersebut diconvert dari format FLV (*Flash Video*

File) menjadi AVI dengan menggunakan software *Smart Flash Converter Pro*, baru video tersebut bisa dimasukkan kedalam *autoplay media studio* Dan perlu diketahui bahwa situs *You Tube* menyimpan banyak berbagai pengetahuan dan informasi dalam format video atau movie yang kemudian dipadukan dengan materi pelajaran yang terbuat dari *autoplay media studio*

Kemudian pada tahap evaluasi guru membuat kuis interaktif dengan menggunakan *cuiz cretor* . Dalam pembuatan kuis interaktif ini, peneliti mendesign sedemikian rupa, sehingga hampir mirip seperti kuis pada umumnya, dengan model pilihan ganda sebanyak 20 soal. Setiap masingmasing soal memiliki poin 5, dengan menggunakan *ActionScript* yang terdapat pada *cuiz creator* dapat memunculkan nilai atau skor hasil evaluasi secara otomatis. Ketika selesai media pembelajaran tersebut dibakar (*burning*) kedalam CD dengan menggunakan *Nero 8.0* dan dapat digunakan kapan pun.

B. Pelaksanaan

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan terus-menerus dilakukan, baik secara konvensional maupun inovatif. Hal tersebut lebih terfokus lagi dalam Undang-undang RI No.20 Th.2003 pada BAB II, Pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung-jawab”.²

Di sisi lain dalam rangka mewujudkan pendidikan yang bermutu sesuai dengan tuntutan masyarakat di era globalisasi ini dan untuk mengatasi masalah dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan ilmu pengetahuan di Indonesia, diperlukan suatu perubahan dalam dunia pendidikan, dan upaya pembaharuan proses tersebut terletak pada tanggung jawab guru bagaimana pembelajaran yang di sampaikan dapat dipahami peserta didik secara benar.

Proses pembelajaran di tentukan sampai sejauh mana guru dapat menggunakan metode dan strategi pembelajaran dengan baik, dan diimbangi dengan cara sejauh mana guru mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu dalam dunia pendidikan diperlukan adanya sumber daya manusia yang berkualitas sebagai insan yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Untuk memikirkan cara yang terbaik untuk mempersiapkan siswa menghadapi semua tantangan dunia, Beralih dari fokus pemahaman konsep ilmu menjadi kurikulum yang mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir, bernalar, kritis dan berkomunikasi secara baik, dengan tujuan membantu siswa membangun pemahaman konsep tentang ilmu-ilmu agama yang memuat materi Akidah Akhlak, Fiqih, dan Quran Hadhist. bukan sekedar mengingat teori saja tetapi juga dapat membuktikan secara fakta dilapangan.

² Undang-Undang RI No.20 Th.2003, hlm. 7.

Adapun pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini yaitu terlebih dahulu guru memberi salam kepada siswa dan menanyakan keadaan siswa, dan melakukan doa bersama, kemudian guru mengenalkan peneliti kepada siswa, mengingat peneliti disini belum mengenal secara keseluruhan dengan siswa di kelas XI MAN Mojokerto. Setelah itu guru memberitahu materi yang akan dipelajari dengan menyalakan LCD Proyektor dan menghubungkan ke laptop, dan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada semua siswa, kemudian guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran Fiqih dengan memadukan teks, gambar, animasi, suara dan video, sehingga semua siswa merasa penasaran dan akhirnya tertarik dengan pembelajaran yang ada, guru atau peneliti menggunakan *autoplay media studio* dan memberi kesempatan siswa untuk menyaksikan LCD yang menyajikan gambar dan video tentang materi yang diajarkan didalam *slide autoplay media studio*. Hal ini mempermudah mereka memahami dan mengingat tentang materi Fiqih, sehingga pemahaman siswa akan terbangun dengan sendirinya ketika guru menampilkan materi dalam *slide autoplay media studio*.

Pada tahap evaluasi guru menampilkan soal dalam bentuk kuis interaktif kedalam komputer, sehingga siswa mampu mengisi jawaban dengan sendirinya dan hasilnya langsung bisa diketahui, selain itu pula dengan penggunaan kuis interaktif ini bisa menjadikan siswa lebih semangat dan

berlomba-lomba dalam mengerjakan soal dikarenakan format evaluasi kali ini, hampir sama dengan model kuis interaktif pada umumnya.

C. Penilaian

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, definisi dari pemahaman dibedakan menjadi berbagai macam pengertian antara lain:

1. Menerima arti, menyerap ide, memahami.
2. Mengetahui secara betul, memahami karakter atau sifat dasar.
3. Mengetahui arti kata-kata dalam bahasa.
4. Menyerap dengan jelas fakta dan menyadari.

Sardiman mengemukakan bahwa pemahaman atau comprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu maka belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu fungsi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. Sebagai Standarisasi minimum ketercapaian penilaian kemampuan siswa dalam memahami materi diukur dengan menggunakan evaluasi pembelajaran.³ Namun dalam penerapannya evaluasi pembelajaran multimedia berbasis CAI (*Computer Assisted Instruction*) dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer pula, sehingga dalam hal ini peneliti harus membuat alat evaluasi dengan model kuis interaktif yang dibuat melalui software *autoplay dan quiz creator*. Adapun hasil penilaian penelitian ini

³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar; Pedoman Bagi Gurudan Calon Guru*. (Jakarta: CV Rajawali 1990), hlm 42.

yang terdiri dari dua siklus mengalami kenaikan mulai dari pre tes, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan mulai dari 27,3 % menjadi 57.57% dan menjadi 78.79% dan rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari 58.9, menjadi 66.1 dan menjadi 73.63, dari data diatas telah mencapai 70 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran tersebut diatas yang merupakan indikator pemahaman siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase pemahaman siswa mulai dari pre tes, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan mulai dari 27,3 % menjadi 57.57% dan menjadi 78.79% dan rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari 58.9, menjadi 66.1 dan menjadi 73.63, dari data diatas telah mencapai 70 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas.

Dengan demikian, data-data hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka terbukti bahwa dengan pembelajaran multimedia berbasis CAI (*Computer Assisted Instruction*) dapat meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI IPS 3 MAN Mojokerto dengan indikator keberhasilan:

- a. Selama pembelajaran berlangsung siswa tampak senang, antusias dan gembira, hal ini dapat dilihat dari pembelajaran dengan menggunakan LCD serta ketika kegiatan evaluasi dengan cara menggunakan kuis interaktif.
- b. Hasil penilaian siswa lebih baik atau meningkat dari hasil yang mereka dapatkan sebelumnya. Hal ini dilihat dari besarnya rasa ingin tahu mereka

terhadap materi yang kurang dipahami dan pemahaman siswa meningkat terlihat dari penguasaan materi yang dipelajari.

- c. Pemahaman siswa dalam menerima materi Fiqih dengan menggunakan media pembelajaran *autoplay media studio*, hal ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam menjawab kuis interaktif sebagai alat evaluasi.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan observasi data di lapangan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran multimedia ini mampu meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas XI MAN Mojokerto. Dengan sangat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, begitu juga dari hasil pembelajaran dengan menggunakan progam Autoplay dan Quizcreator perlu adanya suatu rancangan atau design pembelajaran. Adapun guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing, memberikan penjelasan ulang mengenai pembelajran menggunakan multimedia.
2. Hasil pemahaman siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase pemahaman siswa mulai dari pre test, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan mulai dari 27, 3% menjadi 57, 57% dan menjadi 78, 79% dan rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari 58. 9 menjadi 66. 1 dan menjadi 73. 63, dan data tersebut telah mencapai 70 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak:

1. Sarana dan prasarana di MAN Mojokerto sudah cukup bagus, tetapi diupayakan untuk lebih melengkapi fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah, seperti buku-buku yang ada di perpustakaan, komputer, media pembelajaran, LCD proyektor dan sebagainya. Karena fasilitas tersebut dapat membantu siswa untuk melengkapi informasi pengetahuan dalam pendidikan.
2. Kepala madrasah alangkah baiknya jika penelitian ini dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam pengembangan lembaga pendidikan di bidang IT untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman belajar serta prestasi belajar.
3. Guru diharapkan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan program autoplay dan quizcreator tidak hanya pada pelajaran Fiqih, tetapi bisa diterapkan pada pelajaran yang lain, karena pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Siswa agar dapat meningkatkan semangat belajar dalam menyongsong perkembangan pendidikan di era global, sehingga dalam persaingan meraih prestasi akademik bisa tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1986, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara
- Azhar, Arsyad. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahari djamarah Syaiful. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*.
Surabaya: Usaha Nasional.
- Bandung : Citra Umbara.Usman, Moh Uzar. 2002. *Menjadi Guru Profesional*.
Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bungin Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial (Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif)* Surabaya: Airlangga University Press.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahnya*, Surya Cipta Sarana, Surabaya, 1995
- Dimiyati, Mudjiono. 1999, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik Oemar. 1983. *Metode Mengajar Dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hamzah, Suleiman Amir.1981. *Media Audio Visual*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana. 1989. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution. 1986. *Didaktik Asas-asas Mengajar* Bandung: Jemmars Renita Cipta.

- Roestiyah, NK. 1989. *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Rusyan, Tabrani, dkk. 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadirman, Arief S. Dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama.
- Saputro, Supriyadi. 1993. *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Umum: Pengembangan Proses Belajar Mengajar*. Malang: IKIP.
- Sardiman. 1994. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Raja Grafinda Persada.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wast. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Rhineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 1999, *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, Nana. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2005. *Media pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2005, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sujana Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sukandarumiddi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Suryabrata, Suryadi. 1993. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Press.
- Suryobroto B. 1983. *Beberapa Aspek-Aspek Dasar Kependidikan* Jakarta: Bima Aksara.
- Tadjab. 1994. *Ilmu Jiwa Pendidikan*. Surabaya: Karya Abditama.
- Tadjab. *Ilmu Pendidikan*. 1994 Surabaya: Karya Abditama.
- Tim Bahasa PAH. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Surabaya: CV. Pustaka Agung Harapan.
- Undang-Undang RI No.20 Th.2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran landasan dan aplikasi*. Jakarta :
- Wena Made,2010. *strategi pembelajaran inovatif kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara.



PANDUAN BELAJAR DI MAN MOJOKERTO

TAHUN PELAJARAN 2009/2010

1. NAMA MADRASAH
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) Mojokerto adalah SMU Negeri dengan ciri khas agama Islam yang diselenggarakan oleh Departemen Agama (Depag)

Motto: *Belajar, Cerdas, terampil, bertaqwa, dan berakhlakul karimah.*

2. Visi MAN Mojokerto
Terwujudnya manusia belajar sepanjang hayat, YANG POPULIS, ISLAMI DAN BERKUALITAS,
3. Misi MAN Mojokerto
 - a. Membekali dengan kemampuan akademis kepada siswa yang berminat melanjutkan studi ke perguruan tinggi Negeri baik umum maupun agama.
 - b. Membekali siswa dengan kecakapan hidup (*life skill*) agar berani dan berkemampuan menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar serta secara kreatif menemukan solusi dan mampu mengatasinya.
 - c. Mengoptimalkan potensi siswa dengan layanan pembelajaran dan bimbingan yang intensif .
 - d. Meningkatkan kesejahteraan sumber Daya Manusia secara menyeluruh.
 - e. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dalam bidang agama, budaya, ilmu pengetahuan , teknologi dan ketrampilan kepada seluruh warga sekolah.
 - f. Membekali dengan ketrampilan pada siswa yang tidak mampu melanjutkan ke Perguruan Tinggi.
 - g. Membekali siswa dengan ketrampilan dasar amaliah keagamaan.
4. Tujuan yang akan dicapai :
 - a. Nilai rata-rata NUN siswa dalam UNAS minimal 7,00
 - b. Pendaftaran siswa baru ditutup bersamaan dengan SMU, dengan standar NUN untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika dan bahasa Inggris, 7.00
 - c. Prosentasi motivasi siswa yang melanjutkan ke PT meningkat
 - d. Prosentasi siswa yang masuk melalui PSB/PMDK/UMPTN meningkat
 - e. Mengefektifkan dan mengefisienkan kegiatan belajar intensif (ekstra akademis)

- f. Mengefektifkan dan mengefisienkan layanan dan pembinaan keagamaan untuk peningkatan perilaku warga sekolah dengan akhlakul karimah.
- g. Memiliki team olahraga yang mampu menjadi finalis minimal tingkat Kabupaten
- h. Memiliki team kesenian yang mampu tampil pada acara setingkat Kabupaten
- i. Memiliki kelompok KIR dan mampu menjadi finalis minimal tingkat Propinsi
- j. Memiliki keunggulan dalam kegiatan pramuka dan PMR di tingkat Kabupaten
- k. Memiliki keunggulan dalam aktivitas keagamaan
- l. Memiliki keunggulan dalam kepedulian sosial
- m. Memiliki team calon da'i, Qori'/Qori'ah dan grup qosidah yang unggul
- n. Memiliki kelompok siswa pecinta MIPA, Sosial, Keagamaan.
- o. Memiliki tim jurnalistik yang tangguh

5. TARGET

Target penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di MAN Mojokerto adalah :

- a. Diterimanya lulusan MAN Mojokerto di PTN.
- b. Diperolehnya prestasi akademis maupun non akademis , minimal ditingkat Kabupaten.
- c. Terciptanya kehidupan yang relegius dilingkungan madrasah, yang diperlihatkan dengan prilaku ikhlas, sederhana, ukhuwah dan kebebasan berkreasi.

6. STRATEGI

Strategi yang dilakukan MAN Mojokerto untuk mencapai target yang akan dicanangkan adalah sebagai berikut :

- A. Rekrutmen Siswa Baru Diperoleh Melalui 3 Jalur, Yaitu: Jalur Penelusuran Minat Dan Prestasi Akademis, Jalur Standar Nun Minimal Rata-Rata 6,80 Dan Jalur Tes Tulis.
- B. Peningkatan kualitas profesional guru secara kontinu.
- C. Peningkatan hasil Ujian Nasional, rata-rata minimal 7.00,
- D. Pembinaan kualitas siswa baik akademis maupun ekstra kurikuler
- E. Pengembangan organisasi MAN yang menuju MAN unggulan

ABSEN SISWA MAN MOJOKERTO

XI IPS 3

Nomor		Nama Siswa	L/P	KET
Urt	IND			
1	007311	ABDUL KHARIS NASIKIN	L	
2	007565	AFAN ZOELHILMY	L	
3	007438	AFNI OKTAFIONA	p	
4	007358	AINUN KHOIROTUL Z	P	
5	007605	ALFIYATUZ ZUROIDA	P	
6	007567	ANAS NUR FAIQOH	L	
7	007481	ARINAL AULA	P	
8	007361	DEA ARISTA	P	
9	007362	DEWI OCTAFIANI	P	
10	007405	DIMAS BAGUS ALFIANDI	L	
11	007487	DINI WAHYUNI	P	
12	007489	DIVA PRAMESVERI	L	
13	007365	EDY SETIAWAN	L	
14	007407	FAHMY ARYA SAIFUDDIN	L	
15	007368	FIFIN NUR AIDAH	P	
16	007579	IKA KHAIRUN NISA	P	
17	007620	INDAH NURAINI FILIYA	P	
18	007501	ISMI ISWARI RINJANI	P	
19	007371	KHOIRUZ ZAHROTUN N	P	
20	007416	LUSI ROHMATUL FITRIAH	P	
21	007417	MIFTAKHUL HIDAYATIM M	P	
22	007627	MIRANDA OKTAVIA PUTRI	P	
23	007331	MOCH. FIRDO BISMA I	L	
24	007464	MOCHAMAD KHOLILI	L	
25	007551	MUHAMAD ZAKY G	L	
26	007469	NILA KHOIRUN NA'ALI	P	
27	007336	NUR IDA FITRIYAH	P	
28	007472	NURUL CAHYATI	P	
29	007386	PRATIWI TRI SETYAWATI	P	
30	007515	ROHMAT TAUFIK WAHYU	L	
31	007596	ROMSI NUR FAUZIYAH	P	
32	007640	THORIQUL FAHMI	L	
33	007641	TRI PRAYOGO	L	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MAN MOJOKERTO

Mata Pelajaran : FIQH

Kelas/semester : XI/Genap

Pertemuan ke : 1

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi : *Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga*

Kompetensi Dasar : *Menjelaskan Ketentuan Hukum Perkawinan Dalam Islam Dan Hikmahnya*

I. Indikator

1. Mencari informasi tentang ketentuan pernikahan dalam islam
2. Merefeksikan hikmah disyariatkannya nikah
3. Menarik hikmah adanya mahram nikah
4. Mendiskusikan perkawinan
5. Menyimpulkan tentang disyari'atkannya nikah

II. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat

1. Memahami pengertian tentang pernikahan
2. Mengetahui ketentuan pernikahan dalam islam
3. Memahami hikmah disyariatkannya nikah
4. Mengetahui hikmah adanya nikah

III. Materi Ajar: Pernikahan

IV. Metode Pengajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Quiz
4. Tutorial
5. Pemberian tugas
6. Pengamatan

V. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (20 menit)

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari.
- b) Guru memutar slide tentang Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga dengan durasi 7 menit.
- c) Siswa memperhatikan slide yang diputar oleh guru.
- d) Setelah selesai, guru bertanya kepada siswa mengenai pelajaran yang sudah di tampilkan tersebut

B. Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Guru mengadakan Tanya jawab tentang pernikahan berdasarkan isi slide yang diputar
- b) Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan isi slide yang diputar
- c) Guru menjelaskan definisi, pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- d) Siswa memperhatikan penjelasan guru.
- e) Guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan hukum-hukum pernikahan.
- f) Guru menjelaskan tentang hukum-hukum pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*. Siswa memperhatikan penjelasan guru.

C. Kegiatan Penutup (20menit)

- a) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- b) Sebagai penguatan, guru bertanya kepada siswa.
- c) Secara bergantian, siswa menjawab pertanyaan guru.
- d) Guru memberikan kesimpulan materi.

VI. Media pembelajaran

Alat/ Bahan : White board dan spidol dan Kertas, LCD
 Proyektor
 Sumber Belajar : Fiqh, modul Hikmah, Madrasah Aliyah XI semester genap

Buku Pendidikan Agama Islam Fiqih Madrasah Aliyah kelas XI, sesuai dengan permenag RI No. 2 Th. 2008, Kurikulum 2008

VII. Penilaian

1. Penilaian individual

1.1 Penilaian dilakukan terhadap siswa yang menjawab pertanyaan di komputer dengan pilihan ganda

1.2 Ketertiban siswa dalam memahami materi pembelajaran

1.3 Kuis

2. Instrumen

- a. Jelaskan pengertian pernikahan....
- b. Dalam istilah syara' pernikahan berarti
- c. Permintaan atau ajakan seorang laki-laki kepada perempuan atau sebaliknya untuk menikah dinamakan
- d.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MAN MOJOKERTO

Mata Pelajaran : Fiqh

Kelas/semester : XI/Genap

Pertemuan ke : 2

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi : Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga

Kompetensi Dasar : Menjelaskan Ketentuan Hukum Perkawinan Dalam Islam Dan Hikmahnya

VIII. Indikator

- Menjelaskan pengertian tentang hukum perkawinan
- Mencari informasi tentang ketentuan pernikahan dalam islam
- Merefleksikan hikmah disyariatkannya nikah
- Mendiskusikan tentang hukum perkawinan

IX. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat

- Memahami pengertian tentang hukum perkawinan
- Mengetahui informasi tentang ketentuan pernikahan dalam islam
- Mengetahui hikmah disyariatkannya nikah
- Mengetahui tentang hukum perkawinan

X. Materi Ajar: Hukum Perkawinan

XI. Metode Pengajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Quiz
- d. tutorial
- e. Pemberian tugas
- f. Pengamatan

XII. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

D. Kegiatan Awal (20 menit)

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- b) Guru membahas sekilas tentang materi Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga.

E. Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Guru mengadakan Tanya jawab tentang hukum pernikahan.
- b) Siswa menjawab pertanyaan guru
- c) Guru meminta kepada siswa untuk menyebutkan hukum-hukum pernikahan.
- d) Siswa menyebutkan hukum-hukum pernikahan.
- e) Guru menjelaskan tentang hukum-hukum pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- f) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

F. Kegiatan Penutup (20 menit)

- a) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- b) Sebagai evaluasi pembelajaran, guru memberikan permainan kuis interaktif dengan *Slide cuiz creator*.
- c) Secara bersama-sama soal dijawab oleh siswa dan nilai evaluasi siswa dapat diketahui secara langsung.
- d) Setelah selesai, guru dan siswa membahas secara bersama-sama.
- e) Guru memberikan kesimpulan materi.

XIII. Media pembelajaran

Alat/ Bahan : White board dan spidol dan Kertas, LCD
Proyektor

Sumber Belajar : Fiqh, modul Hikmah, Madrasah Aliyah XI semester genap
Buku Pendidikan Agama Islam Fiqih Madrasah Aliyah kelas XI, sesuai dengan permenag RI No. 2 Th. 2008, Kurikulum 2008

XIV. Penilaian

3. Penilaian individual
 - 1.1 Penilaian dilakukan terhadap siswa yang menjawab pertanyaan di komputer dengan pilihan ganda
 - 1.2 Ketertiban siswa dalam memahami materi pembelajaran
 - 1.3 Kuis
4. Instrumen
 - Jelaskan pengertian dan hukum pernikahan?
 - Ada berapa hukum pernikahan menurut para ulama'....
 - Bagi yang ingin menikah dan dia mampu serta mampu pula mengendalikan diri dari perzinahan walaupun tidak segera menikah, maka hukum nikah adalah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MAN MOJOKERTO

Mata Pelajaran : FIQH

Kelas/semester : XI/Genap

Pertemuan ke : 3

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi : *Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga*

Kompetensi Dasar : Menjelaskan Ketentuan Hukum Perkawinan Dalam Islam Dan Hikmahnya

XV. Indikator

- Menjelaskan pengertian tentang meminang
- Mencari informasi tentang ketentuan meminang
- Menarik hikmah adanya mahram nikah
- Mendiskusikan tentang hukum meminang

XVI. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat

- Memahami pengertian tentang meminang
- Mengetahui informasi tentang ketentuan meminang
- Mengetahui hikmah adanya mahram nikah
- Mengetahui tentang hukum meminang

XVII. Materi Ajar: Hukum Perkawinan

XVIII. Metode Pengajaran

- ✓ Ceramah
- ✓ Tanya jawab
- ✓ Quiz
- ✓ Tutorial
- ✓ Pemberian tugas
- ✓ pengamatan

XIX. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (20 menit)

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- b) Guru meminta siswa untuk berkumpul pada masing-masing kelompok yang telah ditentukan guru
- c) Guru memberikan tugas kelompok sesuai nama kelompoknya
- d) Siswa membentuk kelompok dan mengerjakan tugas
- e) Setelah selesai, tugas dikumpulkan dan mengadakan Tanya jawab

B. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Guru menjelaskan tentang persiapan pelaksanaan pernikahan dengan menampilkan video dan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Guru meminta kepada siswa untuk memberikan contoh persiapan pelaksanaan pernikahan.
- 4) Siswa memberikan contoh persiapan pelaksanaan pernikahan.

C. Kegiatan Penutup (20 menit)

- 1) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- 2) Sebagai penguatan, guru bertanya kepada siswa.
- 3) Secara bergantian, siswa menjawab pertanyaan guru.
- 4) Guru memberikan kesimpulan materi.

D. Media pembelajaran

Alat/ Bahan : White board dan spidol dan Kertas, LCD Proyektor

Sumber Belajar : Fiqh, modul Hikmah, Madrasah Aliyah XI semester genap

Buku Pendidikan Agama Islam Fiqih Madrasah Aliyah kelas XI, sesuai dengan permenag RI No. 2 Th. 2008, Kurikulum 2008

E. Penilaian

A. Penilaian individual

1.4 Penilaian dilakukan terhadap siswa yang menjawab pertanyaan di komputer dengan pilihan ganda

1.5 Ketertiban siswa dalam memahami materi pembelajaran

1.6 Kuis

B. Instrumen

1. Istilah lain dari meminang yaitu
2. Diliat dari aspek hukumnya, meminang adalah
3. Dalam agama islam meminang yang akan dinikahi hukumnya (mubah) dengan beberapa ketentuan antara lain

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MAN MOJOKERTO

Mata Pelajaran : Fiqh

Kelas/semester : XI/Genap

Pertemuan ke : 4

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi : *Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga*

Kompetensi Dasar : *Menjelaskan Ketentuan Hukum Perkawinan Dalam Islam Dan Hikmahnya*

XX. Indikator

- Menjelaskan pengertian tentang rukun dan syarat Pernikahan
- Mencari informasi tentang Wali Nikah
- Mendiskusikan tentang Ijab Qobul

- Menyimpulkan tentang pengertian dan hukum Mahar

XXI. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat

- Menjelaskan pengertian tentang rukun dan syarat Pernikahan
- Memahami informasi tentang Wali Nikah
- Memahami tentang Ijab Qobul
- Memahami tentang pengertian dan hukum Mahar

XXII. Materi Ajar: Rukun dan Syarat Pernikahan

XXIII. Metode Pengajaran

- Ceramah
- Tanya jawab
- Quiz
- Tutorial
- Pemberian tugas
- Pengamatan

XXIV. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

G. Kegiatan Awal (20 menit)

- 1) Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya yang belum dimengerti, kemudian dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- 2) Guru membahas sekilas tentang rukun dan syarat pernikahan.

H. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Guru mengadakan Tanya jawab rukun dan syarat pernikahan.
- 2) Siswa menjawab pertanyaan guru.
- 3) Guru meminta kepada siswa untuk memberikan contoh rukun dan syarat pernikahan.
- 4) Siswa memberikan contoh rukun dan syarat pernikahan.
- 5) Guru menjelaskan tentang rukun dan syarat pernikahan dengan menampilkan materi dalam Slide *autoplay media studio*.
- 6) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

I. Kegiatan Penutup (20 menit)

- 1) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar lebih semangat.
- 2) Sebagai evaluasi pembelajaran, guru memberikan permainan kuis interaktif dengan *Slide quiz creator*.
- 3) Secara bersama-sama soal dijawab oleh siswa dan nilai evaluasi siswa dapat diketahui secara langsung.
- 4) Setelah selesai, guru dan siswa membahas secara bersama-sama.
- 5) Guru memberikan kesimpulan materi.

XXV. Media pembelajaran

Alat/ Bahan : White board dan spidol dan Kertas, LCD Proyektor

Sumber Belajar : Fiqh, modul Hikmah, Madrasah Aliyah XI semester genap
Buku Pendidikan Agama Islam Fiqh Madrasah Aliyah kelas XI, sesuai dengan permenag RI No. 2 Th. 2008, Kurikulum 2008

XXVI. Penilaian

A. Penilaian individual

1.7 Penilaian dilakukan terhadap siswa yang menjawab pertanyaan di komputer dengan pilihan ganda

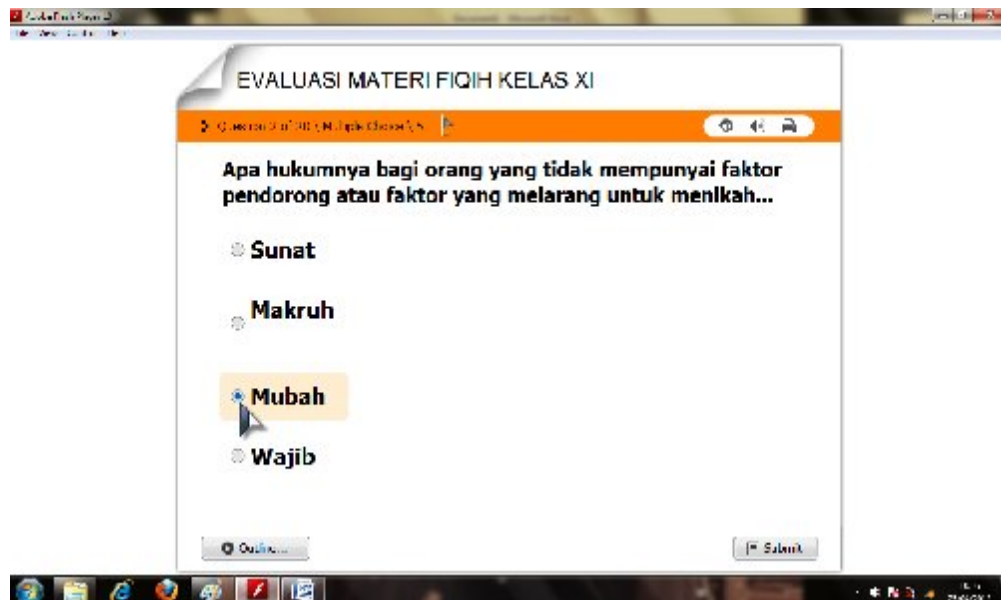
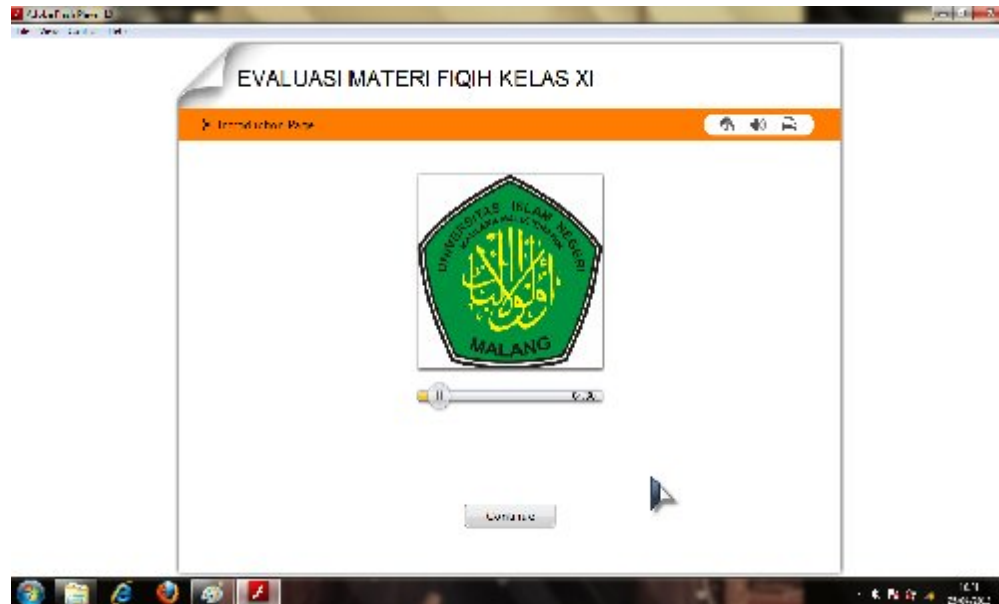
1.8 Ketertiban siswa dalam memahami materi pembelajaran

1.9 Kuis

B. Instrumen

1. Beberapa ketentuan dalam pernikahan yang harus dipenuhi agar sebuah pernikahan menjadi sah disebut
2. Pemberian wajib dari suami kepada istri dengan sebab pernikahan disebut dengan istilah
3. Ditinjau dari segi hukum syari'at, membayar mahar adalah

GAMBAR SLIDE



EVALUASI MATERI FIQIH KELAS XI

Question 1 of 20 (100%) Correct

Ditinjau dari segi hukumnya, seseorang yang ingin menikah dan bermaksud menyakiti wanita yang akan ia nikahi adalah ...

- Mubah
- Wajib
- Makruh
- Haram

Submit

EVALUASI MATERI FIQIH KELAS XI

Result

Total Questions	Total Marks	Marking Book	Marking Scheme	Your Score	Report
20	100	79%	79	100	00.02.10

Compare with your peers

Print

SLIDE AUTOPLAY



BACK

MUSIK



SUNAT

MUBAH

MAKRUH

HARAM

WAJIB

HUKUM PERNIKAHAN

MENU

Two silver wedding rings are shown in the center of the interface.

BACK

MEMINANG

(MUBAH)

HUKUM

MEMINANG

MAHRAM NIKAH

MUSIK

MUHAMMAD FARUQ AKHYAR S.S.



A video player interface is shown with a progress bar at the bottom.

RUKN DAN SYARAT PERNIKAHAN

BACK

Rukun nikah adalah unsur pokok yang harus dipenuhi untuk menjadi sahnya suatu pernikahan suatu sistem kehidupan sosial yang sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan manusia di jagat raya ini. Rukun nikah adalah sebagai berikut:

1. Calon suami
2. Calon istri
3. Ijab kabul (ucapan penyerahan dan penerimaan)
4. wali
5. Dua orang saksi



MUSIK MENU

www.slidedesigns.net

BACK MUSIK MENU

SEBAB-SEBAB HARAM UNTUK SELAMANYA

SEBAB-SEBAB YANG MENJADIKAN SESEORANG HARAM UNTUK DINIKAHI UNTUK SELAMANYA ADA 3 YAITU:

- 1) HUBUNGAN DARAH ATAU KETURUNAN
- 2) HUBUNGAN MERTUA
- 3) HUBUNGAN PERSUSUAN.

BERIKUT INI DITERANGKAN SATU PERSATU SECARA SINGKAT SIAPA-SIAPA MAHRAM ITU.



SEBAB HARAM SEMENTARA RUKUN SYARAT PERNIKAHAN

Lembar Wawancara Guru Pada Siklus I dan II

Nama :

Hari/Tanggal :

1. Apa yang ibu ketahui dengan pembelajaran multimedia?

.....
.....

2. Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran multimedia ?

.....
.....

3. Apakah pembelajaran multimedia pernah dilakukan di Madrasah ini?

.....
.....
.....

4. Apakah dalam pelaksanaannya pembelajaran multimedia siswa akan mampu memahami konsep-konsep tentang materi gejala alam maupun globalisasi dengan baik?

.....
.....
.....

5. Apakah menurut Ibu pembelajaran multimedia mempermudah pemahaman tentang materi gejala alam maupun globalisasi?

.....
.....
.....

6. Berdasarkan pengamatan ibu, Apakah siswa senang dengan proses pembelajaran multimedia ini? Kenapa?

.....
.....

7. Lebih efektif mana pembelajaran multimedia atau ceramah dari guru? Kenapa?

.....
.....

Lembar Wawancara Siswa Pada Siklus I dan II

Nama :

Hari/Tanggal :

1. Bagaimana perasaan kamu, pada waktu mengikuti pembelajaran multimedia?

.....
.....

2. Bagaimana semangat kamu pada waktu mengikuti pembelajaran multimedia?

.....
.....

3. Menurut kamu bagaimana pembelajaran multimedia?

.....
.....
.....

4. Apakah kamu bisa melaksanakan pembelajaran multimedia tentang materi gejala alam maupun globalisasi dengan baik?

.....
.....

.....

5. Apakah menurut kamu pembelajaran multimedia mempermudah pemahaman tentang materi gejala alam maupun globalisasi?

.....

.....

6. Apakah kamu senang dengan proses pembelajaran multimedia ini? Kenapa?

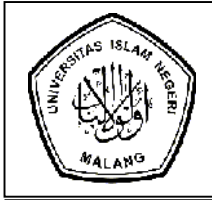
.....

.....

7. Lebih efektif mana pembelajaran multimedia atau ceramah dari guru? Kenapa?

.....

.....



DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG
FAKULTAS TARBIYAH
L. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 553991. Fax. (0341) 572533

SURAT BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Rikky Januarsam P.D
NIM : 08110170
Judul : PENERAPAN PROGRAM AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.0 DAN
QUIZCREATOR DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN FIQH DI MAN MOJOKERTO
Dosen Pembimbing : Marno. M.Ag

No	Tanggal	Materi Yang Di Konsultasikan	Tanda Tangan
1.	12-10-11	Judul dan Out line	
3.	27-03-12	Bab I, Bab II, dan Bab III	
4.	03-04-12	Revisi Bab I, Bab II, dan Bab III	
5.	10-04-12	Acc. Bab I Bab II dan Bab III	
7.	23-04-12	Bab IV, Bab V, Bab VI	
8.	01-05-12	Acc. Bab IV, Bab V, Bab VI	
9.	03-05-12	Lain-lain	

Mengetahui
DEKAN

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

BIOGRAFI PENULIS

Rikky Januarsam P.D yang biasa dipanggil rikky oleh teman-temannya. Lahir dari pasangan suami-istri yang bernama Achmad Diharto dan Endang Susminawati di kota Mojokerto, dan merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara.

Pendidikan yang ditempuh:



- ❖ Tk Cut Nyak Dien kota Mojokerto
- ❖ SDN kedung maling 1 Sooko Mojokerto lulus tahun 2002
- ❖ MTS Darul Hikmah Kedung Maling Sooko Mojokerto lulus tahun 2005
- ❖ MAN sooko mojokerto lulus tahun 2008

Sampai sekarang masih menempuh jenjang pendidikan Strata Satu (S-1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam.

DOKUMENTASI



MURID XI IPS 3



KEPALA SEKOLAH



GURU FIQIH



KELAS XI IPS 3



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MAN MOJOKERTO

Mata Pelajaran : FIQIH

Kelas/Semester : XI/Genap

Standar Kompetensi : Memahami Hukum Islam Tentang Hukum Keluarga

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Karakteristik	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		Alokasi Waktu	Bahan ajar
					Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen		
4.1. Menjelaskan ketentuan hukum perkawinan dalam Islam dan hikmahnya	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pernikahan • Hukum pernikahan • Persiapan pelaksanaan pernikahan • Rukun dan syarat pernikahan • Wali dan saksi pernikahan • Ijab qobul • Mahar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang ketentuan pernikahan dalam Islam • Merefeksikan hikmah disyariatkannya nikah • Menarik hikmah adanya mahram nikah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran • Keberanian • Kesungguhan • Tawadlu' • Kedisiplinan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian dan hukum pernikahan • Menyebutkan syarat dan rukun nikah • Menjelaskan pengertian dan hukum khitbah • Menjelaskan macam-macam pernikahan terlarang • Menyebutkan ketentuan dan macam-macam wali • Menjelaskan hukum dan macam-macam mahar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Isian • Pilihan ganda • Wawancara • performans 	2 x 45'	Lks hikmah Paket fiqih

