

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran selain diawali dengan perencanaan yang bijak, komunikasi yang baik, juga harus didukung dengan pengembangan strategi yang mampu membelajarkan siswa yang diciptakan oleh guru itu sendiri.

Pengelolaan pembelajaran merupakan suatu proses penyelenggaraan interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Dunkin dan Biddle yang dikutip Abdul Majid (2007 : 111) variabel pembelajaran ada empat, yaitu 1) variabel pertanda (*presage variables*) berupa guru/pendidik; 2) variabel konteks (*context variables*) berupa siswa/peserta didik; 3) variabel proses (*process variables*); dan 4) variabel produk (*product variables*) berupa perkembangan peserta didik baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, maka keempat variabel pembelajaran tersebut harus dikelola dengan baik (Abdul Majid, 2007).

Untuk dapat mengelola pembelajaran dengan baik, tentunya yang lebih utama guru harus memiliki perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran. Perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Abdul Majid, 2007 : 15). Dalam pelaksanaan pembelajaran pun guru harus memiliki kemampuan komprehensif dan kekinian yang dapat mengantarkan guru

menjadi tenaga profesional. Dengan demikian, guru tidak hanya menguasai satu bidang saja, tetapi guru juga kompeten dalam hal teknologi pembelajaran.

Dewasa ini teknologi berkembang sangat pesat dan membawa dampak yang sangat besar dalam setiap aspek kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan sosial kemasyarakatan di era reformasi ini menuntut dan mendorong perubahan pada sistem pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan pembaharuan beberapa kali kurikulum.

Saat ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Pengembangan dan pembaharuan kurikulum tersebut dilakukan untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas dan mutu pendidikan di Indonesia serta tuntutan masyarakat terhadap perubahan era modernisasi dan globalisasi (Asep Yadi : 2013).

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa. Siswa/peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengonstruksi dan menggunakan pengetahuan. Adapun pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran memiliki karakteristik pembelajaran yang terpusat pada siswa, melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, juga dapat mengembangkan karakter siswa.

Dalam proses pembelajaran pendekatan saintifik ini mencakup 5 M yaitu 1) Mengamati 2) Menanya 3) Mengumpulkan informasi 4) Mengasosiasikan 5) Mengomunikasikan. Untuk menciptakan seluruh proses pembelajaran yang aktif dan melibatkan seluruh potensi siswa berdasarkan 5 M tersebut, tentunya guru harus mampu menggunakan media pembelajaran (M. Hosnan, 2014: 31). Seperti yang diungkap dalam QS. Al-Maidah : 31

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ

أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ (31) المائدة

“Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang di antara orang-orang yang menyesal.”

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa sejak masa Nabi Adam as. (manusia pada saat awal kehadirannya) pembelajaran sudah menggunakan media belajar yang telah sampai pada tahap praeksplorasi fenomena alam, dengan pengetahuan mengenali sifat, karakteristik dan perilaku alam melalui perilaku burung gagak. Maka dari itu guru sebagai pendidik dirasa sangat penting dalam menggunakan media agar memudahkan siswa dalam memahami materi.

Pada saat seorang guru mendesain suatu program pengajaran, komponen-komponen media pengajaran harus mendasari pemikirannya. Untuk memulai penggunaan media pengajaran yang sesuai dengan dengan era

digital, kini salah satu caranya guru bisa memulai dengan alat bantu komputer dalam pembelajaran berbasis multimedia dengan berbagai program aplikasi yang ada di dalamnya (M. Hosnan, 2014: 111).

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio, visual sekaligus. Menurut Hofsteter multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Rusman dkk, 2012 : 296)

Adapun keunggulan multimedia pembelajaran menurut Fenrich antara lain: 1) siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya 2) siswa terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika 3) memberikan pengalaman baru dan menyenangkan bagi guru maupun siswa. 4) dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat. 5) mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan (Munir, 2013 : 47). Dengan demikian dalam setiap proses pembelajaran, manusia tidak terlepas dari media sebagai sarana penunjangnya dalam rangka membantu proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu menjadi manusia yang berpengetahuan dan berbudi luhur.

Oleh karenanya untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, salah satu unsur utamanya adalah guru yang berkualitas pula seperti yang tersirat dalam UUD RI No. 14 Th 2005 Pasal 10 tentang Guru dan Dosen,

“Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Menurut Ilhamdi dalam <http://ilhamdisintang.blogspot.com>, seorang guru dalam melaksanakan kompetensi pedagogik dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan alat bantu media pembelajaran disadari akan sangat membantu aktivitas pembelajaran. Salah satunya pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital.

Bila diamati fenomena saat ini, tidak sedikit guru dalam pembelajaran di kelas masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Karena kurangnya kemampuan guru dalam memodifikasi pembelajaran, termasuk didalamnya guru mata pelajaran PAI. Padahal guru bisa mengembangkan potensi siswanya dengan media digital untuk mengantisipasi siswa yang mudah jenuh.

Dewasa ini nampaknya banyak siswa yang sudah melek teknologi terutama dalam pembelajaran, hingga teknologi yang ada dalam genggaman. Ketika diberi tugas dari gurunya, mereka sering mencari sumber melalui media elektronik untuk menelusuri internet. Dari sanalah mereka mendapat berbagai jawaban untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dari guru. Bahkan bisa jadi siswa yang lebih maju daripada gurunya dalam hal teknologi dalam pembelajaran atau yang lainnya.

Maka untuk mengantisipasi hal itu semua, guru hendaknya bisa memanfaatkan situasi tersebut, bahkan seharusnya guru lebih maju dibanding siswa-siswanya dalam hal teknologi untuk pembelajaran, dengan memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam pembelajaran dan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan guru yaitu melalui pembelajaran berbasis multimedia.

Dengan demikian, pembelajaran PAI yang menjadi mata pelajaran yang wajib di setiap jenjang pendidikan formal, dirasa sangat penting menggunakan media pembelajaran, dan guru dituntut untuk mampu menciptakan situasi belajar yang kondusif dengan pembelajaran PAI berbasis multimedia.

SMAN 1 Bale Endah adalah salah satu sekolah yang telah menerapkan di setiap pembelajarannya menjadi berbasis multimedia, dan sudah memenuhi Standar Nasional dengan Akreditasi A. Berdasarkan keputusan Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, SMAN 1 Bale Endah mengubah sistem pembelajaran menjadi berbasis multimedia dari RSBI (Rintisan Sekolah Berstandar Internasional).

Adapun yang dijadikan objek penelitian adalah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X MIA-1, yang pembelajarannya sudah berdasarkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik dan berbasis multimedia, seperti yang telah dikemukakan diatas.

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan oleh peneliti, media yang digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital di kelas X MIA-1 di SMAN 1 Bale Endah ini adalah proyektor, laptop/komputer dan website sebagai salah satu sumber referensi selain literatur wajib yang termasuk media instruksional yang menyajikan berbagai informasi dalam pembelajaran secara visual dan audio-visual, yang dapat lebih memperjelas materi pembelajaran.

Adapun program aplikasi yang digunakan guru PAI ini variatif, diantaranya *adobe flash, adobe reader, macromedia flash, microsoft word, microsoft power point dan lain-lain*. Adapun program yang sering digunakan guru diantaranya *Ms. Power Point* karena lebih mudah dan praktis untuk dibuat dan program *Macromedia Flash* jika tampilan materi ingin lebih bagus.

Kegiatan inti dimulai dengan guru menyajikan materi melalui salah satu program aplikasi untuk bahan pengamatan siswa melalui gambar, tayangan video dan lain-lain sambil memberikan penjelasan. Kemudian, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, dalam pembelajaran ini guru mengajar tidak tekstual yaitu terpatok pada buku ajar akan tetapi bersifat kontekstual. Kemudian siswa mencatat penjelasan guru untuk mengumpulkan informasi yang diperoleh dari penjelasan yang diberikan guru, lalu guru memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat, yaitu mengasosiasikan pendapat siswa tentang materi yang disajikan melalui tayangan dengan fenomena masa kini. Setelah semua informasi terkumpul, guru memberi

penugasan kepada siswa berkelompok, untuk mengomunikasikan seluruh informasi yang terkumpul kepada siswa lainnya.

Berdasarkan pra survey di kelas dan uji coba angket kepada siswa, untuk memperoleh data mengenai persepsi siswa terkait pembelajaran PAI dan Budi pekerti berbasis multimedia, siswa aktif dan merasa senang dengannya, karena materi disajikan semenarik mungkin yaitu dengan berbagai kombinasi media teks, gambar, maupun video, walaupun bukan termasuk mata pelajaran yang disukai oleh beberapa siswa. Selain itu hampir 100% siswa menyatakan dengan pembelajaran PAI berbasis multimedia ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Hal ini dibuktikan dengan prestasi guru PAI yang telah menjuarai lomba kreasi model pembelajaran PAI berbasis ICT (*Information Communication and Technology*). Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mendalami lebih jauh bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran ini sehingga efektif, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X MIA-1.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengambil judul “**Analisis Pengelolaan Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Multimedia Digital** (Studi Deskriptif Pada Kelas X MIA (Matematika dan Ilmu Alam)-1 di SMAN 1 Bale Endah)”

B. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang diuraikan berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat ditarik rumusan untuk membatasi pembahasan yaitu mengenai pengelolaan pembelajaran PAI berbasis multimedia meliputi:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN Bale Endah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN Bale Endah?
3. Bagaimana penilaian pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN Bale Endah?
4. Bagaimana persepsi siswa mengenai proses/pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital Kelas X MIA-1 di SMAN 1 Bale Endah?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui perencanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN Bale Endah

- b. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN Bale Endah
- c. Mengetahui penilaian/asesmen pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN Bale Endah
- d. Mengetahui persepsi siswa mengenai proses/pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis multimedia digital kelas X MIA-1 di SMAN 1 Bale Endah

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Bagi guru PAI dan Budi Pekerti, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menambah/meningkatkan wawasan dalam peningkatan mutu pembelajaran. Selain itu dapat menginformasikan bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dikembangkan menjadi pembelajaran berbasis multimedia melalui berbagai aplikasi, tidak hanya dengan cara konvensional.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru PAI dan Budi Pekerti penulis berharap dengan penelitian ini menjadi inspirasi bahwa pembelajaran PAI bisa dikemas semenarik mungkin dengan program multimedia komputer.

- b. Bagi sekolah diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat terus mengembangkan sistem pembelajaran terutama PAI tidak hanya sebatas multimedia untuk menjawab tantangan zaman.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari dari kesalahan penafsiran terhadap penelitian yang peneliti sajikan, maka peneliti menjelaskan mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini:

1. PAI (Pendidikan Agama Islam) dan Budi Pekerti

PAI (Pendidikan Agama Islam) dan Budi Pekerti menurut Novy yang diposting di novyekopermono.blogspot.com adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan siswa dalam megajarkan ajaran islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran disemua jenjang pendidikan.

Pembelajaran PAI menurut kurikulum yang berlaku sekarang mengacu pada kurikulum 2013, yaitu PAI dan Budi Pekerti, yang merupakan nomenklatur mata pelajaran, sehingga mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti merupakan satu paket mata pelajaran yang tidak terpisahkan. PAI dan Budi Pekerti dapat dimaknai sebagai proses penanaman ajaran agama Islam maupun bahan kajian yang menjadi materi proses itu sendiri. Karena itu, Budi Pekerti adalah jiwa

Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagaimana yang telah dilaksanakan di kelas X MIA-1 SMAN 1 Bale Endah adalah PAI dan Budi Pekerti yang perencanaan, pelaksanaan dan penilaiannya telah disesuaikan dengan kurikulum 2013

2. Multimedia Pembelajaran

Menurut Munir (2013 : 21), multimedia yang digunakan dalam pembelajaran yaitu yang menggambarkan suatu sistem komputer dimana semua media, teks, audio/suara, gambar, video berada dalam satu model perangkat lunak bersifat digital yang didalamnya menjelaskan materi ajar yang dipelajari.

Adapun multimedia pembelajaran yang penulis teliti di kelas X MIA-1 SMAN 1 Bale Endah adalah terdiri dari kombinasi teks, gambar, suara, maupun video dalam satu sistem perangkat lunak yang didalamnya terdapat materi-materi PAI dan Budi Pekerti yang ditayangkan dikelas untuk dipelajari dan perangkat keras komputer, dengan tujuan agar dapat menyentuh seluruh karakteristik tipe belajar siswa, menciptakan inovasi dalam pembelajaran agar tercipta situasi belajar yang efektif dan kondusif, juga meningkatkan prestasi hasil belajar siswa sehingga siswa tidak hanya mampu memahami materi PAI dan Budi Pekerti, tetapi siswa juga mampu mengoperasikan multimedia pembelajaran.

E. Kerangka Pemikiran

Pengelolaan pembelajaran adalah upaya mengatur dan mengorganisasikan aktivitas pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan berdasarkan konsep dan prinsip pembelajaran, termasuk didalamnya pembelajaran PAI.

Pengubahan paradigma tentang mengajar sebagai proses penyampaian materi pelajaran menjadi mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan pandangan baru tentang siswa sebagai organisme yang unik terutama dalam hal pembelajaran.

PAI (Pendidikan Agama Islam) dan Budi Pekerti merupakan salah satu pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi kekinian, yaitu pembelajaran berbasis multimedia, yaitu guru menyajikan materi melalui media variatif yang ditampilkan dengan proyektor agar tampilan tampak lebih luas dan besar.

1. Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia

Perencanaan dan persiapan mengajar merupakan faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar oleh guru kepada siswanya. Agar proses pembelajaran terhadap siswa dapat berlangsung dengan baik, amat tergantung pada perencanaan dan persiapan mengajar yang dilakukan oleh guru yang harus baik pula, cermat dan sistematis. Adapun

perencanaan yang dipersiapkan menurut Nan Rahminawati yang dikutip Azizah (2013 : 132) tentang merencanakan pembelajaran:

Bahwa sebelum guru mengajar, maka ia harus mempersiapkan terlebih dahulu Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau skenario pembelajaran. Didalam persiapan mengajar haruslah tergambar tujuan apa yang harus dicapai dan budi pekerti dalam proses pembelajaran tersebut, materi dan metode apa yang akan dibahas, instrumen evaluasi apa yang dijadikan alat pengukur keberhasilan proses pembelajaran siswa.

Meskipun materi dan media pembelajaran berbasis multimedia tercantum dalam RPP dan silabus, akan tetapi tetap saja harus direncanakan secara terpisah, yaitu dengan cara guru memasukan materi-materi PAI yang akan disampaikan pada salah satu program/aplikasi komputer yang digunakan dan disusun secara sistematis semenarik mungkin agar bisa membangkitkan ghirah belajar siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia

Karakteristik pelaksanaan pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar kompetensi lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi.

Kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selanjutnya, kegiatan pelaksanaan pembelajaran merupakan

implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang mungkin siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebagai contoh, ketika memulai pembelajaran, guru menyapa anak dengan nada bersemangat dan gembira (mengucapkan salam), mengecek kehadiran siswa dan menanyakan ketidakhadiran siswa apabila ada yang tidak hadir.

Kegiatan inti, merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk secara aktif menjadi pencari informasi, berkreasi dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa, dengan menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran, meliputi proses observasi melalui penayangan materi PAI menggunakan media berbasis multimedia, menanya mengenai hal yang dirasa belum jelas, mengumpulkan informasi dari penugasan yang diberikan guru, mengasosiasikan materi dengan fenomena yang terjadi saat ini, dan mengomunikasikan hasil penemuan/penugasan menggunakan multimedia pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI maka tentunya guru memberikan ruhiyah keislaman dalam setiap proses pembelajaran.

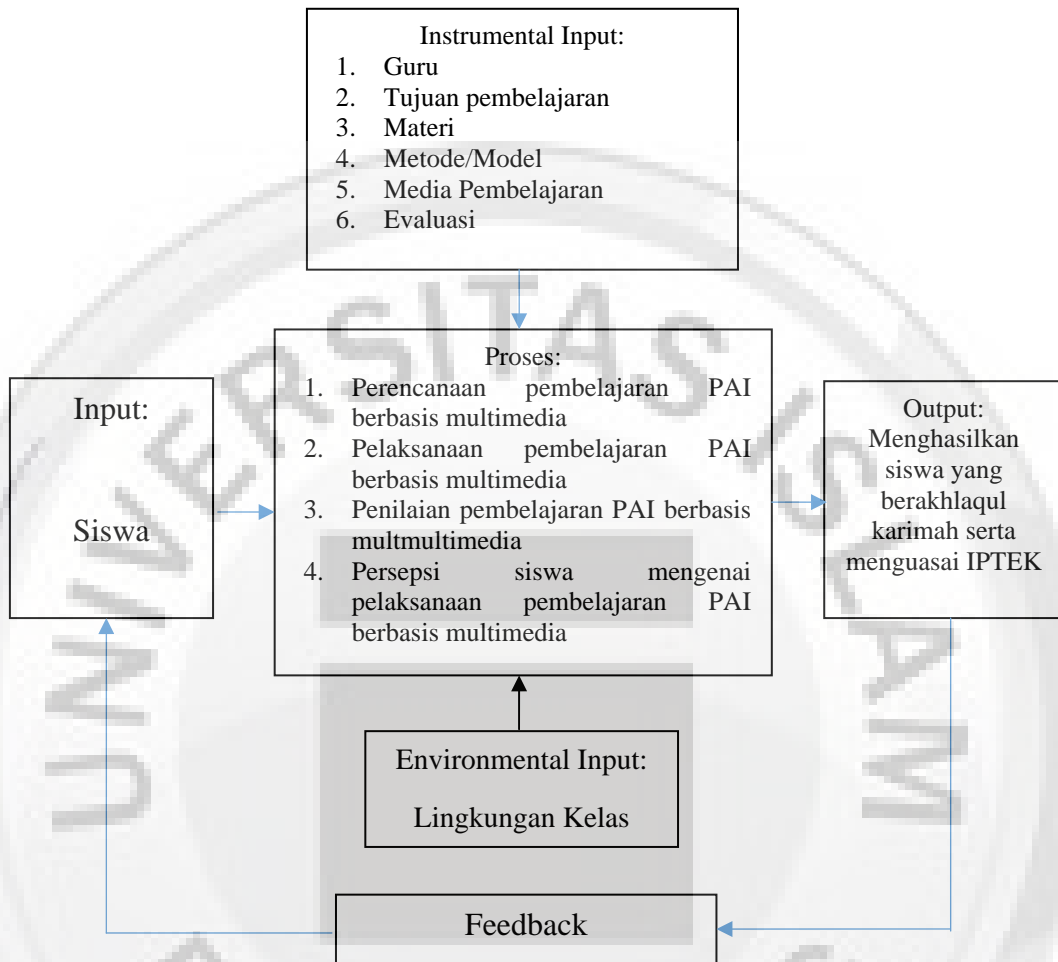
Kegiatan penutup, guru bersama dengan siswa atau sendiri membuat rangkuman pelajaran, melakukan penilaian dan refleksi terhadap

kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses hasil belajar, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya (Hosnan, 2014 : 141).

3. Penilaian Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia

Setelah semua proses pembelajaran terlaksana maka wajib dilakukan penilaian. Penilaian hasil belajar oleh guru dimaksudkan untuk mengukur kompetensi atau kemampuan tertentu terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun penilaian berbasis multimedia adalah melalui pretest dan post test, yaitu guru menayangkan butir-butir soal pertanyaan untuk dijawab siswa, kemudian guru menayangkan kembali jawaban yang benar dari butir-butir soal tersebut, lalu siswa menilai berdasarkan instruksi penilaian guru. Selain itu, berdasarkan sikap siswa dalam mengamati, menanya dan berkomentar mengenai materi yang diproyeksikan di depan kelas, dengan format penilaian yang guru telah sediakan dalam RPP mengenai penilaian aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

SKEMA KERANGKA PEMIKIRAN



F. Metode dan Teknik Penelitian

a. Metode Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik. Menurut Zainal Arifin (2011: 41) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang digunakan untuk menggambarkan (*to describe*), menjelaskan dan menjawab persoalan-persoalan tentang fenomena dan peristiwa yang terjadi saat ini,

baik tentang fenomena sebagaimana adanya maupun analisis hubungan antara berbagai variabel dalam suatu fenomena.

Adapun digunakannya metode deskriptif analitik ini adalah karena metode ini tidak hanya mengumpulkan fakta dan data, akan tetapi dengan cara menganalisis, menginterpretasikan dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian. (Goniyatul, 2010 : 10).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif.

Pendekatan kualitatif ini penulis lakukan agar dapat memperoleh keterangan-keterangan yang detail dan mendalam mengenai pengelolaan pembelajaran PAI kelas X MIA (Matematika Ilmu Alam)-1 berbasis multimedia di SMAN 1 Bale Endah.

b. Teknik Penelitian

Untuk mendapatkan data yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai

fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan dalam tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2011: 231).

Observasi ini penulis lakukan yaitu bertujuan untuk memperoleh informasi data yang objektif tentang proses pembelajaran PAI berbasis multimedia di SMAN 1 Bale Endah.

b. Wawancara/Interview

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2011: 233).

Adapun wawancara yang penulis lakukan yaitu untuk memperoleh informasi terkait pengelolaan pembelajaran PAI berbasis multimedia yang meliputi: cara guru merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran hingga cara penilaian hasil belajar PAI siswa kelas X MIA-1.

c. Angket/Questioner

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Zainal Arifin, 2011: 228).

Adapun angket yang dibuat yaitu berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden berupa ya atau tidaknya dan persepsi siswa, keaktifan siswa dan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI berbasis multimedia.

d. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Seperti surat-surat, catatan harian, laporan, foto dan sebagainya (Zainal. 2011 : 171).

Adapun studi dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa dokumen yang berisikan profil sekolah serta perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh guru PAI.

G. Populasi dan Sampel

Menurut Zainal Arifin (2011: 215) Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Adapun populasi yang diteliti adalah seorang guru PAI dan 40 orang siswa kelas X MIA-1.

Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*).

Adapun sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah menggunakan sampel total, yaitu seorang guru PAI yang dijadikan sumber utama dalam penelitian ini dengan 40 siswa kelas X MIA-1 di SMAN 1 Bale Endah untuk mengetahui persepsi mereka tentang proses pembelajaran berbasis multimedia, berikut tabel populasi dan sampel siswa.

TABEL 1
POPULASI DAN SAMPEL KELAS X MIA-1

Sampel	Jumlah
Guru PAI	1 Orang
Laki-laki	16 Orang
Perempuan	24 Orang
Jumlah	41 Orang

H. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang penulis tuju untuk penelitian adalah SMAN 1 Bale Endah yang terletak di Jl. RAA. Wiranata Kusumah No 30, karena sekolah ini sudah memenuhi Standar Nasional dengan Akreditasi A, yang pengajarannya mengacu pada kurikulum 2013, serta menerapkan sistem pembelajaran berbasis multimedia, dan di seluruh ruangan kelas telah tersedia proyektor, termasuk padanya pembelajaran PAI kelas X MIA-1.

I. Analisis Data Penelitian

Adapun langkah selanjutnya, ketika data sudah terkumpul adalah proses pengolahan data. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dilakukan dengan menggunakan teknik analisis logika

yang dinyatakan dalam uraian yang sistematis, sedangkan data kuantitatif, dikerjakan dengan menggunakan analisis data melalui statistik dalam bentuk prosentase. Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data kuantitatif berdasarkan pendapat Anas Sudijono (1987:40) adalah sebagai berikut:

$$\frac{f}{N} \times 100\% = P$$

Keterangan :

- f = frekuensi hasil penilaian
- N = jumlah responden
- P = jumlah angka yang dicari
- 100% = bilangan konstanta

Untuk menentukan dan mempermudah interpretasi prosentase dari frekuensi yang ada, digunakan pengukuran skala prosentase sebagai pedoman penafsiran seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini.

TABEL 2
PEDOMAN ANALISIS DATA

No	Prosentase	Penafsiran
1	100%	Seluruhnya
2	91% - 99%	Hampir seluruhnya
3	61% - 90%	Sebagian besar
4	51% - 60%	Lebih dari setengahnya
5	50%	Setengahnya
6	40% - 49%	Hampir setengahnya
7	10% - 39%	Sebagian kecil
8	1% - 9%	Sedikit sekali
9	0%	Tidak sama sekali

Sumber : Anas Sudijono

Teknik ini digunakan untuk mengetahui persentasi individu dalam proses pembelajaran PAI berbasis multimedia kelas X MIA-1 sebagai objek penelitian.

Adapun untuk pengolahan data dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi tidak ada penentuan pengolahannya, namun hanya diuraikan dalam bentuk tafsiran dan penguraian apa adanya.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan angket adalah sebagai berikut :

1. Membuat tabulasi sesuai dengan jawaban reponden.
2. Membuat rangka tabel per item pernyataan.
3. Menghitung frekuensi dan presentase skor dari setiap jawaban untuk menghitung jawaban responden terhadap item pilihan, dengan menggunakan rumus diatas.
4. Kemudian dari data tersebut, penulis menafsirkan hasil pengolahan data menggunakan skala presentase.
5. Membuat keimpulan dari hasil pengumpulan data.