

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Skenario Tindakan

Pada tahap ini merupakan tahap implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana tindakan yang telah dibuat. Strategi dan skenario pembelajaran yang telah ditetapkan pada perencanaan harus benar-benar diterapkan dan mengacu pada kurikulum yang berlaku. Tentu saja rencana tindakan di atas harus sudah "dilatihkan" kepada pelaksana tindakan (guru peneliti) untuk dapat dilaksanakan di kelas agar sesuai dengan skenario pembelajaran yang dibuat. Berikut ini ringkasan skenario pembelajaran yang akan dilakukan guru pada tahap pelaksanaan tindakan.

Bapak Sihabudin, S.Pd, guru pendidikan Al-qur'an dan Hadits di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta telah merancang sebuah skenario pembelajaran dalam rangka perbaikan kemampuan belajar tajwid dalam proses pembelajarannya. Secara ringkas, Bapak Sihabudin telah merancang penerapan metode pembelajaran dengan media *macromedia flash* dan pemberian evaluasi dalam pembelajaran pendidikan Al-qur'an dan Hadits untuk semester 2 kelas X selama 2 siklus.

Format tugas dari Bapak Sihabudin dalam pembelajarannya: mempersiapkan lab. Komputer dan pembagian kelompok kecil sesuai jumlah dengan jumlah komputer, setiap satu unit komputer terdiri dari 2 siswa,

Kegiatan kelompok: mempelajari dan merangkum materi tentang Demokrasi, melalui media interaktif anggota kelompok bekerja / belajar memahami materi dan tajwid, untuk persiapan mengerjakan soal evaluasi yang ada di dalam media hasil evaluasi di simpan dan dicetak.

Jenis data yang dikumpulkan_Bapak Sihabudin: lembar evaluasi hasil hasil belajar siswa, siswa yang aktif mempelajari materi lewat media interaktif, peran guru dalam pembelajaran yang dinilai oleh observer, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian pembelajaran menggunakan media interaktif pada mata pendidikan Al-quran Hadits di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, diperoleh hasil yang meliputi pra tindakan, tindakan pertama sampai diperoleh yang diinginkan, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Pra tindakan dilakukan untuk mengamati pembelajaran pada pendidikan Al-quran Hadits dengan menggunakan media interaktif, pengamatan dikelas meliputi: aktifitas, motivasi, kemandirian, dan ketuntasan belajar siswa. Pengamatan fasilitas laboratorium komputer yang dimiliki SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang akan digunakan

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus Pertama

1) Tindakan pertama

Siklus I diawali dengan tindakan-tindakan, meliputi: (a) Rencana tindakan, (b) Implementasi tindakan, (c) Observasi, (d) Refleksi, (e) Revisi tindakan ke I.

a) Rencana Tindakan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan yang meliputi: (1) menetapkan alternatif upaya peningkatan kualitas pembelajaran, (2) penentuan metode pembelajaran, (3) penyusunan rancangan tindakan. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, tim peneliti yang terdiri dari guru dan peneliti mendiskusikan berbagai alternatif pemecahan masalah dan menentukan rencana tindakan yang akan ditempuh selanjutnya.

Peneliti membawa siswa ke laboratorium yang ada di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, Pada pertemuan pertama ini ditekankan pada pemahaman siswa tentang jalannya operasional program agar siswa lebih memahami materi yang ada di dalamnya. Dengan dipandu oleh guru dan peneliti siswa diberi penjelasan tahap tentang cara penggunaan program. Untuk siswa yang mempunyai tingkat pemahamannya rendah dikolabrasikan dengan siswa yang mempunyai tingkat pemahaman tinggi, agar

b) Implementasi Tindakan Pertama

Implementasi tindakan dirumuskan melalui identifikasi masalah yang ada di sekolah pada saat pembelajaran, sebagai dasar untuk melakukan tindakan selanjutnya, meliputi:

(1). Persiapan

Memeriksa jalanya program pada setiap komputer yang telah terinstal program media interaktif dan mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan. Selanjutnya mempersiapkan lembar pengamatan yang digunakan untuk observasi selama proses pembelajaran. Merencanakan rencana pembelajaran yang akan dilakukan dan menentukan kriteria penerapan pembelajaran berbasis media interaktif, meliputi: keaktifan siswa, kemandirian, dan motivasi siswa pada saat pembelajaran, serta ketuntasan belajarnya.

(2). Pelaksanaan pembelajaran

Guru mengawali dengan apersepsi dan menyampaikan informasi kepada siswa tentang penggunaan media berbantu komputer langkah demi langkah sehingga siswa mampu memahami penggunaannya. Guru dan peneliti memberikan contoh penggunaan pada siswa yang dirasa kesulitan dalam menjalankan media berbantu komputer. Untuk siswa yang tingkat pemahaman komputernya rendah

guru mencoba membuat kelompok dengan siswa telah mahir menggunakan komputer. Siswa dipersilahkan bertanya langsung bila mengalami kesulitan dalam pengoprasiaannya. Pada tahap awal ini siswa juga tampak antusias, karena memang media berbantu komputer ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Karena jumlah komputer yang kurang mendukung sehingga pada pelaksanaan program ini rata-rata komputer dipakai untuk dua orang.

c) Tahap monitoring

Proses pembelajaran dan sebagai tahap perencanaan tindakan selanjutnya. Kegiatan observasi meliputi: mengamati proses pembelajaran, mencatat jalanya pembelajaran, membimbing dan memantau siswa secara berkeliling agar mengungkapkan kesulitan-kesulitan maupun pertanyaan-pertanyaan, menjawab pertanyaan dengan jelas dan juga bertanya balik pada siswa untuk memeriksa kembali ketuntasan belajar, mencetak hasil record belajar siswa. Setelah selesai membahas dan memberi umpan balik ke siswa.

d) Tahap refleksi

Setelah guru dan peneliti selesai melakukan pembelajaran maka diadakan refleksi untuk menilai tingkat efektifitas desain

yang muncul pada saat pembelajaran, dan dituangkan kembali ke dalam rancangan tindakan berikutnya, selanjutnya diadakan refleksi terhadap rancangan yang telah disusun digunakan,

Kesimpulan yang didapat pada tindakan pertama adalah:

(1) Siswa mempunyai motivasi, perhatian, dan keaktifan yang tinggi dalam menjalankan program. (2) Awal pemakaian program masih banyak siswa kesulitan dalam pengoperasian dan menayangkan langkah-langkah dalam pengoprasikannya, tapi setelah pertengahan pembelajaran hampir seluruh siswa memahami. (3) Awal pembentukan kelompok kolaborasi untuk satu komputer dua orang, antara siswa yang pemahaman komputer rendah dan tinggi terlihat efektif karena terjadi diskusi tentang operasional program, namun setelah beberapa saat terlihat siswa yang tingkat pemahamannya rendah lebih bergantung pada siswa yang tingkat pemahaman komputernya tinggi, dan ada juga siswa yang tingkat pemahamannya tinggi merasa terganggu dengan adanya penggabungan ini karena aktifitas dia menjalankan program terganggu karena mampu mengoprasikan program terlihat pengelompokan ini tidak efektif. (4) Pada awal pertemuan ini siswa terfokus pada pengoperasian program namun setelah menguasai program terlihat sangat antusias menjawab soal tanpa

(5) Ketuntasan

belajar siswa yang telah mampu menyelesaikan materi bab V yaitu tentang demokrasi.

Masalah yang muncul dan dicari penyelesaian pada pertemuan ini antara lain: (1) tingkat pemahaman anak dalam mengoperasikan komputer sangat bervariasi sehingga diperlukan upaya yang lebih keras bagi siswa tertentu untuk mengoperasikan komputer (2) siswa hanya tertantang untuk menyelesaikan kuis bukan mempelajari materi yang ada dalam program.

e) Revisi

Berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dengan guru, revisi rancangan tindakan pada tahap kedua adalah:

- (a) Masih perlunya bimbingan bagi siswa yang memang belum menguasai cara mengoperasikan program.
- (b) Siswa diminta membaca dan memahami benar materi sebelum mengerjakan kuis yang ada pada materi bab tersebut.

2) Tindakan Kedua

Pelaksanaan tindakan kedua dilakukan dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan pada tindakan pertama, dan kemudian merencanakan strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pertemuan kedua.

a). Rencana Tindakan Pembelajaran

Rencana tindakan kedua, dengan memperhatikan hasil

Pembelajaran menekankan pada penguasaan materi pembelajaran, dan membimbing siswa yang belum menguasai pengoperasian program pembelajaran dengan baik serta menyelesaikan evaluasi pada akhir pembelajaran. (2). Anak diminta untuk memahami materi yang ada di bab V tentang demokrasi.

b). Implementasi tindakan kedua

Implementasi tindakan ke dua yang diambil melalui rencana tindakan, meliputi:

(1). Persiapan

Selesai memeriksa jalanya program pada setiap komputer yang telah terinstal program juga mempersiapkan kertas yang akan digunakan siswa untuk merangkum tajwid yang ada di dalam bab demokrasi dan memahaminya.

(2). Pelaksanaan Pembelajaran

Tindakan kedua ini adalah tindak lanjut dari tindakan pertama, setelah guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, siswa diminta untuk belajar dengan media komputer. Siswa mulai belajar dengan merangkum dan mempelajari bab V, lalu mengerjakan kuis. Seluruh siswa tanpa terkecuali membuat rangkuman bab V tentang demokrasi sementara beberapa siswa lain nampak hanya membuat poin-poin penting yang mereka anggap perlu.

Dalam proses ini waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari

materi yang ada dalam program tergolong agak lama di karenakan harus merangkum materi bab V demokrasi,

c). Tahap monitoring

Monitoring dilakukan agar penelitian dapat mengamati proses pembelajaran, mencatat jalanya pembelajaran, membimbing dan memantau siswa. Dengan begitu peneliti juga dapat mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa, di sini peneliti memfokuskan bagaimana efek dari pemberian tugas dengan merangkum. Peneliti juga mencetak record yang ada di dalam program sebagai acuan ketuntasan belajar.

d). Refleksi

Hasil kegiatan pembelajaran tindakan ke II diobservasi, dicatat, dan mencetak hasil evaluasi siswa. Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi yang rasional sebagai upaya meningkatkan kemampuan pembelajaran serta untuk mengatasi permasalahan dengan memodifikasi perencanaan sebelumnya sesuai dengan permasalahan yang teridentifikasi pada saat pembelajaran.

Dari pelaksanaan siklus ke I, dapat diidentifikasi beberapa tindak belajar siswa, meliputi:

a) Siswa mulai terbiasa dan tidak banyak mengalami masalah

1.1.1. ... program ini karena siswa tidak

sekedar tertantang untuk hanya mengerjakan kuis tetapi juga memahami operasional program langkah demi langkah.

b) Pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan semakin meningkat dengan merangkum, karena di sini siswa tidak hanya melihat media gambar tetapi harus pula membaca setiap keterangan yang ada di dalamnya.

c) Kemandirian siswa mulai tampak dalam menyelesaikan kuis, tanpa bertanya atau melihat pekerjaan siswa lain.

e). Revisi

Untuk mencoba mengatasi siswa yang hanya coba-coba dalam mengerjakan kuis perlu dilakukan perbaikan. Perbaikan yang dirasa sesuai adalah dengan meminta siswa mengulang lagi mempelajari materi dan mengerjakan kuis dari awal serta memberikan batasan mengulang kegagalan sewaktu menjawab kuis. Batasan yang diberikan di sini sebanyak dua kali, sehingga apabila dia ingin menjawab kuis dia harus mempelajari materi tersebut. Pembagian kelas juga perlu dipikirkan kembali sehingga memungkinkan untuk satu anak mengoperasikan satu komputer. Pengawasan terhadap anak juga perlu mendapatkan perhatian kembali jangan sampai anak mempergunakan komputer sebagai

b. Siklus Kedua

1). Tindakan Pertama

Siklus II diawali dengan tindakan-tindakan, meliputi: (a) Rencana tindakan, (b) Implementasi tindakan, (c) Observasi (d) Refleksi, (e) Tindakan ke I.

a). Rencana Tindakan Pembelajaran

Pada siklus ke II ini siswa diarahkan untuk belajar secara individual mendalami materi pada media interaktif dengan dipadu catatan ataupun rangkuman yang telah dimiliki. Setelah dirasa cukup siswa diharapkan mengerjakan kuis dengan batasan waktu dan dengan batasan pengulangan.

Siswa juga diminta untuk membuat identitas baru dalam komputer sehingga mempunyai record yang baru. Dengan menggunakan alasan tersebut tercipta sebuah kompetisi yang dapat memacu siswa untuk mempelajari dan menyelesaikan kuis dengan lebih cepat. Pada siklus kedua ini observasi dan pengawasan dikurangi untuk melihat kemandirian dan motivasi siswa.

b). Implementasi Tindakan Pertama

Implementasi tindakan dirumuskan melalui identifikasi masalah yang ada di sekolah pada saat pembelajaran, sebagai dasar untuk melakukan tindakan selanjutnya, meliputi:

(1). Persiapan

Peneliti menyiapkan kembali komputer dan program yang akan digunakan pada seting awal pembelajaran, tapi sebelumnya peneliti menyimpan *record-record* pada siklus pertama sebagai acuan perkembangan yang akan dicapai. Penempatan duduk siswa pun kembali ditata ulang, namun kembali kepada keterbatasan komputer yang ada rata-rata siswa menggunakan satu unit komputer untuk dua orang secara bergantian dengan kesepakatan waktu yang telah ditentukan.

(2). Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah guru melakukan apersepsi dan menjelaskan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan, siswa dipersilahkan untuk belajar dengan media secara mandiri. Siswa kembali membuat identitas baru pada program dan mulai mempelajari materi dengan dibantu catatan dan rangkuman yang telah dimilikinya siswa juga diminta mengerjakan kuis. siswa diminta mengerjakan dengan sungguh-sungguh jangan sampai terjadi pengulangan. Pada tahap ini peneliti dan guru memberi kebebasan siswa untuk belajar mandiri. Sehingga pengawasan keliling oleh guru banyak dikurangi, tetap dilakukan monitoring untuk melihat gejala yang terjadi apabila siswa diberi kebebasan

untuk mempelajari program interaktif tanpa pengawasan yang ketat. Pada pertengahan jam pelajaran siswa yang menggunakan satu komputer untuk dua orang bergantian mengoperasikan komputer. Disini siswa yang tidak mengoperasikan komputer diminta untuk mengamati tanpa mengganggu siswa yang sedang mengoperasikan komputer.

c). Tahap Monitoring

Guru mengamati dari belakang bukan dari depan kelas, dalam tahap ini peneliti ingin melihat bagaimana bila proses pembelajaran dijalankan tanpa pengawasan yang ketat. Peneliti mencatat setiap perubahan yang terjadi selama pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah ada.

d). Tahap Refleksi

Siswa secara individual melanjutkan pembelajarannya sesuai dengan kecepatan belajarnya. Siswa diminta untuk membuat identitas baru dalam komputer sehingga mempunyai *record* yang baru. Dengan menggunakan alasan tersebut tercipta sebuah kompetisi yang dapat memacu siswa untuk mempelajari dan menyelesaikan kuis dengan kelebihan cepat apalagi dengan bantuan catatan pribadi yang mereka buat. Observasi dan pengawasan dikurangi untuk melihat kemandirian dan motivasi siswa. Di sini terlihat karakter siswa

... dimana siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh

dan yang hanya sekedar coba-coba dengan hal yang baru. Pada tahap ini semua siswa telah dapat menyelesaikan kuis pada bab V bahkan terjadi kompetisi antara siswa ada yang bersorak dan saling mengejek apabila telah dapat memasuki evaluasi dalam program. Karena jumlah komputer yang terbatas pergantian siswa dalam mengoperasikan komputer dilakukan pada pertengahan jam pelajaran. Pada pertengahan pembelajaran siswa telah selesai mempelajari bab V. Namun demikian memasuki akhir pembelajaran terlihat motivasi dan perhatian siswa menurun. Siswa terlihat bosan bahkan beberapa siswa yang telah selesai mengerjakan kuis membuka program lain yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran.

e). Revisi

untuk mencoba mengatasi siswa yang hanya coba-coba dalam mengerjakan kuis perlu dilakukan perbaikan. Perbaikan yang dirasa sesuai adalah dengan meminta siswa mengulang lagi mempelajari materi dan mengerjakan kuis dari awal serta memberi batasan mengulang kegagalan sewaktu menjawab kuis. Batasan di sini sebanyak dua kali, sehingga apabila dia ingin menjawab kuis dia harus mempelajari materi tersebut. Pembagian kelas juga perlu dipikirkan kembali sehingga

terhadap anak juga perlu mendapatkan perhatian kembali jangan sampai anak menggunakan komputer sebagai arena bermain bukan sebagai arena media belajar seperti yang kita harapkan.

2). Tindakan kedua

Pelaksanaan tindakan kedua ini mengacu pada permasalahan yang terjadi pada sisklus kedua tindakan pertama

a). Rencana tindakan Pembelajaran

Guru dan peneliti kembali memberi batasan waktu dan kesempatan untuk mengerjakan kuis sebanyak dua kali apabila lebih dianggap gagal. Kemudian kelas dibagi menjadi dua agar nantinya anak dapat mengoperasikan komputer secara optimal.

b). Impelementasi Tindakan kedua

Impelementasi ke dua ini diambil melalui rencana tindakan, meliputi:

(1). Persiapan

Setelah data *record* komputer pada masing-masing siswa disimpan peneliti mengatur komputer pada posisi awal dengan maksud agar siswa nantinya bisa mulai pembelajaran dari awal.

(2). Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas dibagi dua kelompok, yang masuk ke dalam lab komputer secara bergantian. Sebelum pembelajaran

dimulai guru melakukan apersepsi dan menjelaskan tugas yang harus dikerjakan siswa. Karena siswa telah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran ini jadi tidak terlalu sulit dalam menyelesaikan tugas baru. Dalam tahap ini siswa nampak lebih serius dalam belajar dengan menggunakan media interaktif karena guru memberikan batasan waktu dan kesempatan dalam mengerjakan kuis. Hasil pengerjaan kuis menunjukkan kemajuan yang sangat berarti. Tingkat pengerjaan kuis menunjukkan penurunan dengan peningkatan keberhasilan yang sangat tinggi.

c). Tahap monitoring

Guru mengawasi dengan ketat dan berkeliling untuk memastikan siswa benar-benar belajar dan memahami materi yang ada dalam media interaktif. Peneliti melihat setiap perubahan yang terjadi selama pembelajaran, pada tahap ini terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dari tahap sebelumnya.

d). Refleksi

Semua siswa begitu menikmati belajar dengan komputer, terlebih komputer yang dipergunakan satu orang untuk satu komputer. Dengan batasan waktu yang telah ditentukan siswa berupaya menggunakan waktu sebaik-baiknya begitu juga dengan komputer yang diberi waktu untuk mengerjakan kuis yaitu dua

kali kegagalan. Metode coba-coba dan bertanya kepada teman dalam tahap ini hampir tidak nampak, sehingga terjadi kompetisi antar siswa. Bahkan sebelum waktu yang ditentukan habis dari delapan puluh persen siswa telah mampu menyelesaikan semua kuis yang ada di dalam media interaktif.

e). Revisi

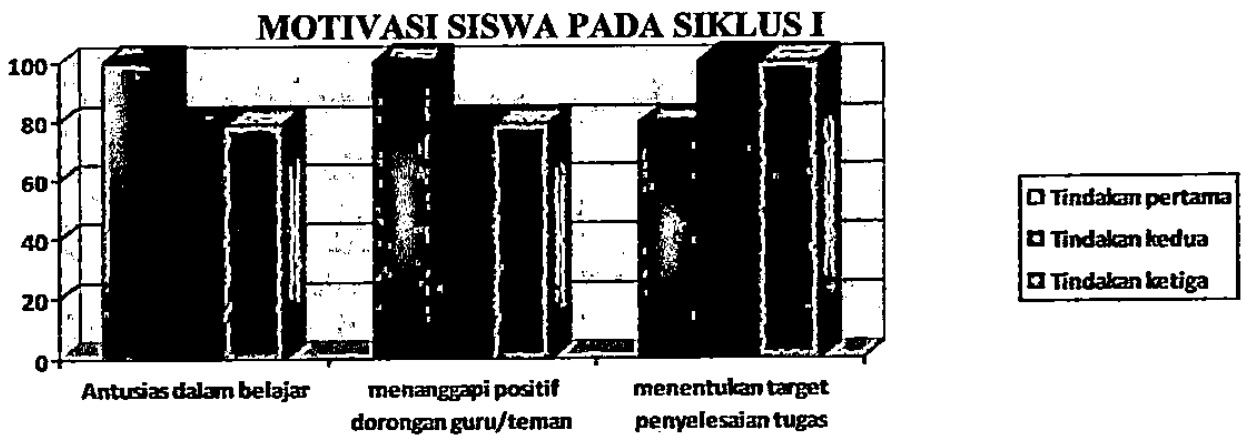
Berdasarkan refleksi pembelajaran dengan berbantu media interaktif dengan dibantu kegiatan merangkum serta dengan batasan waktu, dapat diketahui bahwa:

- (1). Model pembelajaran berbasis media interaktif akan lebih baik bila dipadukan dengan beberapa metode pembelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (2). Dengan melaksanakan pembelajaran berbasis media interaktif pada mata pendidikan Al-quran Hadits di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta menunjukkan arah peningkatan dalam hal keaktifan, motivasi, perhatian, kemandirian, dan ketuntasan belajar yang baik pada masing-masing siswa.
- (3). Dengan batasan waktu yang diberikan siswa akan lebih terpacu untuk menggunakan waktu sebaik-baiknya.
- (4). Keberhasilan pembelajaran ini sangat ditentukan oleh jumlah komputer, dengan jumlah komputer yang memadai pembelajaran akan berjalan semakin efektif

C. Pembahasan

1. Motivasi, Perhatian, Keaktifan dan gangguan Kelas

Motivasi, perhatian, keaktifan kelas dan kemandirian siswa dalam pembelajaran dengan media berbantu komputer dapat diamati dari diagram di bawah:



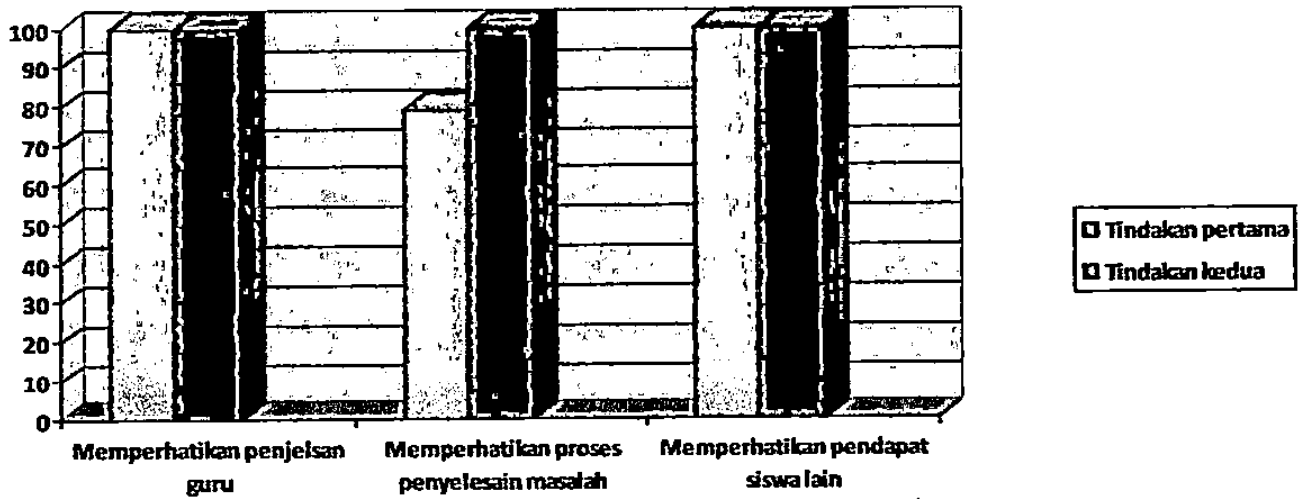
Gambar 2. Diagram motivasi siswa siklus I



Gambar 3. Diagram motivasi siswa siklus I

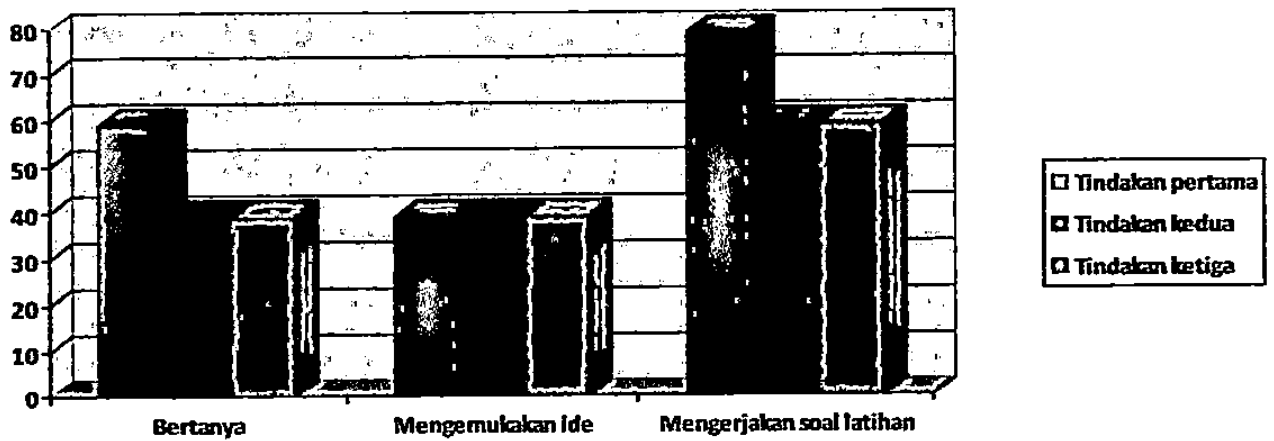


PERHATIAN SISWA PADA SIKLUS II



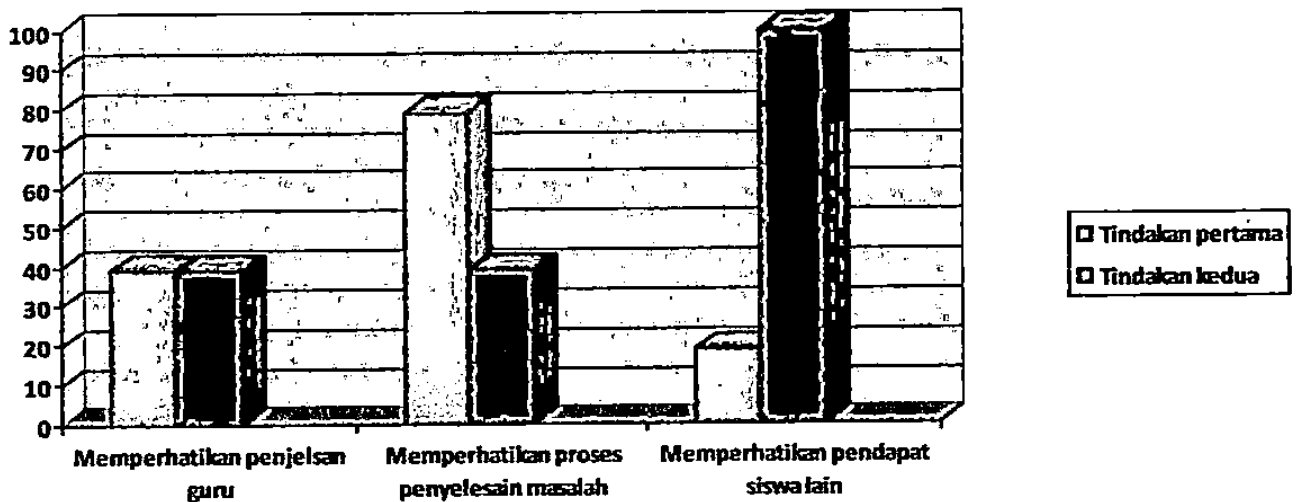
Gambar 5. Diagram perhatian siswa siklus II

KEAKTIFAN SISWA PADA SIKLUS I

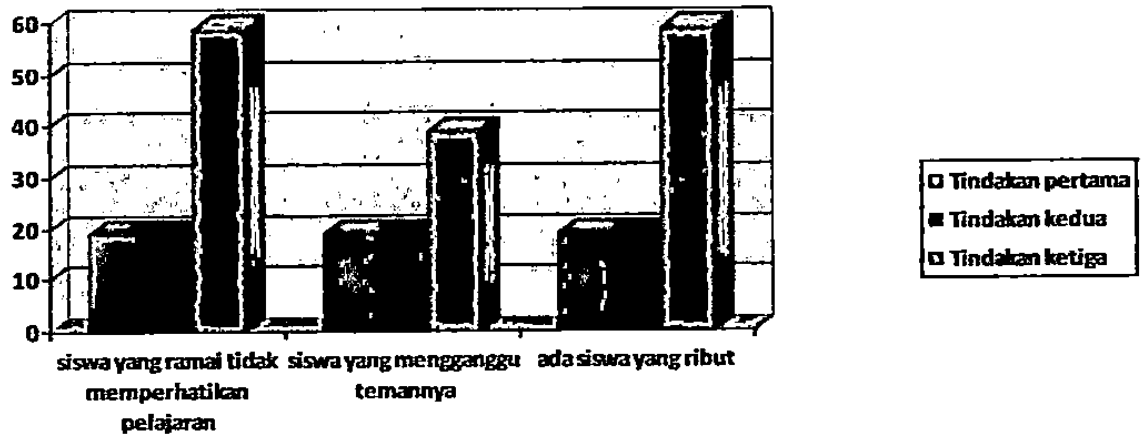


Gambar 6. Diagram keaktifan siswa siklus I

KEAKTIFAN SISWA PADA SIKLUS II

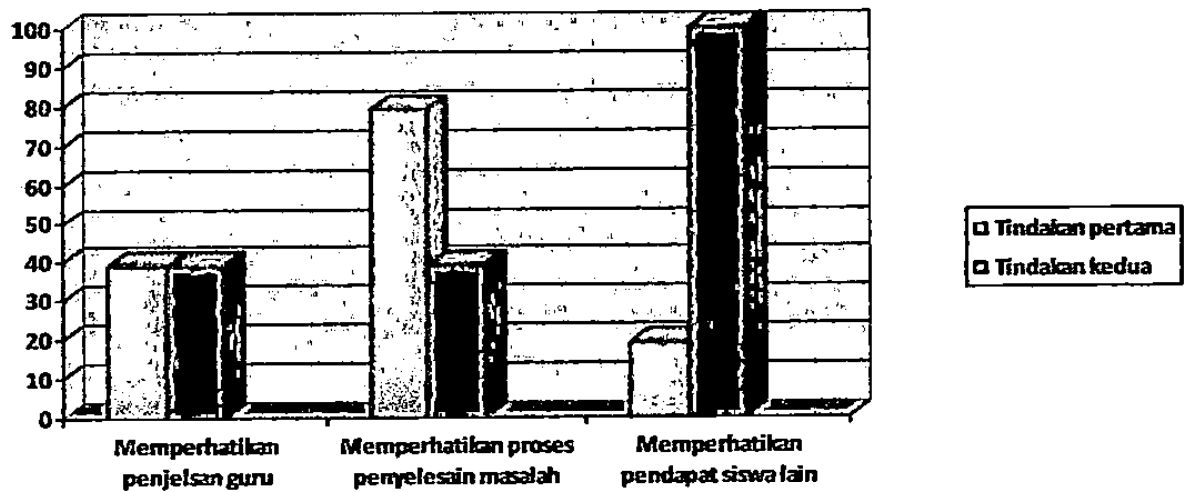


GANGGUAN KELAS SISWA PADA SIKLUS I



Gambar 8. Diagram Gangguan kelas I

GANGGUAN KELAS PADA SIKLUS II



Gambar 9. Diagram gangguan kelas siklus II

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa motivasi siswa sedikit cenderung menurun hingga meningkat pada siklus kedua, demikian juga dengan perhatian siswa. Keaktifan siswa yang sudah baik pada tindakan pertama menurun pada tindakan kedua hal ini berakibatkan mengingat pada tindakan tersebut siswa dibebani tugas merangkum sementara keinginan mereka untuk segera menyelesaikan kuis yang ada. Gangguan kelas pada pertemuan pertama tindakan pertama hingga siklus

tinggkatan ketiga. Dari ketiga hal tersebut dapat disimpulkan terdapat arah perbaikan dalam hal motivasi, perhatian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan media berbantu komputer.

2. Belajar Ketuntasan

Peningkatan penguasaan materi belajar siswa selama penerapan pembelajaran dengan media berbantu komputer dapat diamati dari hasil pemahaman siswa pada tindakan pertama siswa pengoperasian media berbantu komputer, hal ini karena siswa baru dalam proses pengenalan program. Kemudian pada tindakan kedua rata-rata siswa mampu menyelesaikan kuis pada bab lima tentang demokrasi, dan menguasai penggunaan program. Pada tindakan keempat siswa sebagian besar mampu menyelesaikan kuis dengan tuntas namun faktor kesalahan dan pengulangan juga cukup tinggi. Namun pada siklus kedua setelah siswa diberi tindakan faktor pengulangan dan kesalahan dapat ditekan.

3. Tanggapan Guru terhadap Pembelajaran dengan Media Berbantu Komputer

Dari angket dan wawancara dengan guru terungkap tanggapan guru setelah menerapkan pembelajaran dengan media berbantu komputer sebagai berikut:

1. Penerapan media berbantu komputer efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, kemandirian siswa meskipun memerlukan

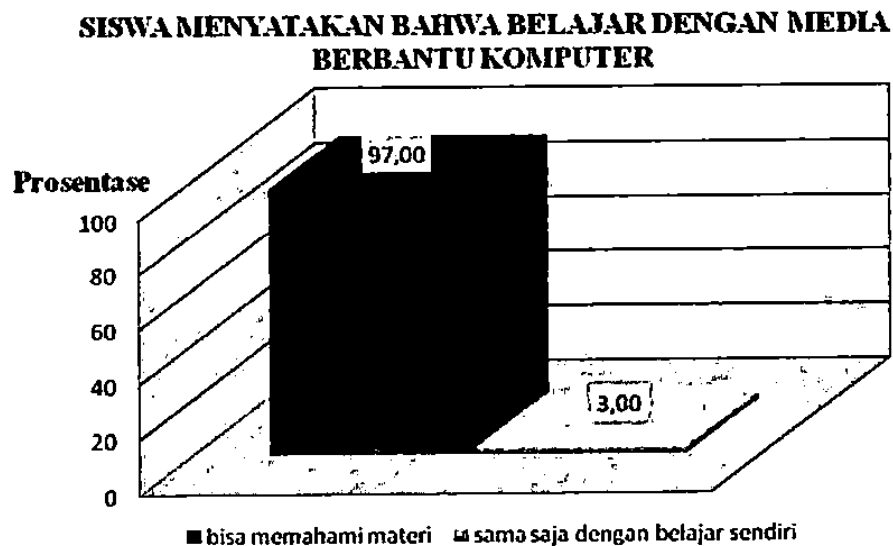
2. Penerapan media ini akan lebih efektif apabila dikombinasikan dengan metode merangkum.
3. Suasana pembelajaran siswa sangat memperhatikan penuh penjelasan guru meskipun kadang timbul kegaduhan.
4. Siswa menjadi lebih mandiri dan antusias untuk belajar, proses masalah dapat terselesaikan, dan siswa mampu mengungkapkan pendapat.
5. Guru menyadari bahwa untuk menerapkan metode ini diperlukan persiapan yang lebih (waktu, tenaga, biaya, pemikiran) dari pada dengan metode ceramah. Oleh karena itu perlu penataan yang lebih sistematis.
6. Dalam menerapkan pembelajaran pendidikan Al-qur'an hadits berbantu komputer guru merasa lebih bergairah dan bersemangat dalam mengajar, guru dapat dibantu dengan metode dan alat, anak bergairah dalam belajar dan siswa menjadi aktif.
7. Kendala yang dirasakan dalam penerapan pendidikan Al-Qur'an Hadits berbantu komputer yaitu ketika media terkena virus, listrik mati, siswa yang mengganggu temannya, dan siswa yang ramai.
8. Pembelajaran berbantu komputer perlu diterapkan pada pembelajaran

*** Al-Qur'an Hadits berbantu komputer memudahkan dalam kegiatan

4. Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Media Berbantu Komputer

Dari hasil pengamatan serta angket yang diberi kepada siswa dapat terungkap tanggapan siswa tentang penerapan metode pembelajaran dengan media berbantu komputer. Dari angket yang dapat dianalisis sebanyak 30 responden, dapat disimpulkan sebagai berikut:

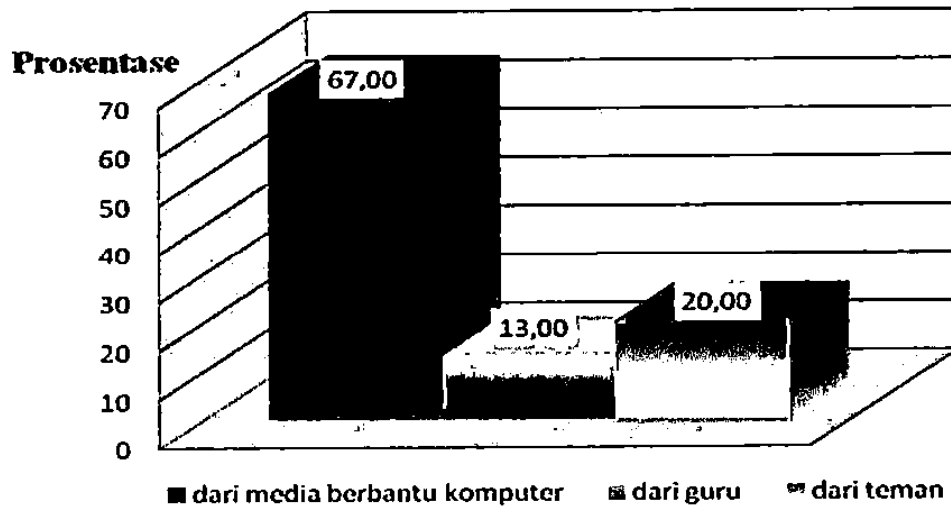
- a. Sebanyak 97 % siswa menyatakan bahwa belajar dengan media berbantu komputer bisa memahami materi dengan baik, dan 3 % menyatakan sama saja dengan belajar sendiri. Dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 10. Diagram siswa yang menyatakan belajar dengan media berbantu komputer

- b. Sebanyak 67% orang siswa menyatakan bahwa pemahaman materi lebih banyak diperoleh dari media, 13 % menyatakan dari guru, dan 20 % menyatakan dari teman. Dapat digambarkan pada diagram di

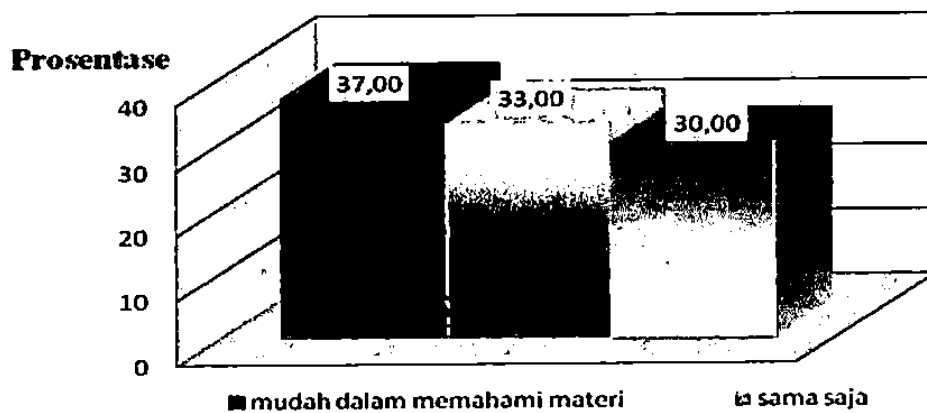
SISWA MENYATAKAN BAHWA PEMAHAMAN MATERI LEBIH BANYAK DIPEROLEH



Gambar 11. Diagram siswa menyatakan bahwa pemahaman materi lebih banyak diperoleh

- c. Sebanyak 37 % siswa menyatakan bahwa belajar dengan media berbantu komputer membuat lebih mudah dalam memahami materi, 33 % siswa menyatakan sama saja dan 30 % siswa menyatakan lebih susah memahami materi. Dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

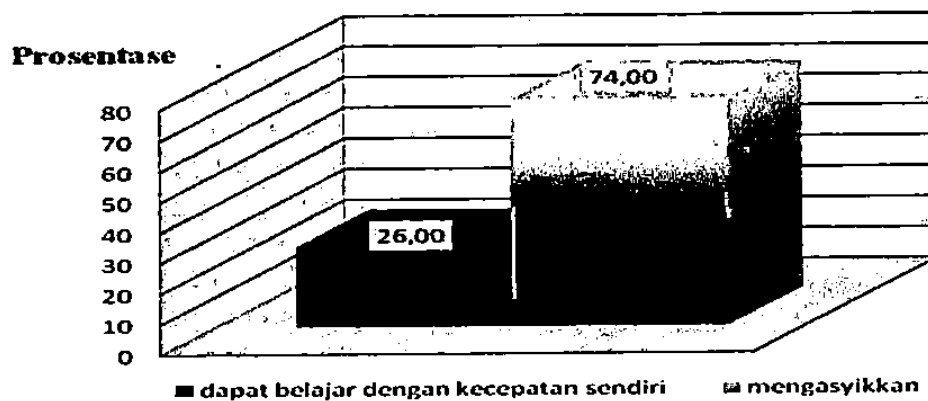
SISWA MENYATAKAN BAHWA BELAJAR DENGAN MEDIA BERBANTU KOMPUTER



Gambar 12. Diagram siswa menyatakan bahwa belajar dengan

- d. Sebanyak 26 % siswa menyatakan bahwa yang menarik dari belajar dengan media berbantu komputer adalah dapat belajar dengan kecepatan sendiri, dan 74 % siswa menyatakan mengasyikkan, Dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

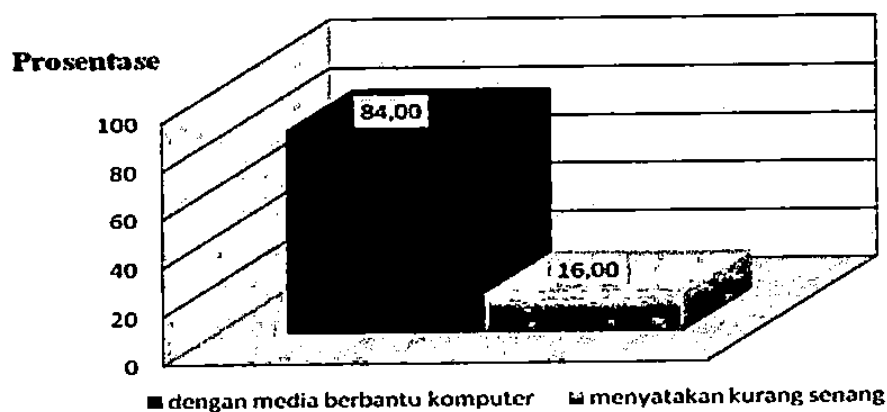
SISWA MENYATAKAN BAHWA YANG MENARIK DARI BELAJAR DENGAN MEDIA BERBANTU KOMPUTER



Gambar 13. Diagram siswa menyatakan bahwa yang menarik dari belajar dengan media berbantu computer

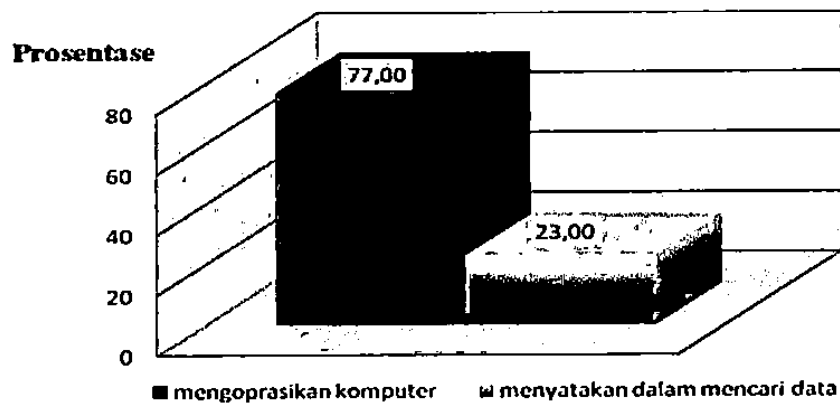
- e. Sebanyak 84 % siswa menyatakan sangat senang dengan model pembelajaran dengan media berbantu komputer, dan 16 % menyatakan kurang senang, lihat pada diagram di bawah ini.

SISWA MENYATAKAN SANGAT SENANG DENGAN MODEL PEMBELAJARAN



- f. Sebanyak 77 % siswa menyatakan bahwa keterampilan yang didapat dari pembelajaran berbantuan komputer adalah mengoperasikan komputer, dan 23 % menyatakan mencari data, Dapat digambarkan pada diagram di bawah ini

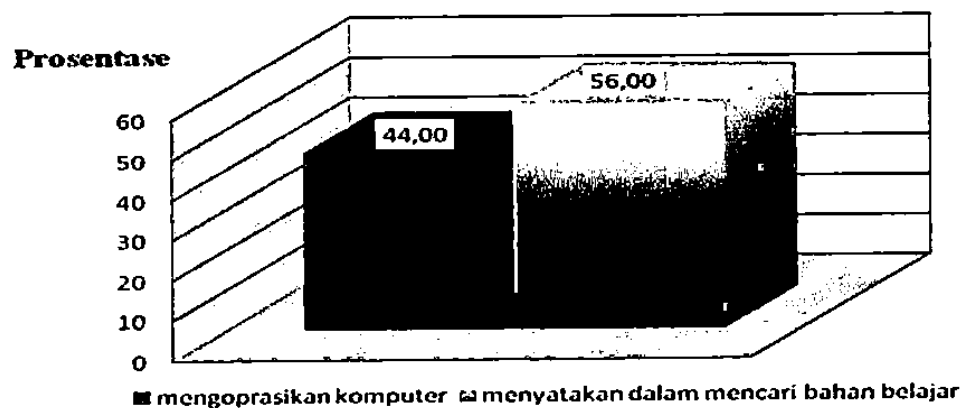
SISWA MENYATAKAN BAHWA KETERAMPILAN YANG DIDAPAT DARI PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER



Gambar 15. Diagram siswa menyatakan kesulitan dalam pembelajaran berbantuan computer

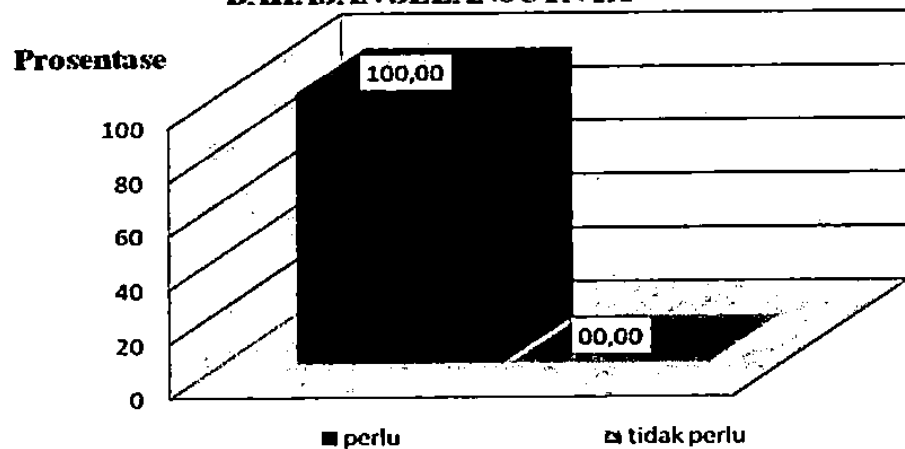
- g. Sebanyak 44 % siswa menyatkan kesulitan dalam pembelajaran berbantuan komputer adalah mengoperasikan komputer, dan 56 % menyatakan dalam mencari bahan belajar. Lihat diagram dibawah ini.

SISWA MENYATKAN KESULITAN DALAM PEMBELAJARAN BERBANTUAN COMPUTER



- h. Sebanyak 100 % orang siswa menyatakan pembelajaran dengan media berbantu komputer perlu diterapkan pada pokok bahasan selanjutnya, Dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

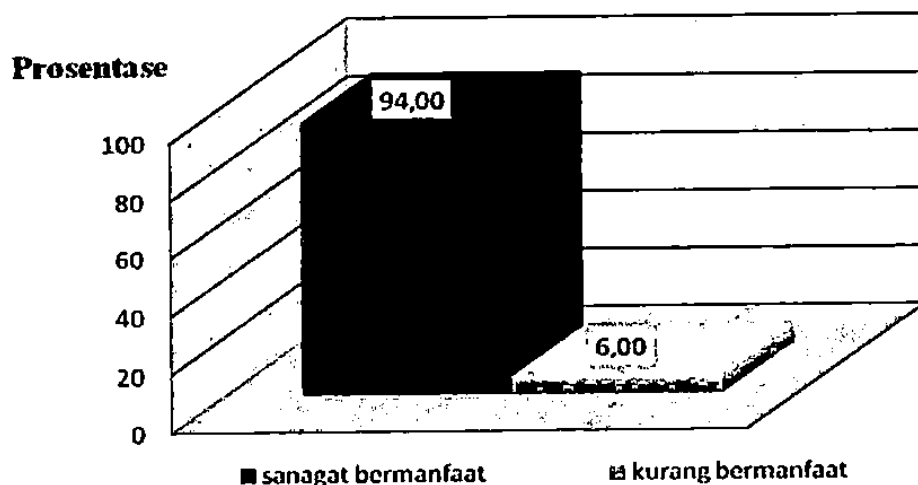
SISWA MENYATAKAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA BERBANTU KOMPUTER PERLU DITERAPKAN PADA POKOK BAHASAN SELANJUTNYA



Gambar 17. Diagram siswa menyatakan pembelajaran dengan media berbantu komputer perlu diterapkan pada pokok bahasan selanjutnya

- i. Sebanyak 94 % siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan media berbantu komputer sangat bermanfaat, sedangkan 6 % lainnya menyatakan kurang bermanfaat.

SISWA MENYATAKAN BAHWA PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA BERBANTU COMPUTER



D. Hasil Peningkatan Kualitas Pembelajaran

1. Keaktifan Belajar

Media interaktif menurut siswa untuk lebih aktif dalam belajar, karena dengan menggunakan media interaktif siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Interaksi antara siswa dengan sumber belajar dapat secara langsung dilakukan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Media interksi ini sangat membantu pola pikir siswa karena dengan kompetensi yang bertahap di dalam program siswa akan lebih tertantang untuk berfikir kreatif bagaimana dia mempelajari materi-materi tersebut dengan cepat dan tepat untuk menjawab kuis atau evaluasi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran menggunakan media interksi terjadi kenaikan dan penurunan keaktifan belajar siswa. Kenaikan dan penurunan terjadi pada setiap tindakan yang diterapkan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada siklus I tindakan I nampak jelas peningkatan terjadi karena memang pembelajaran dengan menggunakan media interaktif lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa diterapkan dalam mata pendidikan Al-quran Hadits yaitu dengan ceramah. Siswa nampak antusias mempelajari media interaktif pada pendidikan al-quran hadist khususnya pada bab lima tentang demokrasi, dalam mata pelajaran lain belum pernah menggunakan, jadi penggunaan media ini masih baru bagi mereka.

Pada siklus I tindakan 2 terjadi sedikit penurunan keaktifan siswa dalam belajar, karena pada tindakan ini siswa diberi tugas untuk merangkum. Siswa nampak terbebani, tapi tindakan ini diambil dengan alasan agar siswa lebih mendalami materi di dalam media, sehingga nantinya dalam menjawab kuis atau evaluasi pada bab V tidak terjadi tindakan asal coba-coba. Tapi hal ini tidak berlangsung lama karena setelah tugas merangkum selesai keaktifan siswa kembali seperti semula bahkan untuk menjawab kuis atau evaluasi siswa nampak lebih mantap dan lancar.

Setelah siswa selesai mempelajari bab Demokrasi dan menyelesaikan kuis yang ada di dalam media interaksi keaktifan siswa kembali menurun ini terjadi pada siklus ke II tindakan pertama., hal ini lebih disebabkan karena tidak adanya batasan waktu dalam menyelesaikan kuis. Tetapi setelah tindakan ke II ditempuh terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa, di sini siswa benar-benar harus memahami materi karena mereka dibatasi waktu dan kesempatan untuk menjawab kuis.

Jadi dapat diambil sebuah kesimpulan hasil bahwa media interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan metode batasan waktu dan batasan kesempatan untuk menjawab kuis atau evaluasi.

2. Motivasi Belajar

Faktor yang ikut menentukan dalam peningkatan kualitas belajar adalah adanya motivasi, karena motivasi sendiri adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu

diambil dari sumber belajar. Jadi usaha atau tindakan untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa sangat diperlukan dalam penelitian ini. Berbagai tindakan untuk meningkatkan motivasi siswa diterapkan bersama dengan media interaktif yang digunakan, kemudian dilihat seberapa besar motivasi yang ditimbulkan dengan adanya tindakan yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran selama pertemuan 1 sampai ke 3, terjadi peningkatan motivasi belajar yang sangat tinggi. Perubahan motivasi belajar pada setiap tindakan memang tidak terlalu nampak, ini disebabkan pada pertemuan 1 motivasi belajar siswa sudah sangat meningkat tajam dibandingkan sebelum menggunakan media interaktif. Motivasi belajar siswa teridentifikasi pada antusias dalam belajar, menanggapi dorongan dari teman dan guru, dan dalam hal menentukan target dalam belajar.

Pemberian kuis dalam bab v selanjutnya ikut memotivasi minat belajar siswa. Ketika anak ingin masuk ke bab selanjutnya ia harus benar-benar memahami materi bab tersebut karena ia tidak akan dapat memasuki bab tersebut apabila gagal menjawab kuis. Peningkatan motivasi dalam belajar sangat nampak pada siklus II tindakan 2, karena di sini siswa diberi batasan kesempatan menjawab kuis sebanyak dua kali. Apabila dalam dua kali kesempatan siswa gagal menjawab kuis dia dianggap gagal. Media interaktif mata diklat pendidikan al-quran dan hadist sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar apabila siswa diberi batasan kesempatan

3. Kemandirian belajar

Dengan menggunakan media interaktif dapat mendekatkan siswa dengan sumber belajar secara langsung, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kemauannya masing-masing. Membaca, mengamati, dan memahami materi dapat dilakukan siswa secara lebih leluasa karena media ini dapat diulang ataupun diarahkan langsung menuju materi yang akan dipelajari. Pembelajaran secara individu (*Individual learning*) dapat dilaksanakan secara baik dengan menggunakan media interaktif karena pengoperasian media ini mudah.

Selama penerapan media interaktif peranan guru dalam kelas lebih cenderung sebagai fasilitator dan motivator belajar, ini dikarenakan konsentrasi belajar murid lebih banyak kepada media interaktif yang sedang dipelajari. Guru lebih banyak melakukan bimbingan secara individu, mengamati siswa dalam belajar serta mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Melalui pembelajaran menggunakan media interaktif rasa percaya diri siswa belajar dapat tumbuh sehingga mereka dapat belajar secara lebih mandiri.

Penerapan media interaktif pendidikan al-quran dan hadist akan lebih maksimal dalam meningkatkan kemandirian belajar apabila jumlah komputer yang digunakan sebanding dengan jumlah murid yang menggunakan. Ini dapat dibuktikan dengan melihat gejala peningkatan terjadi pada siklus II tindakan ke 2, siswa dibagi menjadi dua kelompok

4. Ketuntasan Belajar

Seperti yang diungkapkan Mulyasa ; 2005:53, adanya kolerasi antara tingkat keberhasilan dan kemampuan potensial (kompetisi) yang dimiliki siswa di dalam kondisi yang tepat semua siswa dapat mencapai tujuan dan menguasai bahan belajar dengan maksimal, menjadikan sebuah asumsi dari ketuntasan belajar merupakan strategi belajar yang dapat dilaksanakan di dalam kelas.

Peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam penerapan media interaktif menunjukkan peningkatan penguasaan materi belajar siswa dalam pendidikan al-quran dan hadist. Ketuntasan belajar siswa ditunjukkan dengan keberhasilan siswa dalam memasuki bab per bab pada media interaktif pendidikan al-quran hadist. Sebelum siswa masuk ke bab VI siswa harus menjawab kuis/evaluasi, tingkat keberhasilan dalam menjawab kuis/evaluasi menjadi indikator ketuntasan belajar.

Dari setiap pertemuan selama pembelajaran dengan menggunakan media interkatif terjadi peningkatan ketuntasan belajar. Namun peningkatan ketuntasan belajar yang paling nampak menonjol pada siklus 1 tindakan ke 3 ini disebabkan karena tindakan sebelumnya siswa diminta merangkum materi khususnya pada bab demokrasi. Dengan metode pembelajaran merangkum daya ingat dan pemahaman siswa untuk memahami materi lebih cepat sehingga untuk menjawab kuis yang pada