

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK PEROLEHAN BELAJAR KONSEP HAJI PADA MATA PELAJARAN FIQIH MADRASAH TSANAWIYAH

Rubi Awalia, M. Syukri, Fadillah

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP UNTAN, Pontianak

Email: rubiawalia87@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan rancangan multimedia dalam pembelajaran haji pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ushuluddin Singkawang, (2) Mendeskripsikan penerapan multimedia dalam pembelajaran haji pada mata pelajaran fiqih, di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ushuluddin Singkawang, (3) Mengetahui peolehan belajar konsep haji dengan multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Ushuluddin Singkawang. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Analisis data menggunakan model analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rancangan yang peneliti susun mulai dari *desain instructional, story board* yang di susun kemudian dibuat compact disk pembelajaran dengan format power point cukup menarik minat siswa dan cukup untuk dijadikan media pembelajaran. (2) Setelah melalui pengamatan yang dilakukan oleh beberapa orang guru dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa compact disk pembelajaran dapat diterapkan di sekolah dengan baik. (3) Compact disk pembelajaran yang dibuat oleh peneliti secara sederhana, nilai yang diperoleh siswa kelas VIII yang diteliti mendapatkan hasil yang memuaskan dan dinyatakan tuntas.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, hasil belajar

Abstract: This study aims to : (1) Describe the design of multimedia in learning subjects Hajj on jurisprudence in class VIII MTs Ushuluddin Singkawang , (2) Describe the application of multimedia in teaching subjects Hajj in jurisprudence , in class VIII MTs Ushuluddin Singkawang , (3) Knowing peolehan pilgrimage with multimedia learning concepts developed on the subjects of jurisprudence in class VIII MTs Ushuluddin Singkawang. The method used is the research and development (Research and Development) . The method of data collection is done by interview and observation . The data were analyzed using an interactive analysis model

The results showed that : (1) The design of the researchers collated from instructional design , story board which collated and then made a compact disk with the learning power point format to attract enough students and enough to be used as a medium of learning . (2) After the observations made by some teachers and researchers to conclude that the compact disc can be applied in school learning well . (3) Compact discs learning made by researchers simply , the value obtained eighth grade students who studied a satisfactory result and declared complete

Keywords : Development , Multimedia , learning outcomes

Sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari manusia menghadapi masalah yang harus diselesaikan dengan cara-cara bijak sehingga bisa dimaknai sebagai suatu pembelajaran, demikian juga yang terjadi dalam bidang pendidikan. Salah satu masalah pendidikan yang sering dibicarakan adalah kualitas pembelajaran masih belum menjadi perhatian guru, namun lebih ditekankan pada pencapaian hasil/proses belajar siswa.

Guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana prasarana pendidikan tanpa dimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran, maka semuanya akan kurang bermakna.

Perkembangan dalam bidang pendidikan sangat pesat khususnya teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Demikian juga bagi siswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Gaya belajar peserta didik beragam, ada yang cenderung menekankan pada sisi visual, audio maupun audio visual. Keberagaman itu menuntut guru agar lebih tanggap dan punya kreatifitas untuk menyatukan gaya belajar mereka. Mengingat hal itu guru semaksimal mungkin dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menghidupkan proses pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu

memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik.

Namun yang lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan idea - idea untuk pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi ini dengan cara yang paling berkesan.

Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, lebih menggalakkan komunikasi aktif antara berbagai hal. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, bunyi, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK). Materi PBM telah banyak ditemukan dipasaran yang disediakan dalam bentuk VCD atau DVD.

Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang interaktif, supaya materi yang dibawakan benar-benar dapat dipahami peserta didik secara merata. Hal ini juga berlaku pada mata pelajaran PAI karena peserta didik yang melanjutkan sekolah di MTs Ushuluddin tidak semua berasal dari Madrasah Ibtidaiyah, melainkan ada juga yang berasal dari sekolah umum.

Untuk mempelajari hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia, sebagai kaum muslimin kita harus bertafaquh. Artinya memperdalam pengetahuan dalam hukum-hukum agama baik dalam bidang aqidah dan akhlak maupun dalam bidang ibadah maupun mu'amalat.

Melakukan Haji ke Baitullah menjadi perjalanan akhir daripada rukun Islam yang kelima. Ibadah haji hukumnya wajib bagi ummat Islam dan mampu membawa manusia meraih ketenteraman dan kedamaian yang tersembunyi di pusat wujudnya. Dan pencapaiannya dapat dilakukan setiap muslim, pada setiap kesempatan.

Dengan menggunakan multimedia diharapkan siswa dapat menyebutkan ketentuan ibadah haji dan umrah, dapat menyebutkan macam-macam haji (cara pelaksanaan ibadah haji) dan dapat mempraktikkan tata cara ibadah haji dengan lebih baik.

Beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, di antaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berfikir kongkret ke abstrak.

Permasalahan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah Bagaimana rancangan, penerapan dan perolehan belajar konsep haji dengan

multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII Mts Ushuluddin Singkawang?. Adapun tujuan penelitian adalah untuk: (1) Mendeskripsikan rancangan multimedia dalam pembelajaran haji pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII Mts Ushuluddin Singkawang, (2) Mendeskripsikan penerapan multimedia dalam pembelajaran haji pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII Mts Ushuluddin Singkawang, (3) Mengetahui peolehan belajar konsep haji dengan multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII Mts Ushuluddin Singkawang.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk: (1) Memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, (2) Menambah khazanah ilmu pengetahuan, (3) Peneliti mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam penulisan ilmiah, (4) Guru dapat menggunakan multimedia dalam pembelajaran

Teknologi pembelajaran memiliki banyak sekali definisi yang selalu mengalami proses menuju kesempurnaan. Menurut AECT 1977 (Warsita, 2008: 16) menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah, merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar manusia.

Menurut AECT (*Association for Educational Communications Technology*) 1994: "Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar." Dari beberapa pengertian di atas dapat tarik kesimpulan bahwasanya teknologi pembelajaran adalah pengetahuan untuk mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola serta mengevaluasi suatu pembelajaran. Dengan pengertian tersebut kita ketahui ada 5 kawasan dalam teknologi pembelajaran; Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian.

Pengertian multimedia secara etimologi (menurut kamus) berasal dari dua kata multi dan medium, multi berarti bermacam-macam, banyak sedangkan medium berarti alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Menurut Gagne (Sadiman, dkk, 2010: 6) menyatakan bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". contohnya buku, film, kaset dan lain-lain.

Secara terminologi (istilah) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media yang berbeda untuk membawa, menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video dan atau gabungan dari beberapa komponen tersebut. Sementara Ariani dan Haryanto (2010: 5), mengatakan: "Multimedia adalah gabungan dari berbagai media (bahan, teks, audio, video, slide, siaran televisi, siaran radio) yang masing-masing berdiri sendiri namun terprogram."

Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen hidup, dapat dilihat di layar monitor, atau ketika di proyeksikan ke

layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat di dengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Menurut Sharon E, Smaldino (2002: 141), "*Multimedia refer to the sequential or simultaneous use of a variety of media formats in a given presentation or self-study program.*" Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu; multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia pembelajaran yang dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari multimedia pembelajaran yaitu: (1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, (2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin di hadirkan di sekolah, (3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, (4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, (5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, (6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Proses belajar dilakukan oleh berbagai macam stimulus dari sekeliling orang yang belajar, dapat berupa masukan (input) untuk proses belajar dan hasilnya adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati pada penampilan orang tersebut. Belajar berpengaruh dan berperan penting dalam pembentukan pribadi seseorang, dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis.

Menurut Surya (Rusman, 2012: 85) belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar konsep adalah merumuskan melalui proses mental tentang lambang, benda serta peristiwa dengan mengamati ciri-

cirinya.

Menurut Rusman (2012: 98) konsep atau pengertian adalah satuan arti yang mewakili jumlah obyek yang memiliki ciri-ciri yang sama. Hasil belajar siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Oemar Hamalik (Rusman, 2012: 123) bahwa “hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.” Guru harus bisa mengamati terjadinya perubahan perilaku pada saat terjadinya perubahan perilaku siswa yakni setelah dilakukan penilaian.”

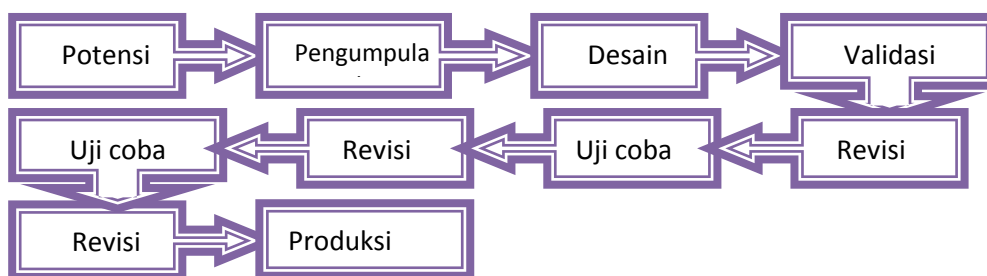
Menurut Rusman (2012: 123) bahwa “tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya, setelah melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir untuk menentukan prestasi belajar siswa.”

METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang relevan untuk pembelajaran fikih materi haji dan umrah di Madrasah Tsanawiyah Ushuluddin Singkawang, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (research and development).

R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 297). Dalam penelitian pengembangan ini setiap langkah didekati dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model procedural yaitu model yang bersifat deskriptif berupa langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1: Model Prosedural

Sumber: Sugiyono, (2010: 298)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data data kualitatif model data, dan penarikan kesimpulan / verifikasi.

Interaksi analisis interaktif sebagaimana yang telah dikembangkan oleh Miles & Huberman (1992: 20) yang terdiri dari 3 langkah yang saling berinteraksi yaitu: Pengumpulan data, Penyajian dari komponen-komponen tersebut membentuk suatu siklus yang berlangsung secara terus menerus antara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data.

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan kriteria pemeriksaan data dengan dipandang dari kriteria derajat kepercayaan (*credibility*). Dilakukan validasi sebagai berikut: (1) triangulasi, (2) member check, dan (3) pendapat para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, guru yang mengajar di Madrasah Tsanawiyah Ushuluddin Singkawang sebanyak 33 orang.

Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Pengajar di Ushuluddin

No	Pendidikan	Jumlah		Status	
		L	P	PNS	Honor
1	S2	1	2	5	28
2	S1	10	20		
3	D3	-	-		
4	SMA				

Dari table di atas disimpulkan bahwa kondisi guru didominasi lulusan S1 dan beberapa lulusan S2, status guru honor baik tetap atau sementara. Kelas tempat peneliti melakukan observasi adalah kelas VIII C. Kondisi ruang kelas cukup nyaman dan kondusif untuk digunakan belajar, selain itu kelas cukup luas untuk menampung 28 orang siswi.

Tabel 2
Populasi Siswa Kelas VIII c

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII C		28	28

Sebelum merancang desain pembelajaran, langkah awal yang perlu dipertimbangkan oleh perancang pembelajaran adalah mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pada saat ini dimana peran multimedia sangat

berpengaruh, guru diharapkan mampu mengoperasikan komputer dan merancang pembelajaran agar memudahkan pebelajar dalam menguasai bahan yang diajarkan.

Guru diharapkan mampu menggunakan komputer dan merancang pembelajaran baik dengan format powerpoint atau format macromedia sehingga tercipta multimedia yang diharapkan dapat mempermudah pebelajar untuk belajar.

Kenyataannya guru dapat mengoperasikan komputer dengan baik, mengerjakan perangkat pembelajaran seperti membuat rpp, silabus dan perangkat yang lain menggunakan microsoft word. Sedangkan penggunaan microsoft power point masih belum diaplikasikan dalam pembelajaran.

Dalam suatu pembelajaran, perlu dibuat desain atau rancangan pembelajaran sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Namun tidak semua berkesempatan untuk melakukan hal tersebut, dikarenakan banyaknya kerjaan, atau menganggap bahwa pembelajaran yang hendak dilakukan sudah dapat dikuasai tanpa perlu didesain atau direncanakan.

Desain pembelajaran ini diawali dengan menganalisis karakteristik pebelajar. Dengan demikian diperoleh beberapa data mengenai kelompok usia, jenis kelamin dan tipe / gaya belajar. Ketika dilakukan analisis terhadap tipe belajar ditemukan beberapa tipe/gaya belajar yang kemudian dapat dikelompokkan ke dalam tipe/ gaya belajar auditori, tipe / gaya belajar visual, dan tipe/gaya belajar kinestetik.

Setelah dilakukan analisis terhadap karakteristik pebelajar, dilanjutkan dengan menentukan komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Komponen desain pembelajaran terdiri dari tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan belajar, isi belajar, materi, strategi metoda, teknik, media dan evaluasi.

Pembahasan

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Item	Jumlah skor	Rerata skor	kriteria
Aspek Pembelajaran pada Multimedia	13	50	3.85	Baik
Aspek Isi Multimedia	7	57	4.86	baik

Berdasarkan tabel di atas, media / produk dinilai baik untuk digunakan, selain itu ahli materi memberikan beberapa komentar dan saran guna revisi pada produk; perlu di tampilkan standar kompetensi dan

kompetensi inti untuk lebih memperjelas materi serta penambahan beberapa materi yang berkaitan dengan konsep haji dan umrah

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	item	Jumlah skor	Rerata skor	kriteria
Aspek Tampilan Multimedia	13	50	3.85	Baik
Aspek Penyajian Multimedia	5	18	3.6	Baik
Aspek Pemrograman Multimedia	7	28	4	baik

Dari hasil validasi oleh ahli media seperti pada tabel di atas, kriteria produk baik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa revisi yang telah dilakukan oleh peneliti.

Uji coba dilakukan dalam beberapa tahap; uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba satu-satu dengan 3 siswa diperoleh skor 145 (71.56 %),

Dalam uji coba kelompok kecil dengan 10 siswa diperoleh skor 591(78.8 %), sedangkan pada uji coba kelompok besar yakni kepada 28 siswa diperoleh skor 1945 (92.6 %), dari ketiga uji coba yang dilakukan disimpulkan bahwa multimedia dikategorikan baik dengan skor 2681 (87.2 %).

Penerapan multimedia peneliti peroleh melalui pengamatan yang dilakukan peneliti ketika multimedia digunakan siswa, setelah dilakukan perbaikan tentunya. Hasil yang diperoleh, siswa mengalami ketertarikan terhadap multimedia, dengan multimedia juga siswa mengalami peningkatan terhadap nilai yang diperoleh. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, multimedia dinilai baik.

Untuk mengetahui perolehan belajar siswa, peneliti melakukan tes awal dan tes akhir. Pada tes awal dari 28 siswa ada beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan, sebanyak 12 orang.

Dengan nilai rata-rata 70. Sedangkan setelah dilakukan tes akhir seluruh siswa dinyatakan tuntas.dengan nilai rata-rata 80. Dengan demikian dengan menggunakan multimedia, nilai siswa mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah semua tahap penelitian dilakukan, mulai dari pembuatan proposal penelitian, kemudian pengkajian teori, penyusunan instrumen penelitian yang disertai dengan uji coba dan penyempurnaan instrumen penelitian, sampai dengan pengumpulan data, pengolahan dan analisis data. Pada akhirnya peneliti dapat menyimpulkan; (1) Rancangan yang peneliti susun mulai dari *desain instructional, story board* yang di susun kemudian dibuat cd pembelajaran dengan format power point cukup menarik minat siswa dan cukup untuk dijadikan media pembelajaran. (2) Setelah melalui pengamatan yang dilakukan oleh beberapa orang guru dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa *compact disk* pembelajaran dapat diterapkan di sekolah dengan baik. (3) *Compact Disk* pembelajaran yang dibuat oleh peneliti secara sederhana, nilai yang diperoleh siswa kelas VIII yang diteliti mendapatkan hasil yang memuaskan dan dinyatakan tuntas. Pada tes awal dari 28 siswa ada beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan, sebanyak 12 orang. Dengan nilai rata-rata 70. Sedangkan setelah dilakukan tes akhir seluruh siswa dinyatakan tuntas.dengan nilai rata-rata 80. Dengan demikian dengan menggunakan multimedia, nilai siswa mengalami peningkatan.

Saran

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perlu ditindak lanjuti berkaitan dengan pengembangan multimedia ini adalah: (1) Madrasah perlu melakukan peningkatan kepada guru untuk memiliki keterampilan dan kemampuan dalam memakai media berbasis *computer* dalam proses pembelajaran, (2) Guru PAI harus memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok pembahasan lebih bervariasi, (3) Perlu diadakan penyempurnaan dalam pembuatan media dan pada penelitian ini untuk lebih lanjut

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyani, N. dan Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prosfektif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Milles, M. B. dan Huberman, A. M. 1992. *Analisis Data (Buku Sumber Tentang metode-metode Baru)*. Jakarta: UI Pres
- Rusman, 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis Computer*. Bandung: IKAPI
- Sadiman, A. S. dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. -Ed. 1.-14*. Jakarta: Rajawali Pers

- Smaldino, S. E. James, D. Russell, Deborah, L. Lowther. 2002. *Instructional Technology and Media for Learning*. USA: Prentice Hall
- Sugiyono. . 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta