

PERANAN MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SMP AL HIKMAH SURABAYA

SKRIPSI



**Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Strata Satu (S-1)
Ilmu Tarbiyah**

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2008 031 1<1	No. REG : T-2008/K1/031 ASAL BUKU : TANGGAL :

Oleh :

**SAMSIA SULUWETANG
NIM: DO3303076**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
SURABAYA
2008**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Samsia Suluwetang** ini telah
dipertahankan di depan tim penguji skripsi

Surabaya, 04 Agustus 2008

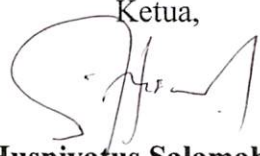
Mengesahkan
Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


Dr. H. Nur Hamim, M.Ag.
NIP. 150 246 739

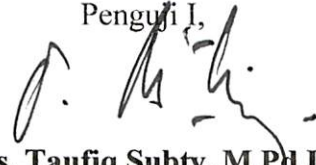
Ketua,


Dra. Husniyatus Salamah Z, M.Ag.
NIP. 150 267 236

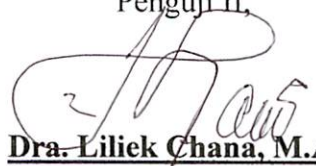
Sekretaris,


Lisanul Uswah S, S.Si.
NIP. 150 378 237

Penguji I,


Drs. Taufiq Subty, M.Pd.I.
NIP. 150 214 976

Penguji II,


Dra. Liliek Chana, M.Ag.
NIP. 150 209 410

ABSTRAK

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Judul : PERANAN MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SMP AL HIKMAH SURABAYA
NIM : DO3303076
Fak./Jurusan : Tarbiyah/Kependidikan Islam

Dalam pembelajaran multimedia juga mempunyai peranan penting dalam menentukan kualitas pendidikan, oleh karena itu guru harus menggunakan metode dan media yang digunakan secara tepat, untuk itu tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu untuk mengembangkan dan memfungsikan multimedia dalam pembelajaran agar guru tidak lagi dianggap sebagai pengajar yang mendominasi kegiatan pembelajaran dan guru dapat menyajikan variasi-variasi bahan pelajaran dengan ditunjang multimedia, sehingga siswa dapat termotivasi, perhatian terhadap pembelajaran serta mampu bergerak cepat untuk mencapai informasi dari proses belajar mengajar. Selain itu multimedia juga merupakan bagian dari sarana prasarana sekolah yang harus dikembangkan dan dimanfaatkan, oleh karena itu pihak sekolah harus selalu mengikuti perkembangan dan pengadaan multimedia dengan baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran maupun mutu pendidikan.

Dalam penelitian ini yang ingin diketahui adalah bagaimana kondisi multimedia dan kualitas pembelajarannya maupun bagaimana peranan multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif karena data-data yang dikumpulkan untuk menunjang kegiatan ini pada umumnya berupa uraian kalimat-kalimat dengan memakai teknik observasi, dokumentasi dan wawancara dengan tujuan dapat menggambarkan obyek yang diteliti secara holistik. Dari teknik tersebut hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu : bahwa peranan multimedia terhadap peningkatan pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya berada pada standar baik, hal ini terbukti dari berbagai konseptual strategi pembelajaran yang sudah terlaksana dengan baik. Karena multimedia dapat memberi peranan penting pada saat implementasi proses belajar mengajar sehingga prestasi yang diperoleh oleh para siswa pun terus meningkat dengan meraih tingkat I nilai ujian nasional (NUN) terbaik sekolah swasta se Jawa Timur yaitu 8,1 pada tahun 2003-2004 dan meningkat lagi menjadi 8,85 pada tahun berikutnya.

DAFTAR ISI

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

	Halaman
SAMPUL DALAM	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Definisi Operasional	6
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Metode Penelitian	9
G. Sistematika Pembahasan	13
BAB II : KAJIAN TEORI	16
A. Multimedia dan Implementasi dalam Proses Belajar-Mengajar (PBM)	16
1. Pengertian Multimedia	16
2. Bentuk Multimedia Sebagai Penunjang Pembelajaran	29
3. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran	25
B. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah	27
1. Tujuan dan fungsi Peningkatan Pembelajaran	27
2. Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran	29

3. Faktor penunjang proses belajar-mengajar	31
C. Kualitas Pembelajaran	34
1. Pelaksanaan Pembelajaran	34
2. Faktor-faktor yang Menunjang Kualitas Pembelajaran	36
BAB III : LAPORAN HASIL PENELITIAN	37
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	37
1. Sejarah Berdirinya SMP Al Hikmah Surabaya	37
2. Visi dan Misi SMP Al Hikmah Surabaya	39
3. Tujuan dan Target SMP Al Hikmah Surabaya	40
4. Struktur Organisasi SMP Al Hikmah Surabaya	40
5. Sarana Dan Prasarana SMP Al Hikmah Surabaya	40
6. Program dan Kurikulum SMP Al Hikmah Surabaya	41
B. Penyajian Data	44
1. Kondisi Multimedia Di AMP Al Hikmah Surabaya	45
2. Kualitas Pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya	48
3. Peranan multimedia Terhadap Peningkatan kualitas Pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya	51
4. Analisa Peranan Multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya	55
BAB IV : PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan instrumen krusial bagi sebuah perubahan pola kehidupan ke arah yang lebih baik. Hal demikian bukan sesuatu yang mudah untuk mencapainya di zaman modern ini. Namun butuh keseriusan manajemen yang baik dalam semua komponen pendidikan yang meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, dan lain sebagainya.

Dalam situasi tersebut, hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu sangat memberi kontribusi aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan prestasi belajar siswa. Karena tidak sedikit tenaga pengajar yang selama ini memilih beban seminimal mungkin dalam pelaksanaan tugas mengajar; ini terbukti bahwa metode ceramah (*lecture method*) digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id monoton paling populer di kalangan guru. Keterbatasan teknologi pendidikan di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut di sisi lain membuat penerapan metode ceramah semakin menjamur.¹

Sarana dan prasarana merupakan salah satu kebutuhan yang mendapat prioritas utama dalam menunjang implementasi proses belajar mengajar. Sebab, dalam domain pendidikan atau paradigma pencarian ilmu manusia dituntut untuk

¹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan, Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar*, (Jakarta; Bumi Aksara, 1995), 1.



memenuhi beberapa variabel dasar untuk menempuhnya. Diantara sebagiannya adalah ada biaya, guru, dan alat-alatnya yang biasa di sebut sarana dan prasarana.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Dengan demikian, pendidikan sedapat mungkin menjadi penuntun sempurna dari proses penyadaran manusia dari jalan yang rumit dan penuh dengan dinamika menuju ruang pendidikan profesional dan mencerdaskan. Tanpa sebuah alat pendidikan akan menjadi hal yang sulit terimplementasi.

Karena, upaya meningkatkan kualitas pendidikan haruslah terus-menerus dilakukan, baik dilakukan secara konvensional maupun inovatif. Hal tersebut lebih terfokus lagi setelah diamanatkan bahwa tujuan pendidikan pada setiap jenjang dan jenis tingkatan pendidikan. Pemerintah pada hal ini Menteri pendidikan nasional juga mencanangkan “gerakan peningkatan mutu pendidikan” pada tanggal 2 Mei 2002. namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Sebagian sekolah, terutama di kota-kota, menunjukkan peningkatan mutu pendidikan yang cukup

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
menggembirakan, namun sebagian besar lainnya masih memprihatinkan².

Menurut tim pedoman pembakuan media pendidikan (Depdikbud) yang dimaksud dengan sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar-mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien.

² E. Mulyasa, kurikulum berbasis kompetensi, konsep, karakteristik, implementasi, dan inovasi, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2003), 5.

Secara garis besar fasilitas atau sarana dapat di bedakan menjadi fasilitas fisik dan fasilitas uang, konsep/non fisik. Fasilitas fisik adalah segala hal yang berupa benda atau yang dapat di bedakan, yang mempunyai peranan dalam memudahkan dan memperlancar suatu kegiatan. Fasilitas fisik juga sering disebut fasilitas materiil. Misalnya, alat tulis-menulis, buku-buku, komputer, proyektor media pembelajaran, kendaraan dan sebagainya. Fasilitas pendidikan yang termasuk fasilitas fisik antara lain: ruang kelas, peralatan kelas, peralatan laboratorium, peralatan perpustakaan, alat pembelajaran dan media pembelajaran lainnya.³

Fasilitas non fisik adalah segala sesuatu yang bersifat mempermudah dan memperlancar kegiatan sebagai akibat bekerjanya suatu tata nilai non fisik misalnya uang, waktu, kepercayaan dan sebagainya. Dalam variabel sarana non fisik ini, kerja operasionalnya akan lebih terlihat pada variabel sarana fisik. Namun, keduanya akan menjadi bagian variabel dalam manajemen pendidikan yang saling melengkapi dalam pengelolaan suatu lembaga.

Adapun terdapat beberapa pengertian yang berkaitan dengan sarana pendidikan yang sering dicampuradukkan, yaitu:

- a Alat pelajaran, adalah benda yang digunakan secara langsung oleh guru atau murid dalam proses belajar mengajar. Misalnya buku, alat tulis menulis, penggaris, alat praktikum, bahan praktikum.

³ Suharsimi, *Manajemen Sarana Dan Prasarana*, (Jakarta: Renika Cipta, 1988), 49.

- b Alat peraga, adalah semua alat bantu proses pendidikan dan pengajaran yang dapat berupa benda atau perbuatan dari yang konkrit sampai dengan yang abstrak yang dapat mempermudah dalam pemberian pengertian kepada siswa.
- c Media pendidikan, adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara di dalam proses belajar mengajar. Media pendidikan ini digunakan dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektifitas tercapainya tujuan pendidikan atau dapat pula dipakai sebagai pengganti guru.

Atas dasar pemetaan tersebut, sarana fisik yaitu multimedia sangatlah krusial untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Sebab, di era yang serba teknologi serta kebiasaan yang sudah mulai instant ini manusia di tuntut untuk cepat, cakap, dan tanggap. Oleh karena itu, multimedia yang meliputi berbagai alat canggih atau tergolong audio visual tersebut sangatlah berperan di dalamnya. Sebagai landasan, administrasi sarana dan prasarana pendidikan merupakan seluruh proses kegiatan yang direncanakan dan diusahakan secara sengaja dan bersungguh-sungguh serta pembinaan secara kontinue terhadap benda-benda pendidikan, agar senantiasa siap- pakai (*ready for use*) dalam proses belajar mengajar (PBM) sehingga dapat terlaksana dengan efektif dan tercapai sebuah pendidikan yang telah ditetapkan.⁴

Dari pemetaan konseptual dalam bingkai kajian kepustakaan diatas, maka penulis lebih mudah menarik akar dari pentingnya multimedia yang merupakan bagian dari sarana dan prasarana di lembaga pendidikan untuk meningkatkan

⁴ Ary H. Gunawan, *Administrasi Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), 144.

kualitas pembelajaran. Multimedia dalam uraian penulis kali ini akan bermuara pada bagaimana efektifitas serta kecanggihan seperti computer, OHP, laptop, dan DVD player terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP al-hikmah Surabaya. Sebagaimana pengertian diatas yang menjadi rujukan kepustakaan akan menjadi gambaran awal dari sebuah penelitian yang sifatnya implementatif.

SMP Al Hikmah yang berada di bawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Al Hikmah Surabaya ini adalah satu diantara lembaga pendidikan Islam yang berkaliber nasional. Pada segi sarana dan prasarannya serta kegiatan akademiknya merupakan model sekolah Islam yang modern dan berkualitas. Sekolah pernah mendapatkan peringkat I Nilai Ujian Nasional (NUN) terbaik sekolah swasta se Jawa Timur ini memiliki fasilitas yang cukup memadai dibanding sekolah-sekolah swasta lainnya. SMP Al Hikmah telah memiliki fasilitas pengajaran berbasis multimedia sekaligus alat-alatnya, yaitu :

1. Perpustakaan yang representatif sebagai rujukan pencarian referensi segala pelajaran;
2. Laboratorium bahasa multimedia untuk pelajaran Bhs. Arab, Bhs. Inggris;
3. *Scanner*, untuk koreksi hasil ulangan;
4. *Teleschool*, alat komunikasi orang tua dengan sekolah system computer;
5. *Prog Time* (Timer) Bel sekolah system komputer. Untuk memudahkan efektifitas pemberitahuan jam pelajaran berganti;
6. Laboratorium komputer, untuk ekstrakurikuler teknik informatika;

7. Audio Visual, Laptop, *Proyektor*, DVD Player, OHP dan CCTV disetiap

ruang kelas sebagai alat bantu memahami siswa disetiap pelajaran

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Adapun signifikansi dari peran multimedia di SMP Al Hikmah Surabaya ini juga menjadi faktor utama dalam menunjang lajunya proses pendidikan di lembaga tersebut. Maju mundurnya sebuah pendidikan adalah terletak pada sumber daya manusia (SDM), sumber daya alam (SDA) dan sumber daya intelektual (SDI) yang memadai.

B. Rumusan Masalah

Dengan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini, penulis perlu merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi Multimedia di SMP Al-Hikmah Surabaya?
2. Bagaimana kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya?
3. Bagaimana peranan Multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya?

C. Definisi Operasional

Konsep atau pengertian merupakan unsur pokok dari suatu penelitian. Konsep sebenarnya adalah definisi secara singkat dari kelompok fakta atau gejala yang menjadi pokok perhatian.⁵

⁵ Koentjoroningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta; Ghalia Indonesia, 2003),

Untuk menghindari perbedaan pengertian tentang kejelasan makna yang ditimbulkan dari judul skripsi ini, perlu kiranya pemaparan definisi konsep pada beberapa terminology:

Peranan : Adalah fungsi atau kedudukan segala sesuatu yang bisa menunjang daripada terlaksananya suatu kegiatan⁶. Sedangkan kontekstualisasi dalam sekripsi ini di maksudkan pada bagaimana peranan multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya.

Multimedia : Perangkat pembelajaran berbasis multi informasi. Multimedia adalah kompleksitas formulasi alat-alat Bantu yang berbasis media, baik berupa TV computer dan alat berbasis media audio visual lainnya.⁷

Peningkatan kualitas pembelajaran : Adalah perubahan dari titik nol kepada titik yang berkelanjutan secara cepat. Sedangkan maksud dari sekripsi ini adalah tertuju pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya.

SMP Al Hikmah : Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Hikmah yang merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Al Hikmah Surabaya.

⁶ Drs. Adi Satrio, *Kamus Ilmiah Populer*, (Jakarta: Visi 7, 2005), 449.

⁷ Sudarwan Denim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 21.

Lebih lengkapnya, dari identifikasi istilah di atas adalah kontekstualitas dari skripsi ini. Yaitu hasil yang berkualitas dari sebuah implikasi yang di digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id timbulkan dari multimedia terhadap kualitas pembelajaran. Dimana, pembelajaran dalam proses usaha yang dilakukan antar individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.⁸ Kegiatan tersebut memuat bimbingan yang dilakukan oleh individu kepada peserta didik.⁹ Sedangkan dalam skripsi ini dimaksudkan pada posisi guru sebagai pengajar sangat membutuhkan alat peraga dan sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai:

1. Untuk mengetahui bagaimana Multimedia di SMP Al-Hikmah Surabaya. digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
2. Untuk mengetahui kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya
3. Untuk mengetahui bagaimana peranan Multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan (*referensi*) bagi pengelola lembaga pendidikan di seluruh Indonesia terkait Multimedia .

⁸ Abu Ahmadi & Widodo Supriono, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), 121.

⁹ Pius A. Partanto, M Dahlan Al Barry, *"Kamus Ilmiah Populer"* (Surabaya : Arkola, 1994), 247

2. Sebagai pertimbangan para *analist* pendidikan dalam membuat rencana strategis (*renstra*) yang bertujuan peningkatan mutu pembelajaran.
3. Memotivasi para praktisi pendidikan terutama para manajer (kepala sekolah) tentang pentingnya peranan Multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya.

F. Metode Penelitian

Metode dalam suatu penelitian sangat penting bagi seorang peneliti, sebab dengan menggunakan suatu metode yang tepat maka akan mendapatkan hasil yang tepat pula. Artinya apabila seseorang yang akan mengadakan penelitian dengan menggunakan suatu metodologi yang sesuai dengan apa yang akan diselidiki maka akan mendapatkan hasil yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang membutuhkan perangkat *empirik* untuk *mengindra* secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta yang ada. Penelitian dilakukan untuk menerapkan suatu fakta melalui sajian-sajian data tanpa menguji hipotesa.¹⁰

Jenis penelitian ini bisa juga dimasukkan dalam kategori penelitian kualitatif deskriptif, hal ini dikarenakan data-data yang dikumpulkan untuk

¹⁰ Nur Syam, "*Metodologi Penelitian Dakwah*"(Surabaya : Ramadhani, 2001), 68.

menunjang kegiatan studi ini pada umumnya berbentuk uraian atau kalimat-kalimat tentang kondisi obyek yang menjadi sasaran studi ini yang disampaikan secara apa adanya. Oleh karena itu maka untuk mendukung efektifitas pelaksanaan penelitian ini maka digunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

2. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah seseorang atau lapangan yang akan dijadikan penelitian. atau sumber data yang dapat di teliti dengan metode dialog sekaligus menjadikan data dalam penelitian. dalam subyek penelitian yang paling dominan adalah penulis. Namun, untuk memperoleh data yang akurat maka diperlukan juga adanya pendiskusian dengan subyek yang lain seperti kepala sekolah, waka kurikulum, waka sarana dan prasarana serta staf guru mata pelajaran yang ada di SMP Al-Hikmah Surabaya..

3. Teknik pengumpulan data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti

dalam penelitian kali ini. Beberapa teknik itu antara lain:

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.¹⁵ Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh informasi yang lengkap terkait peranan multimedia terhadap peningkatan kualitas

¹⁵ Sutrisni Hadi, "Metode Researce"(Jakarta : Bina Aksara, 1995), 64

pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya. Dalam metode pengamatan ini peneliti melakukan pengamatan obyek data terkait multimedia yang merupakan basis krusial dari perubahan dalam konsep pembelajaran, karena siswa dalam menghadapi pola pembelajaran dengan multimedia menjadi cepat berubah, dan dalam konsep kerapian serta kerajinannya menjadi satu nilai dari pada implikasi multimedia yang terlampaui modern.

Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pada penerapan multimedia dalam keseharian proses belajar mengajar di SMP Al-Hikmah Surabaya. Dengan begitu dapat ditarik satu penyajian data yang akurat dan dapat dianalisis secara teliti masalah dalam penelitian tersebut.

b. Interview

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada si peneliti. Dalam hal ini peneliti tidak hanya mengamati dari luarnya saja, akan tetapi juga menanyakan secara langsung kepada Waka Kurikulum dan waka sarana dan prasarana serta guru mata pelajaran di sekolah tersebut mengenai semua hal yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data yang ingin diperoleh dari teknik ini adalah mengenai peranan Multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan ,transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. Metode dokumenter merupakan metode yang tepat dan sesuai dalam memperoleh data sebagai sumber dan bahan utama untuk menunjang dari pada hasil penelitian yang berkualitas terkait multimedia yang ada di SMP Al-Hikmah Surabaya.

4. Teknik analisa data

Data yang telah dikumpulkan merupakan data awal yang masih perlu diolah kembali. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengolahan data sebagai berikut:

a. Metode induktif

Metode induktif yaitu mengulas masalah dari fakta-fakta yang bersifat khusus ke umum, yang mana kekhususan dalam uraian yang ada dalam penelitian ini adalah peranan Multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya yang kemudian ditarik keumumannya yaitu perangkat pembelajaran sewajarnya, seperti ruang kelas serta sarana pendidikan yang lain.

b. Metode deduktif

Metode deduktif yaitu suatu cara berpikir yang bertolak dari pernyataan-pernyataan yang bersifat umum ke khusus dengan memakai

kaidah logika tertentu.¹¹ dalam teknik penelitian ini, untuk memperoleh deskripsi secara jelas, penulis berangkat dari sebuah konsep realitas umum terkait sarana dan prasarana pendidikan sebagai penunjang pembelajaran yang bersifat umum yang kemudian ditarik dalam paradigma kekhususan yaitu peranan multimedia.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data tentang kondisi multimedia di SMP Al-Hikmah Surabaya, kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya, dan peranan multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Al-Hikmah Surabaya, yang memanfaatkan variabel lain untuk menemukan data sesungguhnya. Dengan begitu transisi yang ada dalam data akan mudah teridentifikasi. Dalam triangulasi kali ini adalah model teori sebagai penjelasan banding (*Rival Explanation*). Model perbandingan hanya bertujuan untuk mengidentifikasi sumber data.¹² Dalam artian, perbandingan kondisi, implikasi, serta kualitas antara proses belajar-mengajar (PBM) menggunakan multimedia dengan tidak memakai multimedia sama sekali.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

¹¹ Sutrisni Hadi, "Metode Researce" (Jakarta : Bina Aksara, 1995), 64

¹² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* , 327-332.

Bab Pertama : Membahas pendahuluan yang memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang meliputi : jenis penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan tahap penelitian. Dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua : Membahas kajian teori yang memuat tentang multimedia dan implementasi dalam proses belajar mengajar (PBM) meliputi : pengertian multimedia, bentuk multimedia sebagai penunjang pembelajaran, peningkatan pembelajaran di sekolah meliputi : tujuan dan fungsi peningkatan pembelajaran, unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, faktor penunjang proses belajar mengajar (PBM) di sekolah. Kualitas pembelajaran meliputi : pelaksanaan pembelajaran efektif, proses belajar mengajar menggunakan multimedia.

Bab Ketiga : Membahas laporan penelitian tentang gambaran umum obyek penelitian meliputi : sejarah berdirinya SMP Al Hikmah Surabaya, visi dan misi SMP Al Hikmah Surabaya, tujuan dan target SMP Al Hikmah Surabaya, struktur organisasi SMP Al Hikmah Surabaya, sarana dan prasarana SMP Al Hikmah Surabaya, program dan kurikulum SMP Al Hikmah Surabaya,

penyajian data yang meliputi : kondisi multimedia di SMP Al

Hikmah Surabaya, kualitas pembelajaran di SMP Al Hikmah

Surabaya, peranan multimedia terhadap peningkatan

pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya, dan analisis data.

Bab Empat : Penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Multimedia dan Implementasi dalam Proses Belajar-Mengajar (PBM)

1. Pengertian Multimedia

Dewasa ini, promosi dan antusias media atas multimedia hampir sama dengan yang dialami oleh Internet dalam beberapa tahun terakhir. Mulai dari game CD-ROM, VCD, DVD film-film terbaru hingga komputer supercepat yang dapat memainkan dan merekam video serta musik, multimedia terus-menerus menjadi berita. Tetapi apa sebenarnya yang dimaksud dengan multimedia?

Secara sederhana multimedia dapat di artikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Misalnya kombinasi slide dan tape audio. dengan demikian, arti multimedia yang umumnya di kenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.¹

Kalangan teater mungkin menerjemahkan multimedia sebagai kombinasi media-media yang bisa digunakan untuk mendukung

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997). 170-171

pertunjukan teater macam alat musik, tata cahaya, seni instalasi hingga panggung. Sementara, kalangan pendidikan menyebut multimedia sebagai "sebuah program instruksional yang di dalamnya termasuk berbagai sumber-sumber integral yang digunakan dalam instruksi belajar".²

Dalam bukunya *Multimedia di Internet*, Damon A. Dean, kolomnis di *Multimedia World*, mengungkapkan secara praktis multimedia mencakup dua jenis pengalaman dan kegiatan, menggunakan dan menciptakan, di mana keduanya telah menjadi pasar yang terus berkembang. Dalam menggunakan, Anda membeli suatu judul dan menggunakannya sesuai dengan tujuan rancangan, baik itu berupa game atau piranti pendidikan. Dalam menciptakan, menyatukan (*splice*) video, menyunting suara, dan memadukan semuanya ke dalam suatu format interaktif. Apapun fokusnya, definisi dasar kombinasi suara, video, teks dan grafik dalam suatu paket interaktif tetaplah sama.

Pengamat multimedia lain, Jojo Rahardjo mengungkapkan bahwa multimedia merupakan keterpaduan teknologi informasi (misalnya komputer) dengan teknologi komunikasi (misalnya jaringan kabel coaxial atau satelit).³

²Schiwer dan Misanchuk, *Interactive Multimedia Instruction*, 1984, 325.

³Damon A Dean, *Multimedia di Internet* (Jakarta: PT Elexmedia Komputindo, 1996), 25.

Dalam makalah sebuah seminar Indosat yang berjudul "Perkembangan Teknologi Multimedia dan Implementasinya" Wahyu Wijayadi mengemukakan, multimedia terdiri dari:

- a) unsur suara,
- b) unsur gambar atau video,
- c) unsur teks/data,
- d) terpadu dalam satu media penyampaian,
- e) Interaktif/bukan informasi satu arah.

Menurut Gayeski, D.M. "Multimedia ialah satu sistem hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu mencipta, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan pesan dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio. "Jeffcoate mendefinisikan Sistem Multimedia sebagai suatu sistem yang menggunakan pelbagai kaidah berkomunikasi (atau media). Menurut Phelps pula, multimedia adalah kombinasi teks, video, suara dan animasi dalam sebuah program aplikasi komputer yang interaktif. Schurman mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi grafik, animasi, teks, video dan bunyi dalam satu program aplikasi yang mementingkan interaksi antara pengguna dan komputer. Komputer yang mempunyai fungsi berupaya untuk melaksanakan program aplikasi multimedia atau disebut juga sebagai komputer multimedia.

Menurut Collin, Simon "...Multimedia merupakan sebuah persembahan, permainan atau aplikasi yang menggabungkan beberapa media yang berlainan. Komputer yang boleh menggunakan klip video, rekaman suara, image, animasi dan teks serta pula boleh mengendalikan alat-alat seperti perekam Video, CD-ROM, dan juga kamera Video. Sekiranya program tersebut menghasilkan bunyi, video dan image, ia disebut sebagai multimedia. Tetapi apabila program itu membolehkan pengguna mengendalikan pergerakan program aplikasi dengan membuat pilihan yang berbeda-beda, maka disebut sebagai multimedia interaktif."⁴

Dari beberapa pendapat tokoh di atas dapat di ambil satu kesimpulan bahwa multimedia adalah teknologi yang menggabungkan beberapa media yang berlainan sehingga dapat menghasilkan informasi kepada pemakainya. Teknologi tersebut dapat di uraikan dalam bentuk-bentuk multimedia sebagai penunjang pembelajaran.

2. Bentuk Multimedia Sebagai Penunjang Pembelajaran

Dalam penerapannya pada konsep pembelajaran bentuk multimedia yang merupakan bagian dari teknologi dalam pendidikan (*tecnologi in Education*) juga mencakup setiap kemungkinan sarana (alat) yang dapat

⁴ Beberapa pendapat dari tokoh teknologi yang di situs <http://The Gadgetnet.com>

digunakan untuk menyajikan informasi, yang dalam bahasa Arabnya berarti, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hal ini berhubungan erat dengan alat-alat yang dipakai dalam pembelajaran dan latihan seperti TV, laboratorium bahasa dan berbagai jenis media yang diproyeksikan. Atau dengan kata lain mencakup alat bantu pandang-dengar (*Audiovisual Aids*– di singkat dengan *AV aids*).

Secara umum AV aids terdiri dari dua komponen yang saling tergantung tapi berbeda satu sama lain. Yaitu yang di sebut perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Hardware adalah yang berhubungan dengan peralatan sesungguhnya, seperti *Overhead Projector* (OHP), *slide projector*, *tape recorder*, perekam kaset vidio, monitor TV, mikro komputer, *projector film* dan *projector film strip*. *Software* adalah yang berkenaan dengan benda yang di pakai sehubungan dengan adanya *hardware*. Benda tersebut antara lain transparansi, program slide, rekaman vidio, kaset audio, dan program komputer.⁵

Karena pentingnya 2 komponen di atas, maka banyak perguruan tinggi yang secara evolusit mengembangkan unit audio visualnya menjadi unit teknologi pendidikan. Dengan cara melakukan pemilihan yang tepat terhadap *hardware* dan *software* yang digunakan. Sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas belajar dalam situasi tertentu.

⁵ Sudjarwo S., *Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Gelora Aksara Pratama, 1984), 2.

Maksudnya adalah pegembangkannya di dasarkan pada penyesuaian bahan belajar yang akan dilakukan.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Selain itu ada beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses belajar-mengajar (PBM) :⁶

- 1. Media grafis seperti gambar,foto, grafik, bagan atau diagram, poster, dan lain-lain. Media grafis sering juga di sebut media dua dimensi. Yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*Solid Model*), model penampang, model susun, model kerja, dll.
- 3. Media proyeksi seperti *slide-filmstip*, filem, penggunaan OHP,dll.
- 4. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Penggunaan jenis media di atas di lihat atau di nilai dari segi kecanggihan medianya. Tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu meningkatkan proses pembelajaran.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Adapun pengelompokan bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran dapat di lihat dalam tabel sebagai berikut : ⁷

BENTUK MEDIA	MEDIA PEMBELAJARAN
1. Audio	1. Pita audio (rol atau kaset) 2. Piringan audio 3. Radio (rekaman siaran)

⁶ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), 237-238.
⁷ Yusuf Hadi Miarso dkk., *Teknologi Komunikasi Pendidikan* (Jakarta : Rajawali, 1984), 71.

2. Cetak	1. Buku teks 2. Buku pegangan/manual 3. Buku tugas
3. Audio – cetak	1. Buku latihan di lengkapi kaset / pita audio 2. Pita, gambar, bahan (di lengkapi) dengan suara pita audio
4. Proyeksi Visual Diam	1. Film bingkai (<i>slide</i>) 2. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5. Proyeksi Visual Diam dengan Audio	1. Film bingkai (<i>slide</i>) suara 2. Film rangkai suara
6. Visual Gerak dengan Audio	1. Film suara 2. Vidio
7. Komputer	Program pembelajaran berbasis komputer (<i>CIA</i>)

Selain itu multimedia juga merupakan teknologi baru dan satu pilihan dalam menyampaikan pengetahuan. Penggunaan multimedia dapat dimanfaatkan dalam beberapa aspek pembelajaran yang terdiri dari :

Media Audio Visual seperti film, televisi, kaset vidio, radio tape dan komputer. Memang ada bentuk teknologi lain yang dapat digunakan dalam pengajaran. Namun untuk kedua jenis teknologi ini yang paling banyak

penggunanya dapat menunjang pembelajaran dalam kelas dan memiliki dampak positif terhadap pembuatan keputusan instruksional, yaitu :

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

a. Media Audio Visual : Penerapannya pada prinsip-prinsip pembelajaran.

Misalnya dapat digunakan sebagai bagian dari pelajaran atau dalam rangkaian unit pengajaran secara terencana. Karena sumber-sumber audio visual ini di pilih oleh guru, tentunya tergantung pada dana yang tersedia, adanya sumber-sumber setempat, dan kebutuhan pembelajaran para siswa sesuai dengan urutan instruksional.

b. Pembelajaran berbasis komputer

Berbeda dengan media Audio Visual, komputer adalah suatu medium interaktif, di mana siswa memiliki kesempatan untuk interaksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan, maksudnya dapat meningkatkan motivasi dan menyediakan informasi yang diinginkan dalam proses belajar mengajar (PBM).

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Ada 3 bentuk penggunaan komputer dalam kelas, yaitu :

1. Untuk mengajar siswa menjadi mampu membaca komputer (*Computer Literate*).

Yaitu siswa menggunakan komputer sesuai dengan yang dapat di pahami oleh siswa, selain itu komputer menjadi suatu teknologi penting dalam masyarakat, karena banyakdigunakan dalam kegiatan bisnis, di sekolah, dan di rumah. Banyak pula materi pelajaran yang dapat disampaikan melalui komputer jika siswa memiliki kemampuan

menggunakan komputer oleh karena dapat dijadikan ukuran dalam kurikulum di sekolah dasar dan sekolah menengah.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer

Hal ini berkenaan dengan pengajaran bahasa komputer dan dilaksanakan pada beberapa mata pelajaran. Sebagai contoh : siswa memperoleh bahasa komputer, misalnya bahasa program basic untuk mempelajari materi matematika, pada tahap, teori dan masalah yang sedang di pelajari oleh siswa dapat dimasukkan ke dalam komputer guna mendapatkan umpan balik. Proses ini sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis, logis, dan memecahkan masalah.

3. Untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran

Komputer dapat juga sebagai alat instruksional yang di sebut digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Aided Instruksional*).

Bentuk pengajaran ini menjadi pelengkap pengajaran kelas yang sedang berlangsung dalam proses belajar mengajar (PBM).

Program-program ini dapat dikembangkan pada kurikulum dan sebagian kegiatan kurikuler, sebagai contoh penerapan :

1. Pemahaman Bacaan (*Reading Comprehension*).
2. Pengembangan Pembendaharaan Bahasa.
3. Membaca Peta.

4. Data Seajrah.

5. Grafik. Dll.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Topik-topik ini adalah beberapa contoh penerapan komputer dalam pengajaran. Yang terpenting di sini adalah harus dilakukan pilihan dan pelaksanaan secara seksama berdasarkan rencana pengajaran yang efektif dan efisien.⁸

Bentuk-bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah contoh dari multimedia yang implementasinya diharapkan dapat menunjang dan meningkatkan proses belajar mengajar, walaupun demikian harus diperhatikan juga kejelasan tentang maksud dan tujuan pembelajaran. Sehingga ada keserasian antara pemilihan media dan metode yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar (PBM).

3. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Salah satu fungsi utama multimedia adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Hamalik dalam buku Media Pembelajaran mengemukakan bahwa pemakaian media dalam pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), 235-237.

Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Multimedia menurut Levie dan Lentz, mengemukakan empat fungsi multimedia pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

- a. Fungsi atensi media visual yang merupakan latihan, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran dengan berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan / menyertai materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif visual dapat di lihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual / gambar dapat mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁹

Selain itu menurut Jerome Bruner membagi alat instruksional dalam empat macam fungsinya yaitu :

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 15-17.

- a. Alat untuk menyampaikan pengalaman “vocarious”, yaitu menyajikan bahan kepada murid-murid yang sedianya tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung yang lazim di sekolah.
- b. Alat model yang dapat memberikan pengertian tentang struktur atau prinsip suatu gejala. Misalnya model molekul atau pernafasan, tetapi juga eksperimen atau demonstrasi juga program yang memberikan langkah-langkah untuk memahami suatu prinsip, atau struktur pokok.
- c. Alat dramatisasi, yakni yang mendramatisasi sejarah / peristiwa atau tokoh, film tentang alam yang memperlihatkan perjuangan untuk hidup, untuk memberi pengertian tentang suatu ide atau gejala.
- d. Alat otomatisasi “*teaching machine*” atau pelajaran berprogram, yang menyajikan suatu masalah dalam urutan yang teratur dan memberi feedback tentang respons murid. Alat ini dapat meringankan beban guru.¹⁰

Dengan demikian secara umum multimedia berfungsi untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa, dan upaya mempersatukan pemahaman siswa.¹¹

B. Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah

1. Tujuan dan Fungsi Peningkatan Pembelajaran

Belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan mencapai kualitas akhir (*out put*) yang baik dalam pendidikan. Dengan

¹⁰ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1992), 15.

¹¹ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Misaka Galiza, 2003), 118.

demikian merumuskan tujuan yang akan dicapai adalah aspek terpenting dalam peningkatan pembelajaran.

Taraf pencapaian tujuan peningkatan pembelajaran pada hakekatnya merupakan petunjuk praktis tentang sejauh manakah proses pembelajaran itu harus dibawa untuk mencapai tujuan akhir. Dengan tujuan yang jelas akan memberikan petunjuk terhadap pemilihan bahan pelajaran, penetapan metode mengajar dan alat bantu pengajaran serta memberikan petunjuk terhadap penilaian.

Lazimnya tujuan pendidikan itu ditetapkan sebagai peraturan perundang-undangan sehingga itu diperinci ketentuan bagi tujuan lembaga tertentu, hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum tentang kualitas manusia yang dicita-citakan, sehingga terbentuk sebagai hasil pengalaman pendidikan di lembaga tersebut. Misalnya di Indonesia telah ditetapkan dasar, tujuan dan sistem pendidikan yaitu sistem pendidikan nasional.

Agar tujuan itu mendapat bentuk yang nyata (operasional) maka diperlukan suatu cara kerja yang efisien yang berupa sistem penilaian/evaluasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sifat-sifat pencapaian tujuan dan fungsi pembelajaran baik dari pihak murid/guru, disamping itu diperlukan juga rumusan tujuan secara lebih kongkrit, khusus dan lebih jelas yang dipusatkan pada perubahan tingkah laku anak didik dan realistic bagi kebutuhan perkembangan murid.¹²

¹² Muhaimin, *Strategi...*, 78-81

Hal ini sesuai dengan apa yang terkandung dalam UU Ri No. 20

Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu :

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan pendidikan adalah 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.”¹³

Jadi, peningkatan pembelajaran merupakan fase menuju pencapaian tujuan akhir dari kualitas hasil belajar. Dengan harapan bahwa pendidikan ternyata benar-benar mampu membawa manusia dari kebodohan nilai keilmuan menuju manusia yang berilmu (*human intelectually*) dalam keadaan proses yang sadar.

2. Unsur-unsur Dinamis dalam Pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran adalah suatu perangkat digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id yang turut menghantarkan seseorang yang sedang berkreatifitas belajar mencapai tujuan belajar. Unsur-unsur dinamis dalam belajar itu meliputi hal-hal sebagai berikut :

a. Motivasi dan upaya memotivasi siswa agar belajar

Yaitu dalam pembelajaran, harus ada upaya-upaya agar motivasi yang sudah ada pada masing-masing diri siswa tetap

¹³ UU No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 (Bandung : Citra Umbara, 2003), 7.

ditingkatkan dengan cara pembelajaran yang di rancang dapat menunjang agar siswa lebih semangat dalam pembelajaran.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

b. Bahan belajar dan upaya penyediaannya

Yaitu bahan belajar yang tersedia harus mendukung bagi pencapaian tujuan belajar siswa.

c. Alat bantu belajar dan upaya penyediaannya

Alat bantu belajar, jika dapat dipergunakan dengan baik di sekolah, dapat mendukung bagi peningkatan proses belajar mengajar (PBM). Oleh karena itu, dalam pembelajaran, hendaknya alat bantu yang terdapat di sekolah tersebut digunakan semaksimal mungkin hingga dapat memperjelas bahan-bahan belajar yang di pelajari oleh siswa.

d. Suasana belajar dan upaya pengembangannya.

Hendaknya dikembangkan hingga masing-masing siswa bisa kompetitif. Kompetisi siswa perlu dikembangkan dengan cara yang sehat karena setiap siswa dapat berprestasi secara maksimal guna mencapai prestasi yang setinggi mungkin.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

e. Kondisi subyek yang belajar dan upaya penyiapan dan pemenuhannya.

Yang di maksud di sini adalah perlu diperhatikan pula kondisi para siswa dan guru, baik fisik maupun psikis. Pemahaman kondisi pembelajaran ini sangat penting, agar tujuan yang ingin di capai dapat dioptimalkan pengembangan dan penggunaannya.¹⁴

¹⁴ Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Dunia Pustaka jaya, 1998), 46-48.

Oleh karena itu, unsur-unsur dinamis tersebut harus diperhatikan karena turut mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar sehingga berimplikasi bagi maksimalnya perolehan belajar siswa.

3. Faktor Penunjang Proses Belajar-Mengajar (PBM) di sekolah

Perubahan anak didik dalam proses belajar mengajar (PBM) diharapkan dapat terjadi pada diri anak baik dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik akan berpengaruh pada tingkah laku anak didik, mulai dari cara berfikir, berperilaku dan melakukan sesuatu akan terkonstruksi dalam kebiasaan yang baik pada dirinya.

Proses pencapaian perubahan-perubahan dalam diri anak didik sebagai hasil dari suatu proses belajar mengajar sampai pada tujuan yang diharapkan, perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Dimana dalam proses belajar mengajar ikut berfungsi pula sejumlah faktor yang dengan sengaja direncanakan guru menuju tercapainya kualitas akhir (*out put*) yang dikehendaki dalam hal ini: kurikulum, guru yang mengajar, sarana dan fasilitas serta instrumental proses (*in put*) merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan dalam pencapaian hasil (*out put*) yang dikehendaki karena instrumental ini juga yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi dalam diri siswa.¹⁵

Sedangkan menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Pendidikan, faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar,¹⁶

¹⁵ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), 107

¹⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, 274-250.

meliputi: karakteristik siswa, karakteristik guru, interaksi dan metode, fasilitas, mata pelajaran dan lingkungan.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Menurut Muhaimin proses pembelajaran dipengaruhi oleh tiga faktor.¹⁷ yaitu:

a. Kondisi pembelajaran

Yang di maksud di sini adalah diusahakan situasi dan keadaan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dapat menunjang kelangsungan proses belajar mengajar (PBM).

b. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara-cara tertentu yang paling cocok untuk digunakan dalam mencapai hasil-hasil pembelajaran berkualitas yang berada dalam kondisi pembelajaran tertentu.

Pembelajaran akan mencapai hasil akhir (*out put*) yang maksimal dengan menggunakan metode yang tepat.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

c. Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran mencakup semua akibat yang dapat dijadikan indikator tentang nilai-nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Hasil pembelajaran dapat ditarik satu kesimpulan yang berfase dari standarisasi siswa selama melewati proses belajar, mulai hasil pre-test,

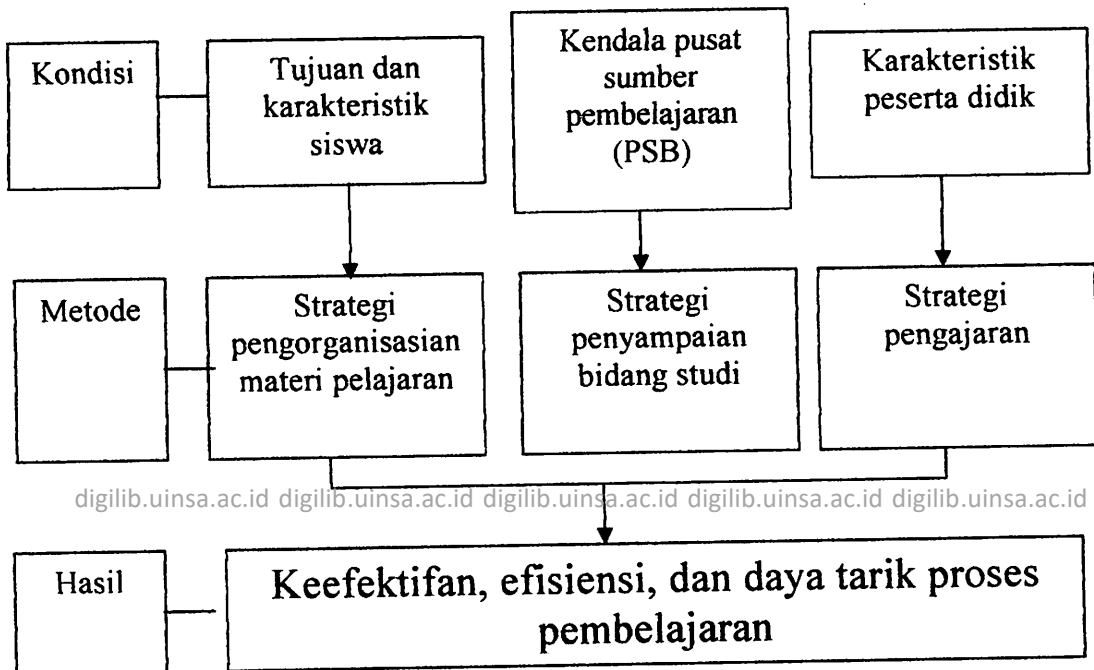
¹⁷ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*..., 150-156.

hasil ujian akhir dan proses akhir lulusan. Hal ini dapat berupa keefektifan, efisiensi dan daya tarik.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Adapun sistematika dan hubungan antara komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut digambarkan oleh Muhaemin dalam skematika gambar yang sistematis sebagai berikut:

Skematika Relasi Antar Komponen Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Dari skema di atas dapat dilihat jelas bahwa adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara kondisi dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar-mengajar (PBM) terhadap hasil akhir (output) yang akan dicapai dalam pendidikan di sekolah. Sehingga siswa lebih efektif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajarannya.

C. Kualitas Pembelajaran

1. Pelaksanaan Pembelajaran

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, film, audio dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, belajar, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara unsur satu dengan unsur yang lainnya.¹⁸ Dalam interaksi tersebut, banyak sekali faktor yang mempengaruhinya. Dengan demikian kualitas pembelajaran adalah indikator strategis dari keberhasilan pelaksanaan suatu sistem kurikulum.¹⁹

Gagne dan Briggs, di tafsir dari Oemar Hamalik mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian event (kejadian, peristiwa, kondisi, dan lain-lain) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi siswa, sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada kejadian yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia.²⁰

¹⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 57

¹⁹ Soedijanto, *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta ; Balai Pustaka, 1987), 54.

²⁰ Akhmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), 96

Selain itu menurut Brunner, dalam pembelajaran dapat dibedakan tiga fase atau episode, yaitu :²¹

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- a. Informasi. Dalam tiap pelajaran kita peroleh sejumlah informasi, agar dapat menambah pengetahuan.
- b. Transformasi. Dalam tahapan ini informasi yang diterima harus di analisis, di ubah, dan ditransformasi ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Dalam hal ini bantuan guru sangat diperlukan.
- c. Evaluasi. Kemudian dari semua pelaksanaan pembelajaran di atas kita nilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi dalam pembelajaran ketiga fase atau tahap inilah yang selalu terdapat dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yang menjadi masalah ialah berapa banyak informasi yang diperlukan agar dapat ditransformasi. Lama tiap fase tidak selalu sama. Hal ini antara lain juga bergantung pada hasil yang diharapkan, motivasi murid, minat, keinginan untuk mengetahui dan dorongan untuk menemukan sendiri.

2. Faktor-faktor yang Menunjang Kualitas Pembelajaran

- a. Ada beberapa komponen penting dalam menunjang kualitas pembelajaran, yaitu:²²
 - 1) Siswa sebagai individu yang unik yaitu memiliki keragaman kecerdasan, latar belakang, cara belajar, pengalaman belajar, dan lain-lain. Dengan

²¹ Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta : Bumi Aksara, 1992), 9-10.

²² *Paradigma (Baru) Pembelajaran dalam Kualitas Pembelajaran*, Kompas, (Jakarta, 12 Juli 2003), 9

demikian, pembelajaran yang berlangsung dalam kelas harus benar-benar multi-cara, terarah dan pasti.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- 2) Kurikulum, hal yang baru dalam pengembangan silabus dan sistem penilaian.
 - 3) Guru sebagai fasilitator, sekaligus sarana yang sesuai dengan mata pelajaran.
 - 4) Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Proses Pembelajaran.
- b. Selain itu ada empat faktor yang juga dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, yaitu :
- 1) Latar belakang sosial ekonomi, yang meliputi pendidikan orang tua, dan segala sesuatu yang diperkirakan mempengaruhi iklim pendidikan.
 - 2) Lingkungan belajar di rumah, yang meliputi lama waktu belajar di rumah setiap harinya, lama waktu membaca di luar sekolah perharinya atau yang diperkirakan dapat mempengaruhi lingkungan belajar di rumah.
 - 3) Latar belakang kemampuan kognitif, meliputi kemampuan verbal dan kemampuan kuantitatif.²³

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Dari berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di atas yang harus diperhatikan adalah sistem evaluasinya karena merupakan hasil rangkaian dari pelaksanaan sistem kurikulum yang secara signifikan mempengaruhi proses belajar yang dialami oleh para siswa.

²³ Soedijarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1989), 49-67.

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya SMP Al Hikmah Surabaya

Sekolah menengah pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan yang menindak lanjuti dari pendidikan dasar (SD). Jenjang pendidikan yang berkelanjutan ini sudah menjadi bagian program pemerintah dalam optimalisasi gerakan belajar 9 tahun. Standart minimalis yang sudah di tentukan oleh program pemerintah tersebut menjadikan motivasi tersendiri bagi SMP Al Hikmah untuk berdiri.

SMP Al Hikmah berdiri atas desakan para wali murid SD Al Hikmah yang kurang begitu puas dengan keberadaan SMP-SMP di luar Al Hikmah pada waktu itu. Para wali murid SMP Al hikmah merasa prihatin dengan putara-putrinya setelah selesai di tingkat pendidikan dasar, mereka terus mengusulkan agar yayasan Al Hikmah mendirikan SMP.

Selain daripada itu, kondisi sosial yang semakin memburuk, moral sosial (*moral force*) dikalangan remaja sudah mendidih pada taraf menghawatirkan. Apalagi setelah bergulirnya banyak kasus penggunaan narkoba, seks bebas dan prilaku onar yang tak bermoral dikalangan remaja.

Melihat realitas sosial-kultur demikian, maka berdirilah lembaga pendidikan Islam Al Hikmah yang diharapkan bisa menjadi stimulasi awal menuju solusi atas kondisi sosial yang semakin mengalami degradasi moral pada generasi bangsa (remaja).

SMP Al Hikmah yang berdiri pada tahun 2000 ini, cukup bisa memberi angin segar bagi pendidikan moral bangsa ini. Karena SMP Al Hikmah yang berdiri di bawah yayasan Al Hikmah ini adalah merupakan sekolah Islam yang berorientasi pada pembenahan moral remaja Indonesia. Selain itu, LPI SMP Al Hikmah mempunyai visi ” menjadi sekolah Islam yang mampu melakukan perubahan bagi lingkungannya ke arah kehidupan yang Islami berdasarkan al Qur’an dan sunnah rasul” yang kemudian dalam misinya yaitu ” menjadi sekolah yang baik yang bisa dicontoh bagi sekolah-sekolah yang lain”. Visi dan misi awal berdirinya LPI SMP Al Hikmah ini merupakan langkah awal untuk mewujudkan sekolah bonafid yang berakhakul karimah. Sebab, lambat laun visi dan misi ini terus di inovasi menjadi visi yang sesuai dengan perubahan zaman.

Selanjutnya, SMP Al Hikmah pada tahun ajaran 2003-2004 telah meluluskan lulusan pertamanya yang kemudian sukses meraih prestasi gemilang dengan hasil prestasi tertinggi dalam Ujian Akhir Nasional (UAN) untuk katagori sekolah swasta se-Jatim. Pada tahun 2003-2004 ini, rata-rata nun SMP Al Hikmah naik dari 8,1 pada tahun sebelumnya menjadi 8,85, disamping itu SMP Al Hikmah juga ditetapkan sebagai Sekolah

Satandart Nasional (SSN). Kesuksesan itu pantas disyukuri dan terus dirawat agar terus bisa dipertahankan bahkan ditinggalkan pada masa mendatang.¹

Prestasi bersejarah itu tentu tak mudah untuk mendapatkannya, namun merupakan akumulasi dari ikhtiyar yang sungguh-sungguh dan do'a yang dimohonkan kepada Allah SWT. Berbeda dengan SMP pada umumnya, SMP Al Hikmah disiapkan dengan amat matang dan dikelola dengan sungguh-sungguh oleh pemimpin SMP Al Hikmah. Prestasi akademik bagi SMP Al Hikmah bukan merupakan satu-satunya prestasi yang diharapkan. Selain itu prestasi yang harus diraih oleh para siswa adalah prestasi di bidang ahklak. Baik ahklak kepada Allah, kepada rasulullah, kepada sesama manusia dan ahklak kepada alam lingkungan.

Untuk memberikan gambaran yang detail mengenai SMP Al Hikmah maka berikut uraian profil SMP Al Hikmah.

2. Visi dan Misi SMP Al Hikmah Surabaya :

a. Visi :

Mengupayakan meluluskan siswa-siswi yang berakhlak karimah dan berprestasi akademik tinggi.

b. Misi :

Menjadikan SMP Al Hikmah sebagai Sekolah Berstandar

¹ Data dokumentasi hari Kamis, tanggal 22 November 2007.

Nasional dan Internasional dengan tetap berpijak pada nilai-nilai keislaman.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

3. Tujuan dan Target Secara Umum SMP Al Hikmah :²

Secara umum, tujuan dan target pendidikan dan pengajaran SMP Al Hikmah adalah:

1. Ketaqwaan yang tangguh
2. Akhlaq yang karimah
3. Prestasi akademis optimal
4. Berwawasan Kebangsaan, Global dan Islami

4. Struktur Organisasi SMP Al Hikmah Surabaya

Setiap lembaga pendidikan baik formal maupun non formal, tentunya harus memiliki struktur organisasi, dikarenakan struktur organisasi sangat penting untuk memberikan tugas pada masing-masing personalia agar organisasi dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
direncanakan.³

5. Sarana Prasarana SMP Al Hikmah

Tanah seluas kurang lebih 40.000 m² yang terletak di jalan Kebonsari Elveka, di atasnya didirikan bangunan seluas kurang lebih 10.000 m² terdiri dari 3 dan 4 lantai. Sisanya untuk halaman, taman , lapangan olah raga. Bangunan tersebut terdiri dari 72 kelas dengan ukuran

² Data dokumentasi SMP Al Hikmah Surabaya, hari Jum'at tanggal 23 November 2007.

³ Data dokumentasi dari SMP Al Hikmah Surabaya, hari Jum'at tanggal 23 November 2007, untuk nama setiap jabatan selengkapnya lihat pada lampiran I.

7 x 9 m², selain itu ada ruang laboratorium sains, komputer dan ketrampilan elektronika. Perpustakaan yang representatif dan nyaman, poliklinik dengan dokter dan tenaga para medis yang memadai, masjid, gymnasium, ruang diklat guru, kantin dan lapangan bola juga merupakan fasilitas dari bangunan tersebut.

Sedangkan fasilitas yang dimiliki SMP Al Hikmah guna menunjang optimalisasi belajar siswa adalah sebagai berikut:⁴

- a) Masjid dengan kapasitas 1.500 jama'ah.
- b) 30 ruang kelas dengan kapasitas @ 30 orang.
- c) 1 unit laboratorium fisika, biologi, kimia.
- d) 1 unit laboratorium komputer.
- e) 1 unit laboratorium ketrampilan elektronik.
- f) 1 unit laboratorium ketrampilan tata boga dan busana
- g) 1 unit perpustakaan
- h) 1 unit UKS
- i) Kantin
- j) Lapangan olah raga
- k) Kolam renang indoor yang sedang dalam proses penyelesaian.

6. Program dan Kurikulum SMP Al Hikmah

Secara garis besar, setiap lembaga pendidikan berdiri pasti mempunyai program dan kurikulum pendidikan yang telah direncanakan

⁴ Data dokumentasi SMP Al Hikmah Surabaya, hari Sabtu tanggal 24 November 2007, untuk selengkapnya lihat pada lampiran II.

untuk mencapai suatu tujuan. Adapun dalam hal ini program dan kurikulum SMP Al Hikmah adalah sebagai berikut:⁵

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
a. Matrikulasi

Suatu program awal tahun untuk kelas I yang dilakukan selama kurang lebih 3 bulan. Program ini dimaksudkan untuk menyamakan visi, sikap dan kemampuan dasar siswa sehingga mereka dapat mengikuti seluruh program pendidikan-pengajaran di SLTP secara efektif dan efisien. Program matrikulasi akan mengantarkan pada:

1. Terbentuknya iklim sekolah yang bernuansa Islam
2. Siswa yang mempunyai kemandirian belajar.
3. Siswa yang memiliki ketrampilan belajar bagaimana belajar.
4. Siswa yang mempunyai kemampuan dasar matematika, IPA, dan bahasa yang relatif sama.

b. Kurikuler

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Program ini diarahkan untuk memenuhi standart kelulusan yang ditetapkan yaitu menghasilkan out put yang dapat masuk di smu-smu terbaik di surabaya.

c. Ekstrakurikuler

Program ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Adapun program ekstrakurikuler ini dibagi menjadi dua yaitu:

⁵ Data dokumentasi SMP Al Hikmah Surabaya, hari Senin tanggal 26 November 2007.

1) Ekstarkurikuler wajib

1. Komputer

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Leadership

3. Pidato

2) Ekstrakurikuler pilihan

1. Kir

2. Bela diri

3. Renang

4. Elektronik

5. Tata boga

6. Sepak bola

7. Musik

8. English club

9. Pecinta alam

d. Ada tiga kurikulum pokok yang digunakan SMP Al Hikmah yaitu:

Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional dimodifikasi dan diperkaya dengan nilai-nilai Islam sehingga dapat memenuhi target output siswa yaitu melahirkan siswa yang berkualitas standar nasional. Sedangkan kurikulum Matrikulasi adalah kurikulum yang dimaksudkan untuk melancarkan dan mengefektifkan seluruh program pendidikan dan pengajaran yang diberikan pada siswa. Untuk Kurikulum khas SLTP Al Hikmah Kurikulum Khas ini adalah sebagai nilai keunggulan siswa dalam hal :

1) Ketaqwaan

2) Akhlaq Karimah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

3) Sikap – sikap positif

4) Ghirah Islam

5) Ibadah Praktis

Tabel I

Kurikulum dan Mata Pelajaran SMP Al Hikmah Surabaya

Kurikulum Depdikas	Kurikulum Matrikulasi	Kurikulum Khas
Pendidikan agama Pendidikan kewarganegaraan Bahasa Indonesia Bahasa Inggris Matematika IPA IPS Seni Budaya Penjas, Olah Raga dan Kesehatan Keterampilan / TIK Muatan Lokal Bahasa Jawa Siroh Pengembangan diri	Visi dan Misi SLTP Al Hikmah Keterampilan belajar efektif (membaca, mencatat dan menghafal efektif) Konsep – konsep dasar Matematika, IPA, dan Bahasa Indonesia Bahasa Inggris Keterampilan menggunakan Komputer Baca tulis Al Qur'an Keterampilan motorik	Ketaqwaan Akhlaq karimah Sikap-sikap positif Ibadah Praktis Ghirah Islam

B. Penyajian Data/Temuan Data

Dalam rangka mendapatkan data tentang multimedia dan peranannya dalam meningkatkan pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya, peneliti banyak melakukan kerja-kerja penggalian data dengan teknik wawancara, dan

pengumpulan data base. Nara sumber (*key informan*) dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SMP Al Hikmah Surabaya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Penyajian data dalam skripsi ini akan disajikan secara berurutan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Data yang berhasil peneliti himpun adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Multimedia di SMP Al-HIKMAH Surabaya

Kondisi multimedia yang di SMP Al Hikmah sampai saat ini sangatlah memadai sebagai wujud dari upaya menuju lembaga pendidikan bertaraf internasional. Hal itu terbukti dengan adanya semua para pegawai serta para guru mata pelajaran menggunakan multi media dalam melaksanakan tugasnya.

Semua guru mata pelajaran dalam menerapkan teori yang ada di masing-masing pelajaran menggunakan pusat sumber belajar (PSB) berbasis multimedia. Sehingga, apa yang ditangkap oleh siswa mudah digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id untuk dicerna. Serta memudahkan guru dalam memahami siswa.

Ketika ditanya soal jumlah serta seberapa baik kondisi multimedia yang digunakan oleh guru mata pelajaran, Mim Syaiful Hadi, selaku kepala sekolah SMP Al Hikmah menjawab bahwa :

“Kondisi multimedia sebagai alat peraga pada saat digunakan dalam pembelajaran sudah memenuhi standar dari pada pegangan guru mata pelajaran di sekolah.”⁶

⁶ Data wawancara dengan Mim Syaiful hadi, S.Ag selaku Kepala Sekolah SMP Al Hikmah Surabaya, 22 November 2007.

Kondisi multimedia sebagai alat untuk peraga pada saat mengajar sudah cukup baik. Sedangkan bentuk multimedia yang digunakan para guru digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id itu sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan, multimedia di SMP Al Hikmah tersebut meliputi : Komputer, VCD, LCD, OHP, Laptop, TV, Radio Tape, dll.

Selain itu juga ruang-ruang pusat sumber belajar juga disediakan demi menciptakan suasana pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan materi. Jadi, para guru akan semakin cepat dan tanggap dalam mencari formulasi konsep untuk pembelajaran. Karena hanya tinggal menyiapkan kondisi instruksional yang mengarah pada topik pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pada segi sarana dan prasarana ini, SMP Al Hikmah telah memiliki fasilitas pengajaran berbasis multimedia sekaligus alat-alatnya, yaitu :⁷

1. Perpustakaan yang representatif sebagai rujukan pencarian referensi digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id segala pelajaran;
2. Laboratorium bahasa multimedia untuk pelajaran Bhs. Arab, Bhs. Inggris,
3. *Scanner*, untuk koreksi hasil ulangan
4. *Teleschool*, alat komunikasi orang tua dengan sekolah system computer.

⁷ Data observasi dengan Ustad Khoiruddin, M.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, hari Senin tanggal 26 November 2007.

5. *Prog Time* (Timer) Bel sekolah system komputer. Untuk memudahkan efektifitas pemberitahuan jam pelajaran berganti
6. Laboratorium komputer, untuk ekstrakurikuler teknik informatika
7. *Audio Visual*, Laptop, *Proyektor*, DVD Player, OHP dan CCTV disetiap ruang kelas sebagai alat bantu memahami siswa disetiap pelajaran

Dari daftar peralatan yang dimiliki SMP Al Hikmah diatas, merupakan bagian dari multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan peralatan yang berbasis multimedia tersebut akan tetap di penuhi oleh SMP Al Hikmah sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dituturkan oleh Mim Syaiful Hadi dalam uraian wawancara dengan peneliti.

“Kami akan berusaha terus memenuhi perlengkapan pada pusat sumber belajar (PSB) dengan alat-alat canggih yang sesuai zaman. Karena profesionalitas pemuda Islam tidak boleh ketinggalan di era global ini”⁸

Uraian untuk tetap memperbarui daripada peralatan pembelajaran yang berbasis multimedia diatas seolah mengindikasikan bahwa orientasi SMP Al Hikmah untuk terus menjadi lembaga swasta yang berkualitas global. Selain itu juga seakan memberi pertanda bahwa begitu pentingnya suatu peralatan pembelajaran berbasis pendidikan bagi penyelenggaraan pendidikan di era globalisasi ini.

⁸ Data wawancara dengan Mim Syaiful Hadi, S.Ag selaku Kepala Sekolah SMP Al-Hikmah Surabaya, 22 November 2007.

Selain itu kondisi multimedia yang ada di SMP Al Hikmah setelah digunakan dalam proses belajar-mengajar (PBM) masih tetap dalam keadaan yang baik. Hal ini dikarenakan semua fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran oleh pihak sekolah disimpan dan diatur secara khusus dengan tujuan untuk merawat, mengembangkan agar tetap terjaga sehingga dapat dimanfaatkan lagi dalam pembelajaran selanjutnya.⁹

2. Kualitas Pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya

Kualitas pembelajaran di SMP Al Hikmah adalah termasuk katagori maju. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, kondisi pembelajaran sudah begitu sinergis antara siswa, PSB, dan guru mata pelajaran. Indikasinya, lembaga pendidikan sudah mampu memperoleh hasil nilai dengan rata-rata 8,85 jika dibandingkan dengan sekolah-sekolah swasta dengan nilai rata-rata 7,40.

Hal ini juga di dukung oleh sistem pembelajaran di SMP Al Hikmah yang menggabungkan sejumlah komponen media dalam pembelajarannya, seperti contoh :¹⁰ proses belajar mengajar di dalam kelas guru tidak hanya memberikan informasi saja. Namun juga memakai sistem belajar dengan cara memindahkan informasi pada media selain guru. Yaitu : film, tape, tv, vcd, dll. Misalnya : pada saat pelajaran bahasa Inggris guru menerapkan

⁹ Data observasi dalam perpustakaan yang digunakan sebagai pusat sumber belajar di SMP Al Hikmah Surabaya , hari Senin tanggal 27 November 2007.

¹⁰ Data observasi dalam kelas di SMP Al Hikmah Surabaya, hari Senin tanggal 26 November 2007.

pembelajaran sistem listening yaitu siswa mendengarkan materi melalui media kaset dan tape recorder.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Selain itu guru dalam menyajikan bahan pelajaran dilakukan dengan membuat variasi agar terlihat lebih menarik tentunya di tunjang dengan berbagai media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pemilihan media. Hal ini dilakukan agar murid lebih aktif dalam proses belajar mengajar (PBM). Sehingga hasilnya dapat mencapai tujuan umum sekolah.

Selanjutnya dari pembelajaran yang oleh para guru mengfungsikan multimedia sebagai penunjangnya telah menandakan kondisi pembelajaran semakin meningkat , sehingga menghasilkan banyak prestasi yang dicapai oleh siswa.

Demikian adanya, implikasi yang di timbulkan dari efektifitas dalam pembelajaran sedapat mungkin menghantarkan para siswa sekaligus para guru pada berbagai prestasi akademik dan prestasi sekolah.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Keunggulan kualitas pembelajaran serta komitmen antar para pendidik dengan para siswa dalam mengisi suasana pembelajaran yang kondusif menjadikan nilai lebih tersendiri bagi lembaga pendidikan Al Hikmah.

Adapun prestasi diantaranya adalah:¹¹

a. Prestasi Siswa

¹¹ Data dokumentasi SMP Al Hikmah Surabaya, hari Selasa tanggal 27 November 2007. Penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran III.

1) Juara 1 Lomba Pidato dan Baca Puisi Bahasa Inggris tingkat Jawa Timur tahun 2002/2003

2) Juara 1 Lomba Pidato Bahasa Arab tingkat Jawa Timur tahun 2002/2003

3) Juara 1 Kuiz 4 Tepat 4 Lipat INDOSIAR tingkat Nasional tahun 2002/2003

4) Juara II Olimpiade MIPA Se -- Surabaya tahun 2002/2003

5) Juara 1 Word factory Competition Se -- Surabaya tahun 2002/2003

b. Prestasi Guru

1) Juara III Penulisan Persiapan Mengajar Bidang Studi Bahasa Indonesia tingkat Nasional tingkat 2003

2) Juara 1 Lomba Penulisan Cerpen tingkat Nasional tahun 2005

c. Prestasi Sekolah

1) Peringkat tertinggi untuk sekolah swasta se Jawa Timur ujian nasional (UAN) tahun pelajaran 2003-2004 dengan nilai rata-rata 8,1.

2) Peringkat tertinggi untuk sekolah swasta se Jawa Timur hasil ujian nasional (UAN) tahun ajaran 2004-2005 dengan nilai rata-rata 8,85

3) Sekolah standar nasional dengan predikat sangat baik

Banyaknya prestasi gemilang yang diraih oleh para siswa, guru dan sekolah secara umum tersebut telah menjadi bukti bahwa kualitas proses

belajar mengajar (PBM) di SMP Al-Hikmah sudah termasuk pada golongan sukses. Keberhasilan yang ditempuh lembaga pendidikan tersebut ternyata tidak luput dari prinsip dan orientasi yang diterapkan di SMP Al Hikmah tersebut.

3. Peranan Multimedia Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya

Multimedia, sudah banyak digunakan sebagai alat pemandu sekaligus peraga untuk mempermudah menyampaikan mata pelajaran di SMP Al Hikmah. Hal demikian di motivasi dengan adanya pacu semangat serta respon para siswa dalam merespon teknologi informasi.

Selain itu berdasarkan hasil observasi dalam kelas, para guru dalam upaya mendidik siswa juga terlihat jelas sangat antusias dalam menggunakan multimedia saat Proses belajar Mengajar (PBM) berlangsung dan di SMP Al Hikmah hampir semua pembelajaran sudah menggunakan multimedia sebagai sarana fungsionalnya.¹²

Uraian senada juga disepakati oleh ustadz Izzah, dalam wawancara peneliti kepada narasumber, multimedia memang menjadi faktor pendukung dari pembelajaran, bahkan bisa dikatakan sebagai stimulus menuju sukses besar SMP Al Hikmah. Perkembangan kualitatif yang terjadi, memberi semangat tersendiri bagi para guru untuk terus berinovasi

¹² Data observasi dalam kelas di SMP Al Hikmah Surabaya, hari Senin tanggal 26 November 2007.

dalam merespon perkembangan zaman dengan terus menggunakan multimedia sebagai penunjang pembelajaran.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

” Kualitas/mutu pembelajaran di SMP Al Hikmah sudah cukup baik. Hal itu dapat dilihat dari penerapan KTSP yang sudah lama dan penggunaan berbagai multimedia yang modern dalam pembelajaran. Semua guru di sini tidak dibatasi menggunakan multimedia, jika ada yang ingin memakai multimedia dari temuannya di luar sekolah, guru tetap bisa menggunakannya agar guru kreatif dan mampu menentukan media apa yang mungkin untuk digunakan dalam mengajar.”¹³

Dalam proses belajar mengajar (PBM) menggunakan multimedia diantaranya VCD, OHP, LCD, dll, peranannya sangat membantu terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena dengan multimedia siswa bisa lebih fokus dan interaktif terhadap mata pelajaran yang dilaluinya. Hal ini juga dituturkan oleh guru mata pelajaran sejarah, Ustadz Khoirul, dalam wawancara dengan peneliti bahwa :

”Semua guru mata pelajaran di SMP Al Hikmah menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar (PBM). Namun, semua disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Jadi, kadang ada materi yang tidak memerlukan multimedia, maka guru tidak menggunakannya. Meski begitu, peranan multimedia di materi yang lain atau di suatu pelajaran tertentu cukup signifikan dalam menunjang kualitas pembelajaran di SMP ini.”

Penggunaan multimedia sebenarnya tidak secara parsial digunakan untuk pembelajaran,. Melainkan semua ditentukan pada proporsi kebutuhan pada materi yang akan disampaikan di kelas. Seperti materi sejarah yang

¹³ Data wawancara dengan Ustadzah Izzah selaku guru mata pelajaran Shiroh di SMP Al-Hikmah Surabaya. 26 November 2007.

pada suatu waktu butuh VCD untuk menampilkan film dokumenter sejarah kenabian atau sejarah dunia. Jadi semua penggunaan itu tergantung pada isi dari materi pelajaran pada *sieson* pertemuan kelas.¹⁴

Begitu besar peran multimedia terhadap kontribusinya pada pembelajaran, sehingga menghasilkan berbagai cara serta metode untuk proses belajar mengajar (PBM). Kegiatan proses belajar mengajar (PBM) yang berlangsung mulai 07.10 – 16.00 telah menggunakan beberapa prinsip dan strategi pembelajaran sebagai berikut:

- a. *Learning is a must and fun* (Belajar harus dan dapat menyenangkan)
- b. *All can and will learn* (Semua anak dapat dan akan belajar)
- c. *Continuous Progress* (Tidak ada anak yang terhenti belajarnya)
- d. Menekankan “*Learn How to Learn*” (Belajar bagaimana belajar)

Selain daripada prinsip dan starategi pembelajaran yang menjadi pegangan, di SMP Al Hikmah juga melibatkan siswa secara optimal dan proporsional dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan respons para siswa dalam perhatiannya saat belajar mengajar berlangsung. Seperti ungkap guru mata pelajaran *shiroh* dan matematika Ustadzah Purnawati, bahwa :

“Peranan multimedia dalam proses belajar mengajar (PBM), sangatlah membantu guru untuk membawa siswa lari dari rasa bosan. Selain itu efektifitasnya mampu menghasilkan kualitas

¹⁴ Data wawancara dengan Ustad M. Choirul, M.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. 27 November 2007.

pembelajaran yang kualitatif, seperti saat mata pelajaran matematika atau *shiroh*.”¹⁵

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Setelah menggunakan multimedia dengan berbagai strategi pembelajaran, peningkatan pembelajaran khususnya dari siswa telah timbul perhatian yang fokus pada mata pelajaran. Tidak hanya itu, minat untuk betah di kelas dan terus belajar menjadi tumbuh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis baik dalam kelas ataupun perpustakaan yang digunakan sebagai pusat sumber belajar, kondisi/situasi saat menggunakan multimedia dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung cukup efektif dan menarik. Seperti yang penulis amati pada saat mata pelajaran *shiroh*, guru menceritakan sejarah Nabi dengan menggunakan media TV dan VCD, setelah itu siswa di suruh menyimak film sejarah kemudian siswa di beri pertanyaan yang berhubungan dengan sejarah Nabi tersebut.¹⁶ Dari sini penulis mengatakan digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id bahwa situasi saat menggunakan multimedia dalam Proses Belajar mengajar (PBM) cukup efektif dan menarik karena jika guru menceritakan dengan verbal saja, maka siswa akan cepat bosan karena memakan waktu lebih lama. Karena penggunaan media TV, film dan VCD lebih efektif dan

¹⁵ Data wawancara dengan Ustadzah Purnawati, S.Pi selaku guru mata pelajaran Shiroh dan Matematika. 28 November 2007.

¹⁶ Data observasi dalam perpustakaan di SMP Al Hikmah Surabaya, hari Senin tanggal 26 November 2007.

siswa lebih fokus dan tertarik dalam menyimak apa yang disajikan guru melalui media tersebut.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4. Analisa Peranan Multimedia Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya

Perkembangan dan penggunaan multimedia, khususnya dalam pendidikan bukan lagi merupakan sesuatu yang asing di Indonesia. Pendidikan di Indonesia sekarang semakin modern selaras dengan perkembangan teknologi yang pesat. Sebagai negara yang berkembang maka bidang pendidikan merupakan aset penting untuk melahirkan pakar-pakar dalam bidang teknologi sehingga dapat menuju ke arah sebuah negara berteknologi tinggi.

Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran, salah satunya adalah teknologi multimedia yang menggabungkan berbagai macam media sehingga dapat menyajikan informasi kepada penggunanya.

Dalam konteks pendidikan interaksi melalui multimedia mempunyai peranan yang penting dalam mengembangkan Proses Belajar Mengajar (PBM) ke anak yang lebih dinamis dan bermutu. Namun yang lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi pendidikan dalam pembelajaran dengan lebih baik.

Atas dasar tersebut, maka SMP Al Hikmah sebagai lembaga pendidikan swasta, ternyata sudah mampu menyediakan sarana dalam hal multimedia dari berbagai bentuk. Adapun bentuk-bentuk multimedia yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya : Audio Visual, OHP, TV, VCD, Radio Tape maupun pembelajaran berbasis komputer. Usaha untuk menciptakan mutu pembelajaran secara kualitatif adalah harapan setiap lembaga pendidikan. SMP Al Hikmah juga telah berhasil dalam meningkatkan mutu pembelajarannya dengan mengupayakan media sebagai alat bantu dengan tujuan yang jelas dalam pemilihan media metode mengajar, maupun karakteristik siswa-siswa agar dapat memberikan petunjuk terhadap evaluasi pembelajarannya. Selain itu disediakan juga sarana penunjang, tenaga pengajar yang profesional dan tempat belajar yang kondusif. Sehingga hasil belajar yang tampak adalah kualitas yang membawa siswa, guru dan lembaga pendidikan mendapat prestasi yang lebih baik.

Wujud penerapan multimedia pendidikan sebagai penunjang kualitas pembelajaran dapat diterapkan secara holistic (menyeluruh). Dari aspek sistem informasi manajemen, sistem pembelajaran sampai sistem evaluasinya. Karena peranan multimedia di sini benar-benar di pahami oleh SMP Al Hikmah sebagai stimulasi pada saat proses belajar mengajar (PBM).

Penerapan multimedia di SMP Al Hikmah Surabaya sudah berada pada standar baik karena pada saat guru menjelaskan materi dengan konsep yang terlalu kompleks, luas maupun bersifat verbalistik dapat dibantu dengan berbagai multimedia yang diperlukan dalam pembelajaran, sebagai contoh : pada pelajaran sejarah Nabi yang peristiwanya terjadi di masa lampau bisa ditampilkan kembali dengan menggabungkan media TV dan video. Selain itu obyek-obyek pada pelajaran IPS seperti : gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan foto. Hal ini dilakukan agar siswa tidak jenuh serta lebih fokus dan perhatian dalam proses belajar mengajar (PBM). Sehingga siswa dapat mengaplikasikan pelajaran yang sudah diterima dari guru melalui multimedia karena mengingat bahwa multimedia jika digunakan dengan baik dapat memperjelas bahan-bahan belajar yang di pelajari siswa sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Hal ini terbukti dengan banyaknya daftar prestasi siswa dalam belajar, nilai ujian akhir (NUN) yang terus meningkat dari tahun 2003-2004 yaitu 8.1 menjadi 8,85 pada tahun berikutnya.

Kesuksesan itu pantas diraih dan harus disyukuri bahwa, dengan multimedia sebagai sarana teknologi media pendidikan, semua keluarga yayasan Al Hikmah telah optimis untuk maju selangkah menuju pendidikan bertaraf internasional.

Dengan begitu, secara analitik, multimedia menawarkan pelbagai *platform* supaya pengguna dapat membuat pilihan dari segi sarana dan prasarana. Sebenarnya multimedia menggabungkan dua revolusi pesan terbesar abad ini yaitu komputer dan televisi. Kedua variabel alat tersebut yang kemudian menjadi penyeimbang dari arus global yang semakin modern sampai pada dunia pendidikan. Dengan begitu semangat zaman yang begitu cepat akan mudah diikuti juga oleh masa depan pendidikan. Tidak hanya itu, proses mobilitas yang tinggi dalam proses pencerdasan teknologi akan mudah diikuti dengan mempergunakan multimedia di dalam proses belajar dan mengajar (PBM).

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB IV

PENUTUP

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Kesimpulan

1. Kondisi multimedia di SMP Al-Hikmah Surabaya berada pada posisi sesuai dengan standart Sekolah Menengah Pertama (SMP). Bentuk dari multimedia sebagai sarana pembelajaran bisa bermacam-macam, seperti: TV, VCD, Laptop, Komputer, LCD, *Projektor*, laboratorium disetiap bahasa dan IPA, dan sarana multimedia lain yang bisa dipakai oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM). Artinya, kondisi multimedia diperlukan sesuai kebutuhan pembelajaran dan efektifitas belajar siswa. Jadi, kondisi multimedia diperlukan pada saat tertentu dalam pembelajaran.
2. Kualitas proses belajar mengajar (PBM) di SMP Al-Hikmah sudah termasuk baik karena pada pembelajaran dengan konsep-konsep tertentu dapat ditunjang dengan kelengkapan sarana pembelajaran (multimedia), sehingga menghasilkan prestasi gemilang yang diraih oleh para siswa, guru dan sekolah secara umum. Kondisi tersebut telah menjadi bukti bahwa keberhasilan yang ditempuh lembaga pendidikan tersebut ternyata tidak luput dari prinsip dan orientasi yang diterapkan di SMP Al Hikmah tersebut.
3. Peranan multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Al Hikmah Surabaya cukup efektif. Sebab, dari berbagai konseptual strategi pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Karena multimedia dapat

memberi peranan penting pada saat implementasi Proses Belajar Mengajar (PBM), diantaranya: siswa lebih fokus pada pelajaran, siswa tidak mudah bosan saat pelajaran berlangsung, siswa dituntut kreatif dan interaktif dalam ruang pembelajaran tersebut, serta siswa dan guru lebih bisa inovatif dalam mengembangkan kreatifitas akademisnya. Dengan begitu, peranan multimedia akan mengarah pada peningkatan kualitas pembelajaran siswa yang lebih inovatif dan sesuai dengan zaman.

B. Saran

Berangkat dari kesimpulan diatas, maka terdapat beberapa saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan SMP Al Hikmah Surabaya hendaknya kemajuan yang sudah ada dalam bidang teknologi khususnya multimedia tetap memperhatikan perkembangan dan terus melakukan inovasi dalam pengadaan. Maupun penggunaannya agar dapat selalu memberikan kontribusi pada Proses Belajar Mengajar (PBM) sehingga prestasi yang sudah di raih tetap terjaga dan bahkan lebih ditingkatkan lagi.
2. Di era modern ini sistem informasi dan komunikasi serta teknologi sudah masuk di seluruh penjuru segmentasi, termasuk pendidikan. Maka bagi lembaga pendidikan baik swasta ataupun negeri sudah sewajarnya turut mengembangkan dalam bidang teknologi pendidikan demi kemajuan generasi muda di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- Ahmadi, Abu., & Widodo Supriono. 1991. *Psikologi Belajar* Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1988. *Manajemen Sarana Dan Prasarana*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press.
- Danim, Sudarwan. 1994. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan, Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar*, Jakarta; Bumi Aksara.
- Dean, Damon A. 1996. *Multimedia di Internet* Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- Depdiknas. 2003-2004. *Pendidikan Dasar dan Menengah, Dirjen Pendidikan Menengah Umum, Pedoman Pembelajaran Tuntas (Master learning)* Jakarta.
- Gayeski, dkk. Yang disitus <http://thegadgetnet.com>
- Gunawan, Ary H. 1996. *Administrasi Sekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta,
- Hadi, Sutrisno. 1995. *Metode Researce*, Jakarta : Bina Aksara.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
-, 2001. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Imron, Ali. 1998. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Dunia Pustaka Jaya.
- Koentjoroningrat. 2003. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta; Ghalia Indonesia.
- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Mukhtar, 2003. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Misaka Galiza.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi, Dan Inovasi*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nasution, S. 1992. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Paradigma Baru Pembelajaran dalam Kualitas Pembelajaran*, Kompas, Jakarta, 12 Juli 2003.
- Partanto, Pius A., M Dahlan Al Barry. 1994. "*Kamus Ilmiah Populer*" Surabaya : Arkola.
- Purwanto, M. Ngalim. 1999. *Psikologi Pendidikan* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Robbi De Potter, et al. 2001. *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa
- S. Sujarwo. 1984. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Gelora Aksara Pratama
- Satrio, Adi. 2005. *Kamus Ilmiah Populer*, Jakarta: Visi 7.
- Schwier dan Misanchuk. 1984. *Interactive Multimedia Instruction*, Padang: Pustaka Mimbar Minang.
- Soedijarto, 1989. *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Islam*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Syam, Nur. 2001. *Metodologi Penelitian Dakwah*, Surabaya : Ramadhani.
- Tafsir, Akhmad. 1996. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- UU. No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Remaja Rosdakarya