

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

1. Sekilas Profil Sekolah SMP SHAFTA Surabaya

Dari hasil wawan cara dengan bapak kepala sekolah SMP Shafta dan observasi dengan data-data terkait, SMP SHAFTA Surabaya merupakan cabang pendidikan yayasan Al-Insanul Kamil Surabaya, yayasan ini didirikan pada 15 Juni 1994, yang bertujuan untuk mewujudkan lembaga pendidikan berkualitas yang diharapkan dapat : mengantar anak bangsa menyongsong zamannya dengan jatidirinya untuk bersaing (berkompetensi) dan bersanding (berkomparasi) dengan anak-anak dunia. Semua itu dalam upaya mewujudkan cita-cita bersama menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sedangkan SMP Shafta merupakan salah satu cabang dari yayasan Al-Insanul Kamil Surabaya. Secara geografis SMP SHAFTA terletak di daerah surabaya barat yang memiliki mobiltas masyarakat yang cukup tinggi. SMP SHAFTA memiliki kualitas yang baik, SMP ini memiliki akreditasi “A”. Setiap kelasnya terdapat fasilitas yang memadai untuk pembelajaran. Dengan batasan

siswa, Keadaan kelas sangat ideal dalam proses pembelajaran. Suasana sekolah memiliki kriteria kenyamanan untuk siswa. Dengan profil sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : SMP SHAFTA SURABAYA
- b. Nomor Statistik Sekolah : 202056031431
- c. Status Sekolah : SWASTA
- d. Alamat :
 - 1) Jalan/ Desa : RAYA LONTAR CITRA 177B
 - 2) Kecamatan : SAMBIKEREK
 - 3) Kab./Kota : Kota Surabaya
 - 4) Alamat Email : smpshaftasby.yahoo.co.id
- e. Nama Yayasan : AL INSANUL KAMIL
- f. Pimpinan : Ir. ZAINUN ACHMAT, M.Sc
- g. Alamat Yayasan : JALAN RAYA LONTAR CITRA
177B SURABAYA
- h. Jenjang Akreditasi : A
- i. Tahun Pendirian (SMP) : 1995

- j. Kategori Sekolah : REGULER
- k. Tipe Sekolah : A
- l. Kepemilikan Tanah :
 - 1) Status : Hak Milik
 - 2) Luas Tanah : 3.800
- m. Status Bangunan : YAYASAN
- n. Luas Seluruh Bangunan : 2.500
- o. Lahan Kosong : 1.300
- p. Kepala Sekolah : MAHMUD, S.Pd.

Adapun untuk legalitas yayasan berupa bukti sebagai berikut:

- 1) Akta Pernyataan Keputusan Rapat Yayasan Al-Insanul Kamil Surabaya (Yainkams), Nomor: 127, Tanggal 15 Juni 1994, yang dibuat di hadapan Bapak Untung Darnosoewirjo, SH., Notaris di Surabaya.
- 2) Akta perubahan Yayasan melalui Keputusan Rapat Yayasan Al-Insanul Kamil Surabaya (Yainkams), Nomor 22, Tanggal 27 Februari 2009, yang dibuat dihadapan Bapak H. Achmad Sulis, SH. Notaris di Surabaya.

- 3) Pengesahan Yayasan Akte Pendirian Yayasan Al-Insanul Kamil Surabaya (Yainkams) dengan Surat Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor : AHU-1939.AH.01.04. Tahun 2009

2. VISI, MISI, CORE VALUE dan TUJUAN SMP SHAFTA

- a. VISI : Menjadikan Yayasan Yang Unggul dalam Pendidikan Agama Islam, dan Ilmu pengetahuan dan Teknologi.
- b. MISI :
- a) Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan Agama islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mampu bersaing.
 - b) Mengembangkan sumber daya di Indonesia melalui Lembaga Pendidikan Agama islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- c. CORE VALUE :
- a) Iman dan Taqwa Kepada Allah SWT.
 - b) Integritas dan keteladanan : Kepemimpinan yang berwawasan masa depan
 - c) Orientasi Kualitas terbaik : Orientasi pada pelanggan
 - d) Orientasi kualitas, kewirausahaan : Fokus Pada kualitas

e) Transparansi, saling percaya, kejujuran, dan tanggung jawab
Transparansi informasi

d. TUJUAN : Mendukung peningkatan daya saing Institusi dalam menyelenggarakan Pendidikan Agama islam dan IPTEK untuk melayani masyarakat muslim di Indonesia.

3. LOGO SEKOLAH

a. **SEMBILAN BINTANG** :

Bintang Besar

Melambangkan kepemimpinan Nabi Muhammad SAW sebagai pemimpin umat manusia dan Rasulullah.

Empat Bintang Sebelah Kanan

Melambangkan kepemimpinan Khulafaur Rasyidin yaitu Abu Bakar Ash Shidiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.

Empat Bintang Sebelah Kiri

Melambangkan empat madzab yaitu Hanafi, Maliki, Syafii, dan Hambali.

Jumlah Bintang sebanyak 9 (sembilan)

Melambangkan sembilan wali penyebar agama Islam di pulau Jawa.

b. **LIMA KUBAH** :

Melambangkan Rukun Islam Yaitu Syahadat, Sholat, Puasa Zakat dan Haji.

c. **BUKU** :

Melambangkan Al-Qur'an yang merupakan Pedoman hidup bagi umat Islam.

d. **BOLA DUNIA** :

Melambangkan tempat hidup, tempat berjuang, dan beramal di dunia.

e. **WARNA HIJAU** :

Melambangkan Kedamaian dan kesuburan.

f. **WARNA KUNING** :

Melambangkan Kemakmuran

4. DATA GURU, STAF dan SISWA SMP SHAFTA SURABAYA

Sebagaimana lazimnya suatu lembaga pendidikan , maka sekolah SMP SHAFTA juga memiliki struktur oraganisasi yang terdiri dari guru, staf dan tentunya siswa itu sendiri.

Dibawah ini akan peneliti rinci data guru,staf dan siswa SMP SHAFTA SURABAYA.

a. Data GURU

No.	Nama Pengajar	Guru Pelajaran
1	KHOLIB SAMPORNO, SE., MM	TIK
2	MAHMUD, S.Pd	FISIKA-KIMIA (IPA)
3	ABDUL ROUN, S.Pd	EKONOMI (IPS)
4	AGUS PRIYANTO, S.Pd	PENJASKES & TIK
5	DRS. H. ABDUL CHALIM, MM	EKONOMI
6	H. JUMA'ARI, S.PD., M.SI	PKN
7	ALFI SURYAWATI, S.Pd	BP/BK
8	AZIS RIDUWANTO, S.Pd	MATEMATIKA

9	SUGIHARTO, S.Pd	BAHASA INDONESIA
10	RUSDI, S.Ag	AQIDAH AKHLAK, QURDITS
11	SAMSUL ANAM, S.Pd	IPS
12	IMAM MABRUROH, S.Pd.I	AGAMA ISLAM
13	ASMANI, S.Pd	SEJARAH, EKONOMI, KETRAMPILAN JASA
14	YUNIARTI, S.Pd	SENI BUDAYA
15	H. ABDUL MANAF, BA	BAHASA ARAB, TARTIL
16	Drs. H. SUGIANTO	SKI, BAHASA ARAB, FIQIH
17	ROMELI, S.Pd.I	KETRAMPILAN
18	INDAH SETYOWATI, S.Pd	BAHASA INDONESIA
19	SITI KHODIJAH, S.Ag	TARTIL & KETRAMPILAN
20	IFANUDDIN MUCHTAR, S.Pd	PENJASKES
21	SARIKAN, S.Pd	BIOLOGI
22	LILIK ASRORI, S.Pd	BAHASA INGGRIS
23	DEWI WIDYASTUTI, S.Si	MATEMATIKA
24	ANDRI K.N, S.Pd	BP/BK
25	H. KASMADI SAIFUDIN, S.Pd.I	FIQIH
26	RISKA HANDYA SAFITRI, S.Pd	BAHASA DAERAH
27	HIDAYATUL HIKMAWATI, S.Pd	MATEMATIKA
28	ANDIK HIDAYAT, SH.I	BAHASA ARAB
29	AHMAD TONTOWI, S.Pd	BAHASA MANDARIN

30	SEPTY ARWENDASARI, S.Pd	IPS
31	VINA KURNIASARI, S.Kom	TIK
32	DITA KARISMA, S.Pd	BAHASA INGGRIS

Tabel. 3.1 Data Guru

b. Data Staf

No.	Nama Pegawai	Jabatan
1	ASMUAH	Kepala tata usaha
2	LAILATUL MUFARROCHA	Tata Usaha
3	MACHRUS ALI	Tata Usaha
4	MOCH. NA'AM, S.Pd.	Pustakawan

Tabel. 3.2 Data Staf

c. Data Siswa

Siswa merupakan tujuan utama (objek) dari semua kegiatan yang dilakukan oleh sekolah. Karena siswa-lah suatu instansi pendidikan dibentuk agar dapat memfasilitasi mereka menjadi manusia yang

mampu menjalankan roda kehidupan selanjutnya dengan baik dan sesuai cita-cita bersama.

Siswa (murid) merupakan potensi kelas yang harus dimanfaatkan guru dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif. Murid adalah anak-anak yang sedang tumbuh dan berkembang, baik secara fisik maupun psikologis dalam rangka mencapai tujuan pendidikannya melalui lembaga pendidikan formal, khususnya berupa sekolah.¹

1) Data siswa (tiga tahun terakhir)

Tahun Pelajaran	Jml Pendaftar (calon siswa baru)	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah
2010-2011	157	147	157	208	512
2011-2012	77	77	148	154	379
2012-2013	135	135	78	141	334

Tabel.3.3 Jumlah Siswa Tiga Tahun Terakhir

¹ Hadari Nawawi, *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, (Jakarta : Haji Masagung, 1989), Cet.III. h. 127-128

11	2524	VIERI ARVIN NADINDRA	L														
12	2525	YUSRIL ALDIAN	L														
13	2526	ZAMACH SARI DHOFIR	L														
14	2728	MACHFUD MAULANA YUSUF	L														
JUMLAH LAKI-LAKI			8														
JUMLAH PEREMPUAN			6														

Tabel.3.5 Jumlah Siswa Kelas VIIIA

5. FASILITAS FISIK dan NON-FISIK SEKOLAH

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak cukup hanya terdiri dari sebuah gedung yang mempunyai ruangan-ruangan untuk proses pembelajaran pada konteks kekinian, karena hal yang seperti ini dalam buku “organisasi sekolah dan pengelolaan kelas” karangan Hadari Nawawi hanya di pergunakan dalam kurikulum tradisional. Kemudian dalam buku yang sama, sekolah yang mempergunakan kurikulum modern, ruangan kelas diatur menurut jenis kegiatan berdasarkan program-program yang telah dikelompokkan secara *integrated*. Guru dan siswa sebagai unsur kelas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, berpindah-pindah ruangan menurut kegiatan atau program yang termasuk beban studi masing-masing.

Bagi sekolah yang mempergunakan kurikulum gabungan pada umumnya ruangan kelas masih diatur menurut keperluan kelompok murid sebagai kesatuan jenjang dan pengelompokan kelas secara permanen. Ruangan khusus

biasanya disediakan secara terbatas berupa laboratorium, perpustakaan, sebuah aula untuk kegiatan olahraga, kesenian dan kegiatan ekstra kelas lainnya.²

² Ibid., h.121-122

Adapun fasilitas fisik dan non-fisik yang dimiliki sebagai penunjang pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Fasilitas fisik

No.	Nama Ruang	Gedung (jumlah)	Meja kursi (set)	Almari (buah)
1.	Ruang kelas	16	0	0
2.	Perpustakaan	1	20	2
3.	Lab. Biologi	1	10	1
4.	Lab. Ipa	1	10	1
5.	Ketrampilan	1	10	1
6.	R. multimedia	1	0	1
7.	Lab. Bahasa	1	0	0
8.	Lab. Komputer	1	0	0
9.	R. Serbaguna	0	150	0
10.	R. Kesenian	1	10	2
11.				

Tabel.4.1 Fasilitas Fisik

Keterangan:

Ruang Kelas; meja kursi, white board, papan pajangan karya, 1 unit komputer multimedia, LCD projector, layar gantung, AC, dan dan almari dinding tempat peralatan siswa.

b. Fasilitas non-fisik

EKSTRAKULIKULER SMP SHAFTA
Tahun Pelajaran 2012 / 2013

No	Extrakurikuler	Pembina	Waktu
1.	Pramuka	Mustafiq, S.Sos	Sabtu, 12.45-13.45
2.	Modes	Siti Khadijah, S.Ag	Senin, 14.00-15.00
3.	Sepak Bola	Agus Priyanto, S.Pd	Kamis, 15.00-17.00
4.	Teater	Sugiharto, S.Pd	Selasa, 14.00-15.30
5.	Drumband	Aziz Riduwanto, S.Pd	Rabu, 14.00-15.30
6.	Band	Febry Susanto	Rabu, 14.00-15.30
7.	Bela Diri	Budimansyah	Kamis, 14.00-15.30
8.	Baca Al-Qur'an	Siti Khadijah, S.Ag	Kamis, 14.00-15.30
9.	Bola Volly	Ifanuddin Muhtar, S.Pd	Kamis, 14.00-15.30
10.	Seni Tari	Luluk Rindayani	Jum'at, 13.00-14.30
11.	Qosidah	Febry Susanto	Jum'at, 13.00-14.30
12.	Paduan Suara	Yuniarti, S.Pd	Jum'at, 13.00-14.30
13.	English Conversation Club	Lilik Asrori, S.Pd	Jum'at, 13.00-14.30

14.	Futsal	Agus Priyanto, S.Pd	Selasa, 14.00-15.30
15.	Jurnalistik	Sugiharto, S.Pd	Rabu, 14.00-15.30

Tabel.4.2 Fasilitas Non-Fisik

6. Jadwal pembelajaran PAI kelas VIII a

Jam	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
senin				8a	8a						
Selasa								8a			
Rabu											
Kamis	8a	8a						8a			
Jum'at											
Sabtu											

Tabel.5.1 Jadwal PAI Kelas VIIIA

Keterangan :

Jam	Senin – kamis	Jum'at	Sabtu
1	06.30 – 07.20	06.30 – 07.20	06.30 – 07.20
2	07.20 – 08.00	07.20 – 08.00	07.20 – 08.00

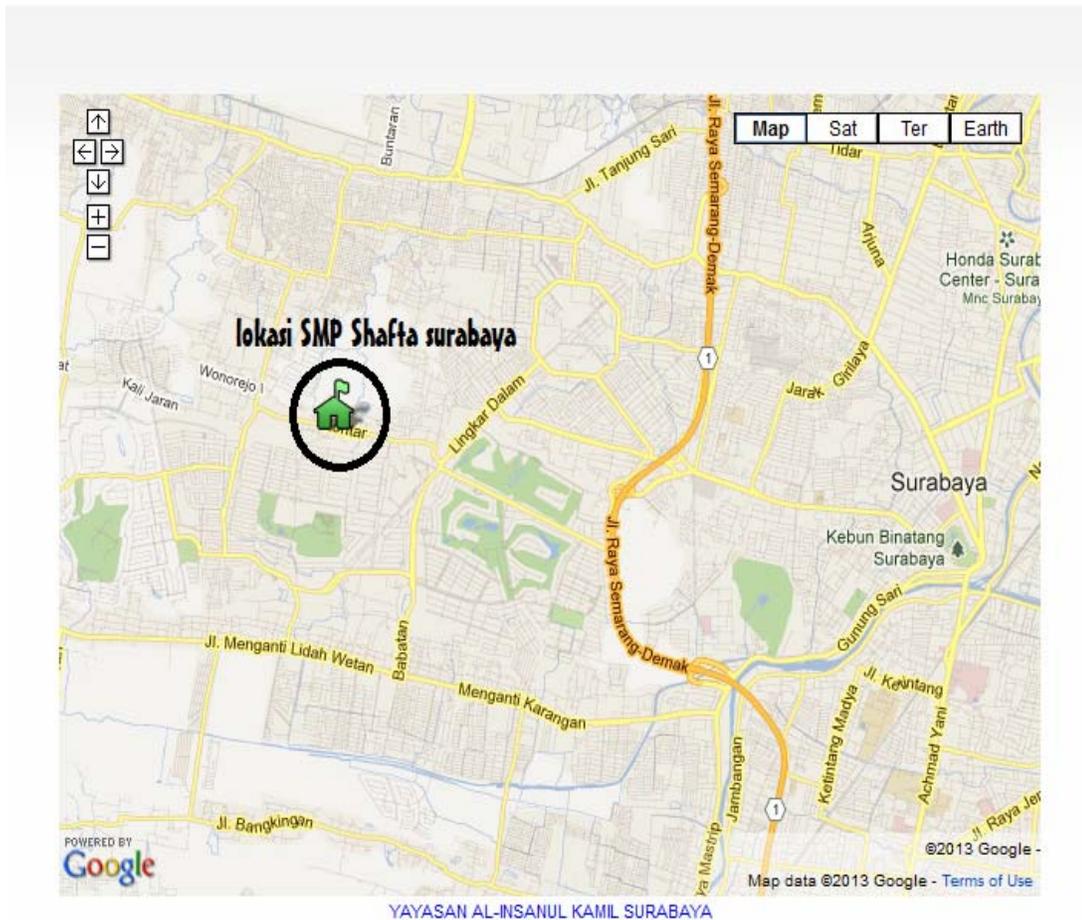
3	08.00 – 08.40	08.00 – 08.40	08.00 – 08.40
4	08.40 – 09.20	08.40 – 09.20	08.40 – 09.20
	Istirahat	Istirahat	Istirahat
5	09.50 – 10.30	09.50 – 10.30	09.50 – 10.30
6	10.30 – 11.10	10.30 – 11.10	10.30 – 11.10
7	11.10 – 11.50	Sholat jum'at	11.10 – 11.50
8	Sholat Duhur	Pulang	Pulang
9	13.20 – 14.00		
	Pulang		
10	14.00 – 14.40		
11	14.00 – 15.20		

Tabel.5.2 Keterangan Jam Jaduwal PAI kelas VIIla

8. Letak Geografis SMP SHAFTA

PETA LOKASI

PROFILE YAYASAN AL-INSANUL KAMIL



3

Gambar.2.10 Peta Lokasi SMP SHAFTA Surabaya

³ <https://maps.google.com>

B. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Setelah mendapatkan informasi bahwa SMP SHAFTA sering menggunakan media video sebagai media pembelajaran, maka peneliti mencoba mengumpulkan data dengan langsung mendatangi sekolah tersebut. Pada awal mula observasi pada tanggal 29 April langsung datang ke pada bapak H. Sugianto sebagai guru PAI untuk menindak lanjuti informasi yang telah peneliti dapat, bahwa di SMP SHAFTA sering memakai media video sebagai media pembelajaran dan sekaligus mewawancarai.

Kemudian setelah itu peneliti menghadap ke bapak Mahmud, S.Pd selaku kepala sekolah untuk mengklarifikasi tentang media tersebut dan sekaligus meminta izin penelitian yang kami ada di SMP SHAFTA. Hanya saja beliau hanya memberikan jawaban sekilas dengan fasilitas yang sudah mendukung media tersebut dan mengizinkan peneliti untuk melanjutkan penelitian.

Pada minggu berikutnya, pada tanggal 06 Mei 2013 peneliti mulai mengumpulkan data profil sekolah, dalam hal ini peneliti menghubungi bapak Agus Priyantodan ibu Dewi Widyastuti selaku staf sekolah dan sekaligus menjabat sebagai wakakurikulum dan waka kesiswaan di SMP SHAFTA untuk membantu mengumpulkan data penelitian.

Kemudian pada tanggal 09 Mei peneliti kembali berkonsultasi kepada bapak H. Sugianto selaku guru PAI tentang penelitian yang peneliti adakan. Sehingga beliau memberikan saran untuk langsung melakukan observasi langsung, dengan artian beliau memberikan waktu bagi peneliti untuk menerapkan media tersebut dan melihat bagaimana tanggapan siswa. Dan Akhirnya disepakati pada tanggal 13 Mei peneliti diperbolehkan untuk meneliti pada kelas VIIIa yang berjumlah 14 siswa pada mata pelajaran PAI jam ke- 5, yaitu jam 09.50-10.30 dengan media yang telah disediakan oleh peneliti dengan materi pelajaran yang ditentukan oleh bapak H. Sugianto.

Namun, karena pada tanggal 13 Mei turun hujan sehinggamenyebabkan penelitian ini di tunda, kemudian di ganti pada tanggal 14 Mei pada jam ke-8, yaitu jam 11.10-11.50. Dari data yang peneliti dapatkan pada waktu yang sudah peneliti rinci maka kami mendapatkan bagaimana implementasi media audi visual berbasis movie maker dan bagaimana keaktifan siswa setelah diterapkannya media tersebut.

1. Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Movie Maker Pada Mata Pelajaran PAI di SMP SHAFTA SURABAYA.

a. Tahap persiapan

Penerapan media audio visual mempunyai sistematika pelaksanaan yang sama dengan media lainnya yakni, melihat karakter siswa, tujuan belajar

dan sifat bahan ajar. Karakter siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam menentukan cita-citanya.⁴ Penting bagi para guru untuk mengetahui karakter siswa, nantinya guru diharapkan mampu memilih dan menentukan pola-pola pengajaran yang lebih baik untuk siswanya.

Guru akan dapat merekonstruksi dan mengorganisasikan materi pelajaran sedemikian rupa, memilih dan menentukan metode dan media yang lebih tepat, sehingga akan terjadi proses interaksi dari masing-masing komponen belajar mengajar secara optimal.⁵

Pada proses ini pula bapak H. Sugianto menyebutkan bahwa media audio visual harus mampu memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu caranya tentunya harus mengetahui karakter siswa, sehingga pada keadaan yang dirasa sulit memberikan materi, guru harus membangkitkan motivasi belajar siswa dan Salah satu metode yang menjadi andalan bapak H. Sugianto pada waktu seperti ini adalah menerapkan media audio visual kepada anak-anak.

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta, 2012), h. 187

⁵ Ibid., h. 188

Tujuan belajar adalah Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman konsep dan keterampilan.⁶

Dengan demikian dalam sebuah rencana pembelajaran, hendaknya guru melakukan pilihan-pilihan media yang sesuai dengan tujuan, yakni yang dapat membantu pencapaian hal ihwal berkenaan ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik.

Kriteria yang paling menentukan dalam pemilihan media, bahwa media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, bila tujuannya atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.⁷

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswanya.⁸ Dalam pemilihan media pembelajaran isi pelajaran atau bahan ajar juga harus ditentukan, karena untuk memperjelas tugas

⁶ Ibid., h. 188

⁷ Ibid., h. 189-190

⁸ Ibid., h. 190

yang nantinya harus dilakukan siswa, sehingga siswa tidak kesulitan memahami intruksi yang disampaikan di dalam materi.

Menurut B. Diedrich (sadirman, 1994:100), aktivitas siswa dalam belajar disekolah terdapat 177 jenis. Jumlah yang banyak itu oleh Diedrich kemudian dikelompokkan menjadi delapan⁹ yang sudah peneliti sebutkan pada bab sebelumnya, meliputi aktivitas:

- 1) *Visual activities*
- 2) *Oral activiteies*
- 3) *Listening activiteies*
- 4) *Writing activiteies*
- 5) *Drawing activiteies*
- 6) *Motor activiteies*
- 7) *Mental activiteies*, dan
- 8) *Emotional activiteies*.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas sebagai wujud dari implementasi bahan ajar seperti yang di uraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah itu cukup kompleks dan bervariasi. Kalau sebagian macam

⁹ Ibid., h. 190

kegiatan di dukung oleh media pembelajaran yang tepat, tentunya lingkungan belajar pun akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan tranformasi kebudayaan.

b. Tahap Pembuatan Media

Suatu media dalam pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat komunikasi terhadap guru dan siswa. Briggs juga mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi (Yusufhadi Miarso:1984, 1).

Sebelum media audio visual berbasis movie maker ini siap untuk ditampilkan kepada siswa sebagai media pembelajaran, tentunya ada tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh guru, sehingga media ini siap disajikan di depan para siswa sebagai alat bantu presentasi dan alat peraga. Adapun tahapannya sebagai berikut:

Pertama, menyiapkan aplikasi Movie maker. Karena media audio visual ini berasal dari aplikasi *Editing Video/Movie*, maka guru di haruskan mempunyai aplikasi ini. Aplikasi movie maker mudah didapatkan di internet, karena aplikasi ini merupakan software video editing gratis yang dibuat oleh Microsoft. Program ini telah terintegrasi dengan sistem operasi Windows XP/Vista/Windows 8.

Kedua, menentukan materi yang akan di sampaikan. Penentuan materi ini sangat penting, nantinya akan berguna pada tahap selanjutnya yakni, tahap mengumpulkan materi sebagai bahan pembuatan media audio visual. Dalam penelitian ini materi pelajaran di fokuskan pada mata pelajaran PAI pada sub pembelajaran Fiqih, bab zakat.

Ketiga, pengumpulan bahan pembuatan media audio visual. Pengumpulan bahan bisa di kategorikan kepada 3 bahan yakni, bahan yang berupa audio (suara), bahan yang berupa visual (gambar, foto, video tanpa suara dan pencitraan sejenis gambar, foto atau video tanpa suara), dan yang terakhir adalah bahan yang sudah berupa audio visual (video atau film yang bersuara).

Keempat, Editing. Setelah aplikasi movie maker tersedia, materi pembelajaran sudah ditentukan dan bahan sudah terkumpul, maka selanjutnya adalah proses pengeditan bahan menjadi video. Pada proses ini sangat tergantung dari *kreatifitas* guru yang selanjutnya bagaimana guru menjadikan media audio visual menjadi menarik.

Kelima, Exporting File. Pada dasarnya hasil dari aplikasi ini berupa file video yang bisa di gunakan pada setiap aplikasi pemutar video maka diperlukan adanya perpindahan/merubah file yang awalnya berupa **MSWMM** (Windows Movie Maker), file ini tidak bisa di putar dengan

aplikasi MP4 seperti GOM Player, media player classi (K-Lite), KMP Player, dan lain sebagainya, menjadi file MP4, AVI dan lain sebagainya.

c. Tahap Penerapan

Setelah melalui proses persiapan yang meliputi pemantauan karakter siswa, tujuan belajar dan sifat bahan ajar terlebih dahulu, kemudian di lanjutkan dengan proses pembuatan media audio visual berbasis movie maker yang setidaknya meliputi 5 proses tahapan, maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi atau penerapan media audio visual berbasis movie maker kedepan siswa.

Untuk penerapan media secara garis besar, setelah peneliti melihat dilapangan ada 3 kegiatan yang terjadi dalam mensukseskan suatu media, yaitu:

1) Observasi

Pada tahap persiapan pembuatan, observasi sebenarnya sudah terjadi. Namun pada tahap ini guru hanya melihatnya karakter siswa secara sekilas, yang menjadi kemungkinan akan ditimbulkan oleh siswa pada waktu itu. karena tentunya seorang guru akan mengetahui karakter apa yang sering di timbulkan oleh siswa, hal ini yang kemudian selain akan menjadi bahan media, juga menjadi bahan untuk mempertimbangkan kapan waktu yang baik untuk menyajikan media tersebut. Sehingga

media tersebut akan memberikan fungsinya yang maksimal dalam menyampaikan informasi yang diinginkan oleh guru.

2) Menyajikan media atau Presentasi

Setelah guru mengobservasi karakter yang dimunculkan oleh siswa pada waktu itu, dan sudah menentukan waktu yang tepat dalam penyajian media yang telah dibuat. Maka selanjutnya adalah pemutaran media audio visual berbasis movie maker berupa file video yang telah di buat sebelumnya. Karena penggunaan media memerlukan ketenangan, maka pada tahap ini guru bertugas untuk meminimalisir gangguan-gangguan (aktivitas) yang dianggap dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi siswa.

3) Evaluasi

Tapan evaluasi atau tindak lanjut merupakan tahap akhir, dengan maksud untuk menjajagi apakah tujuan telah tercapai. Untuk mengukur apakah sudah tercapai atau belum, guru dapat melihatnya pada keaktifan siswa pada waktu berlangsungnya pembelajaran atau setelah terjadinya pembelajaran. Dengan artian berlangsungnya pembelajaran, apakah siswa mampu merespon? apa yang telah disampaikan dalam media tersebut, dengan cara :

a) Visual activities

b) Oral activiteies

c) Listening activiteies

d) Writing activiteies

e) Drawing activiteies

f) Motor activiteies

g) Mental activiteies, dan

h) Emotional activiteies.

Adapun pengertian mengenai jenis keaktifan ini sudah disebutkan pada keterangan sebelumnya. karena kemampuan siswa berbeda-beda, maka siswa sudah dikatakan aktif ketika siswa mampu menerapkan satu atau beberapa perilaku mengindikasikan jenis keaktifan yang telah disebutkan. Kemudian setelah terjadi pembelajaran dapat berupa pentugasan-pentugasan baik yang bersifat kognitif (soal-soal), psikomotrik (skala sikap) ataupun afektif (memberikan tanggapan-tanggapan berupa karangan, artikel dan lain-lain).

Pada dasarnya penerapan media audio visual berbasis movie maker ini sangat sederhana. Setidaknya ada tiga tahap dalam penerapan media ini, yakni meliputi tahap persiapan, tahap pembuatan dan tahap penerapan. Pada tahap persiapan atau tahap awal guru di haruskan mengetahui kondisi kelas,

terutama kondisi kebiasaan siswa. Karena setelah guru dapat memetakan kondisi siswa maka pada proses selanjutnya akan berjalan lancar, hal ini juga berlaku pada media apapun selalain audio visual berbasis movie maker.

Setelah guru mampu memetakan kondisi siswa, selanjutnya tahap pembuatan yang meliputi menyiapkan aplikasi movie maker, menentukan materi yang akan disampaikan, pengumpulan bahan pembuatan media audio visual, *editing* dan *exporting file*.

Tahap yang terakhir meliputi tahap penerapan/Implementasi, yang pertama adalah observasi, tahap ini sebenarnya untuk memastikan kondusifitas siswa, gurupun akan dapat menentukan kapan media ini akan ditampilkan sehingga pada prosesnya nanti media akan berjalan dengan maksimal, setelah terjadi observasi sebelum kemudian dilakukan tahap presentasi dan yang terakhir adalah evaluasi untuk mengetahui apakah media yang telah di tampilkan mampu menarik keaktifan siswa.

2. Keaktifan Yang Ditimbulkan Oleh Siswa Dengan Menerapkan Media Audio Visual Berbasis Movie Maker Pada Mata Pelajaran PAI di SMP SHAFTA SURABAYA

Penggunaan media dalam pembelajaran tidak terlepas dari tujuan guru, selain sebagai alat untuk memudahkan proses transformasi informasi kepada siswa, juga mempunyai tujuan menarik *interest* (minat) siswa dalam pembelajaran yang akhirnya meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Keaktifan dalam pembelajaran memiliki banyak dimensi pengertian yang harus dipahami oleh guru, sehingga guru harus mengetahui jenis-jenis keaktifan yang telah kami sebutkan pada penjelasan sebelumnya. Keaktifan dalam kamus besar mempunyai arti kata giat atau sibuk, dengan di beri awalan ke-an sehingga kemudian mempunyai arti kegiatan atau kesibukan.

Perlu disadari bahwa siswa memiliki respon (keaktifan) berbeda antara satu dengan siswa lain dalam menanggapi media yang disediakan oleh guru. Untuk memperoleh data yang valid tentang tanggapan siswa, maka peneliti memberikan pertanyaan tanggapan tentang media tersebut dalam pembelajaran dengan melalui pertanyaan massal, untuk memperoleh jawaban yang subjektif siswa maka kami membuat pertanyaan berupa pernyataan. Kemudian untuk sumber data yang berasal dari siswa, bapak H. Sugianto memberikan rekomendasi kelas VIII a untuk di jadikan sumber data

penelitian, karena pada kelas ini sudah dapat mewakili kelas-kelas lain, terutama kelas VIII. Kata H. Sugianto.

Jumlah siswa kelas VIIIa sebanyak 14 siswa, saat pertanyaan diajukan ada 1 siswa yang tidak masuk dikarenakan sakit, sehingga sumber data berjumlah 13 siswa. Adapun pertanyaan yang berupa pernyataan, peneliti ajukan sebanyak 10 pertanyaan. Sehingga ketika dijumlahkan, nantinya akan dihasilkan 130 jawaban yang sportif dari siswa dalam mananggapi media audio visual berbasis movie maker.

Setiap ada pelajaran yang di sertai video, saya mengikuti dengan serius		
Tidak setuju	Kurang setuju	Setuju
-	1	12

Tabel.6.1 Pernyataan Pertama

Pada pernyataan pertama terdapat selisih menonjol, yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap media audio visual berupa video. Bahwa ketika dalam proses pembelajaran yang disertai video ada 12 anak yang setuju mengikuti pembelajaran dengan serius. Dari point ini timbul kegiatan *Emotional Activities* yang ditandai dengan siswa menjadi bersemangat serta menaruh minat dengan cara mengikuti dengan serius.

Saya selalu mendengarkan dan memperhatikan video yang diputar dalam pembelajaran		
Tidak setuju	Kurang setuju	Setuju

-	3	10
---	---	----

Tabel.6.2 Pernyataan Kedua

Selanjutnya pada pernyataan ke-2 menyebutkan bahwa dari 13 siswa, 10 menjawab setuju, bahwa mereka selalu mendengarkan dan memperhatikan video dalam pembelajaran. Pada poin ini menunjukkan bahwa ketika media disediakan, maka akan terjadi *Listening Activities* dan *Mental Activities*.

Setelah selesai proses pemutaran video, saya aktif dalam proses memecahkan masalah yang diberikan oleh Guru		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
1	4	8

Tabel.6.3 Pernyataan Ketiga

Begitu juga pada pernyataan ke-3, siswa aktif dalam proses memecahkan masalah ketika media audio visual digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa diperhatikan bahwa lebih dari separuh siswa setuju dengan pernyataan ini. Adapun aktivitas yang terjadi pada poin ini adalah *Oral Activities* dan *Mental Activities*.

Saya berusaha membuat rangkuman sederhana pada waktu video diputar		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
3	7	3

Tabel.6.4 Pernyataan Keempat

Pada pernyataan ke-4, menyatakan bahwa ketika terjadi proses pemutaran media ternyata siswa kurang setuju jika pada proses ini dibarengi dengan kegiatan merangkum materi pelajaran. Ada 7 siswa yang menyatakan kekurangan setujuan, 3 yang setuju, dan yang lainnya memilih tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan pada poin ini, bahwa siswa jarang melakukan *Drawing Activities*, berupa merangkum materi pembelajaran melalui media audi visual.

Pada proses pemutaran video, timbul pertanyaan yang ingin di ajukan dengan mudah, karena materi mudah di mengerti		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
1	2	10

Tabel.6.5 Pernyataan Kelima

Pernyataan no.5 menunjukkan tentang adanya *Oral Activities* dan *Mental Activitie* pada siswa. Adanya kesetujuan 10 siswa menunjukkan bahwa kedua aktivitas diatas terjadi pada siswa ketika media audio visual di sediakan oleh guru dalam materi pembelajaran.

Saya selalu bersemangat ketika ada materi pelajaran yang disertai dengan video		
Tidak setuju	Kurang setuju	Setuju
-	1	12

Tabel.6.6 Pernyataan Keenam

Ketika diumumkan bahwa materi pada pertemuan berikutnya akan menggunakan media video, saya selalu penasaran dan menyiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu.		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
1	2	10

Tabel.6.7 Pernyataan Ketujuh

Selanjutnya pada pernyataan no.6 dan o.7 mempunyai kesamaan dengan pernyataan no. 1, yakni siswa mempunyai ketertarikan terhadap media audio visual dengan menyatakan semangat mereka ketika ada materi pelajaran yang disertai media audio visual, dengan perbandingan 1 kurang setuju dan 12 yang setuju. Dengan beberapa pernyataan yang mempunyai nilai pengertian yang sama, yang kesemuanya mempunyai nilai kesetujuan yang sama tinggi pula, maka hal ini juga mengindikasikan bahwa media audio visual ini mempunyai kekuatan yang dapat meningkatkan *Emotional Activities* pada minat, semangat dan gairah siswa dalam belajar.

Saya lebih mudah melaksanakan isi dari pelajaran, ketika disertai dengan media video		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
-	6	7

Tabel.6.8 Pernyataan Kedelapan

Pernyataan no.8 menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah menjalankan isi dari pelajaran jika di sertai dengan media audio visual ini. Hanya saja perbandingan antara yang kurang setuju dan yang tidak setuju hanya selisi sedikit, namun dalam hal ini peneliti lebih memilih media ini efektif untuk meningkatkan *Motor Activities* siswa. Dengan alasan bahwa selain kesetujuan siswa lebih banyak, juga kurang setujuan siswa lebih bersifat mendukung kesetujuan siswa dan meniadakan ketidak setujuan siswa.

Materi pelajaran lebih mudah saya ingat, ketika materi pelajaran disertai dengan media video		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
-	4	9

Tabel.6.9 Pernyataan Kesembilan

Pada pernyataan no.9 ini, kesetujuan yang diberikan siswa juga menunjukkan adanya keaktifan siswa dalam *Mental Activities* berupa aktivitas kemudahan siswa dalam mengingat materi pelajaran.

Saya lebih berani bertanya kepada Guru, ketika materi menggunakan media video karena mudahnya melihat dan mendengar materi pelajaran		
Tidak setuju	Kurang setuju	setuju
2	1	10

Tabel.6.10 Pernyataan Kesepuluh

Pada pernyataan ke-10 pun menjelaskan bahwa sebanyak 10 siswa menyetujui bahwa terdapat *Emotional Activities* pada diri mereka, dengan artian mereka mempunyai keberanian bertanya dan menyampaikan pendapat ketika materi audio visual ini diterapkan.

Dari 10 pernyataan yang telah diajukan terdapat 9 pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa mengalami keaktifan tersebut setelah memakai media tersebut, kemudian dari 8 kriteria keaktifan siswa maka 6 macam keaktifan yang ditimbulkan siswa setelah media audio visual berbasis movie maker ini diterapkan. Yaitu berupa, *Emotional Activities*, *Listening Activities*, *Mental Activities*, *Oral Activitie*, *Drawing Activitie* dan *Motor Activities*.

3. Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Media Audio Visual Berbasis Movie Maker Pada Mata Pelajaran PAI di SMP SHAFTA SURABAYA

penelitian pada tanggal 14 mei 2013 pada jam 11.10-11.50, untuk mengetahui perubahan keaktifan yang terjadi pada siswa dengan menerapkan media audio visual berbasis movie maker, maka bapak H. Sugianto memberikan peneliti waktu mengajar, dengan tujuan agar peneliti mengetahui langsung bagaimana menanggapi media tersebut.

H.Sugianto menyarankan untuk menggunakan kelas VIIIA sebagai sumber data untuk penelitian. Adapun gambaran siswa kelas VIIIA pada waktu itu kurang lebih: jumlah siswa 14 anak, 1 anak sakit. Tempat duduk terbagi menjadi 2, laki-laki dan perempuan. Adapun media yang disediakan papantulis putih, LCD dan proyektor.

Selama 20 menit pertama peneliti menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah, yang peneliti dapatkan dari 13 siswa yang ada, keaktifan siswa hanya terfokus pada *Listening Activities* dan *Visual Activities*, dan masih ada siswa yang kurang menanggapi materi yang diberikan, terutama siswa laki-laki terlihat kurang merespon materi yang disampaikan.

Kemudian pada 20 menit berikutnya, peneliti memutar media audio visual berupa video yang telah dibuat sebelumnya dengan aplikasi movie maker. Pada waktu itu juga perhatian siswa tertuju pada gambar dan suara yang muncul pada media tersebut. Siswa laki-laki yang awalnya kurang merespon, spontan mereka berubah pandangan dan ada yang sampai berpindah tempat duduk dari belakang pindah ke depan.

Dari media ini pula peneliti menemukan ada beberapa aktifitas, minat siswa yang meningkat dengan adanya siswa berpindah tempat duduk, tanya jawab yang terjadi pada teman satu meja dan pertanyaan-pertanyaan yang timbul sebelum video selesai. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti ajukan pernyataan-pernyataan meliputi respon siswa terhadap media yang telah peneliti sajikan, ternyata dari media ini siswa menunjukkan bahwa terjadi *Emotional Activities*, *Listening Activities*, *Mental Activities*, *Oral Activitie*, *Drawing Activitie* dan *Motor Activities* pada diri siswa yang akan peneliti sebutkan pada sub bab selanjutnya.

Sehingga aktivitas yang ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran menunjukkan peningkatan secara signifikan, awalnya mereka hanya menunjukkan dua aktivitas pada metode ceramah tanpa ada media, kemudian pada metode tanya jawab dengan memakai media audio visual movie maker adanya enam aktivitas yang ditemukan.

Hal ini juga disampaikan oleh bapak H.sugianto selaku guru PAI bahwa:

“siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran ketika materi pelajaran yang saya selingi dengan media video, hal itu terlihat ketika mereka melontarkan pertanyaan kepada teman sebangku atau sesekali mereka melontarkan pertanyaan kepada saya (bapak guru) ketika video masih berjalan. Kemudian ketika setelah selesai pemutaran video banyak diantara mereka yang melontarkan pertanyaan dan ketika saya memberikan pertanyaan atau soal mereka langsung bisa merespon”.

Dari hasil wawancara dan observasi yang terstruktur diatas dengan menggunakan tehnik perbandingan yang akan menunjukkan jawaban terbanyak akan menunjukkan hasil dari pernyataan tersebut, dengan menggunakan tehnik ini diharapkan lebih mempermudah untuk memperoleh data dan sekaligus validasi data secara tidak langsung. Dari 10 pernyataan yang diajukan kepada siswa SMP SHAFTA kelas VIIIa diperoleh 9 jawaban yang menunjukkan bahwa siswa menyatakan kesetujuan tentang adanya keaktifan dalam pembelajaran ketika materi ajar disertai media audio visual yang mempunyai dasar aplikasi movie maker dan hanya satu pernyataan yang menunjukkan bahwa media ini tidak meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Sehingga pada akhirnya ketika hasil akhir menunjukkan bahwa jawaban kesetujuan mengenai implementasi media ini dapat meningkatkan

keaktifan siswa dari pada ketidak setujuan maka implementasi media audio visual berbasis movie maker memang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.