

**IMPLEMENTASI PROGRAM KELAS MULTIMEDIA DALAM
MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN FIKIH DI MAN I
MAGETAN**

SKRIPSI

Oleh:

AISYAH NURCHOLIFAH

NIM. D71219058



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Aisyah Nurcholifah

NIM : D71219058

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

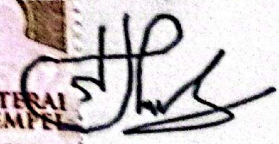
Alamat : Desa Banjarejo, Kecamatan Ngariboyo, Kabupaten Magetan

No Telp : 081553375783

Dengan sungguh-sungguh mengatakan bahwa skripsi yang berjudul **"IMPLEMENTASI PROGRAM KELAS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN FIKIH DI MAN 1 MAGETAN"** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian bagian yang dirujuk sumbernya, jika ternyata di kemudian hari skripsi ini terbukti bukan hasil karya saya sendiri, saya bersedia mendapatkan sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Surabaya, 13 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
6FANX050557374

AISYAH NURCHOLIFAH
NIM. D71219058

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh:

Nama : Aisyah Nurcholifah

NIM : D71219058

Judul : Implementasi Program kelas Multimedia dalam Meningkatkan
Kualitas pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

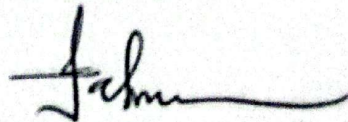
Surabaya, 10 Juli 2023

Dosen Pembimbing 1



Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 19691212993031003

Dosen Pembimbing 2



Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum, M.Pd
NIP. 197708062014111001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Aisyah Nurcholifah (D71219058) ini telah dipertahankan didepan penguji skripsi

Surabaya 13 Juli 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP.197407251998031001

Penguji I

Dr. Amir Maliki Abulokha, M.Ag

NIP.197111081996031002

Penguji II

Drs. Sutikno, M.Pd.I

NIP. 196808061994031002

Penguji III

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag

NIP. 19691212993031003

Penguji IV

Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum., M.Pd

NIP. 197708062014111001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aisyah Nurcholifah
NIM : 071219058
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : aisyahnurcholifah15@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Implementasi Program Kelas Multimedia dalam
Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih
di MAN 1 Magetan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Juli 2023

Penulis

(Aisyah Nurcholifah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Aisyah Nurcholifah (NIM. D71219058), Implementasi Program Kelas Multimedia dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M,Ag dan Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini adalah kemajuan teknologi yang semakin pesat, semua kalangan termasuk siswa pada zaman sekarang sangat aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi. Oleh karena itu upaya pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada materi fikih adalah dengan menggunakan peran multimedia. Pembelajaran di desain aktif dengan mengikutsertakan peran siswa dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi Program Kelas Multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 MAGETAN.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model analisis deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan bersal dari Miles dan Huberman yaitu analisis interactive model.

Untuk hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Desain Program Kelas Multimedia sudah tertata dengan rapi dan memeperhatikan materi serta kondisi siswa. 2) Implementasi program kelas multimedia berjalan sebagaimana mestinya, siswa dan guru mampu mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik dan aktif. 3) Hasil akhir dari implementasi program kelas multimedia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan, bisa dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, tiungkat pemahaman siswa terhadap materi, dan antusias siswa dalam mengerjakan tugas.

Kata kunci: multimedia, kualitas pembelajaran, fikih

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Aisyah Nurcholifah (NIM.D71219058), Implementation of Multimedia Class Programs in Improving the Quality of Jurisprudence Learning at MAN 1 Magetan. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Advisor Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M,Ag and Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum, M.Pd.

The background of this research is the rapid advancement of technology, all people including students today are very active in following technological developments. Therefore, educators' efforts to improve the quality of learning, especially on fiqh material, are to use the role of multimedia. Learning is designed to be active by including the role of students in achieving their learning goals. Thus the purpose of this study was to determine the implementation of the Multimedia Class Program in improving the quality of Islamic jurisprudence learning at MAN 1 MAGETAN.

This study used a qualitative research method with a descriptive analysis model. The data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. While the data analysis technique used comes from Miles and Huberman, namely interactive model analysis.

The research results show that 1) The design of the Multimedia Class Program has been neatly arranged and pays attention to the material and conditions of the students. 2) Implementation of the multimedia class program runs as it should, students and teachers are able to follow the course of learning well and actively. 3) The end result of the implementation of the multimedia class program is able to improve the quality of learning fiqh at MAN 1 Magetan, it can be seen from the activeness of students in participating in learning, the level of students' understanding of the material, and the enthusiasm of students in doing assignments.

Keywords: multimedia, learning quality, jurisprudence

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian.....	4
E. Penelitian Terdahulu.....	5
F. Asumsi Penelitian	8
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	8
H. Definisi Istilah.....	9
I. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Program Kelas Multimedia	11

B. Kualitas Pembelajaran.....	20
C. Pembelajaran Fikih.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	26
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
C. Tahap tahap penelitian	27
D. Sumber data.....	28
E. Indikator variable penelitian	29
F. Teknik pengumpulan data.....	30
G. Teknik analisis data.....	32
H. Pengecekan keabsahan data	33

BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran objek penelitian	35
B. Paparan Data	47
C. Pembahasan.....	54

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kepemimpinan MAN 1 Magetan

Tabel 2 Kondisi Peserta didik

Tabel 3 Struktur Organisasi Madrasah



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kamera

Gambar 2 Aplikasi Editing

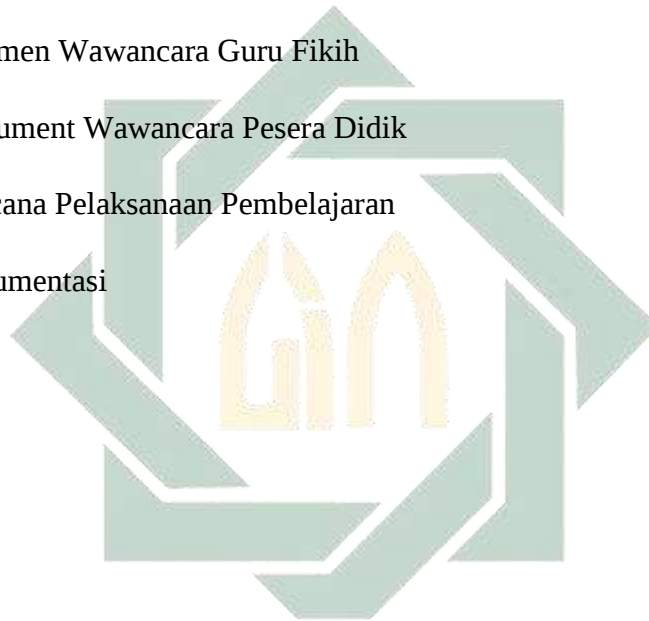
Gambar 3 Akun Youtube



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. ST Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4. Instrumen Wawancara Ketua Multimedia
- Lampiran 5. Instrumen Wawancara Guru Fikih
- Lampiran 6. Instrument Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8. Dokumentasi



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sesuatu yang sudah diwajibkan dinegara kita. Pendidikan berperan penting dalam kemajuan negeri. hal ini dikarenakan pendidikan mampu membentuk generasi yang berkualitas. Generasi yang mampu memajukan negeri dengan berbagai kemampuan yang dimiliki. Anak yang tidak tau apa apa bisa menjadi profesor yang menciptakan hal baru demi kepentingan masyarakat luas.¹

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan seorang guru untuk mengubah peserta didiknya menjadi lebih baik lagi, baik dalam pengetahuan, sikap, serta pembiasaan dalam kehidupan sehari hari. Dalam proses pembelajaran ini siswa dituntut untuk memahami berbagai ilmu pengetahuan, sedangkan guru dituntut untuk memberikan jalan kepada siswa yang akan mencapai tujuan tersebut. Jalan disini dimaksudkan kepada pemilihan metode pembelajaran serta media yang digunakan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran. Metode yang sesuai dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada. Keaktifan siswa juga bisa lebih baik jika kita menggunakan media yang menarik.²

Di era modern sekarang ini, guru diharuskan kreatif dalam mendesain pembelajaran yang seru dan menyenangkan bagi siswanya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga

¹ Iwan Kosasih, Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Volume 2 No.1 Periode Januari - Juni 2015, hal 43.

² Mohamad Miftah, Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif Vol. Xiv, No. 2 Desember 2018: 147.

siswa lebih cepat memahami materi yang dipelajari. Salah satu usaha yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan sistem multimedia.³

Multimedia adalah salah satu wujud kemajuan zaman, bahkan segala sesuatu pada zaman sekarang ini menggunakan kekuatan multimedia. Multimedia sudah menyebar luas baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Dengan ini guru bisa menggabungkan pembelajaran dengan eksistensi multimedia.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada implementasi program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN I Magetan. Fikih adalah salah satu fokus mata pelajaran pendidikan agama Islam. Dalam fikih kita membahas mengenai hukum Islam hingga tuntunan ibadah dalam Islam. Ibadah tentunya suatu hal yang sangat primer bagi pemeluk agama Islam. Dalam penerapannya harus sesuai dengan perintah Allah. Maka dari itu siswa harus paham betul mengenai materi materi fikih yang disampaikan oleh gurunya.⁴

Siswa-siswi sekarang sudah sangat mahir dalam menggunakan multimedia, kita sebagai pendidik harus lebih mahir dari mereka. Bagaimana kita bisa membuat mereka belajar pada zona nyaman mereka. Jika kita mampu masuk dalam dunia siswa, siswa akan lebih enjoy dalam keberlangsungan pembelajaran.

Demi kesuksesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, madrasah juga harus memfasilitasinya. Lokasi yang dipilih peneliti yaitu MAN I Magetan sudah sangat memfasilitasi siswanya. Madrasah memiliki program kelas multimedia, dimana siswa akan diajari mengenai take video, editing, hingga proses upload ke sosial media. Tidak hanya itu, yang lebih

³ Dandi Sunardi, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sma Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu, Vol: 1, No: 1, Tahun 2021, Hal 30.

⁴ Eka Diana, Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ma Nurul Yaqin Situbondo, VOLUME 6 Nomor 2 Juni 2021, hal 27.

menarik lagi madrasah sudah memiliki studio dan channel tv sendiri dengan nama MIM TV.

Dengan ini, sudah dipastikan madrasah memiliki fasilitas yang memadai dalam menunjang pembelajaran yang modern bagi siswa nya. Selain fasilitas berupa alat editing, madrasah juga tentunya memiliki guru khusus dalam program ini. Sekolah multimedia, merupakan sebutan yang sering dilontarkan oleh warga sekitar ketika mendengar nama MAN I Magetan. Banyak siswa yang telah menyalurkan bakatnya melalui program ini. Selain mencerdaskan siswa dan meningkatkan kreativitas guru, program ini mampu memajukan madrasah.

Program ini dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran fikih. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung pendidik menggabungkan antara kekuatan multimedia dengan materi pelajaran yang beliau sampaikan. Dengan penelitian ini, diharapkan pembaca bisa menambah wawasan mengenai cara meningkatkan kualitas pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Karena sebagai pendidik kita harus kreatif untuk memanfaatkan media yang menarik sehingga siswa dapat lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan.⁵

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah kami paparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN I Magetan?
2. Bagaimana implementasi program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan?

⁵ Sukhendu Mukherjee, Role Of Multimedia In Education, Volume 2 Issue 1, hal 245.

3. Bagaimana hasil implementasi program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN I Magetan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah kami rancang, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan desain program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN I Magetan
2. Menjelaskan implementasi program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN I Magetan
3. Menjelaskan hasil implementasi program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN I Magetan

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap perolehan ini bisa meningkatkan pengetahuan keilmuan meliputi implementasi Program Kelas Multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih. Selain itu manfaat penelitian ini bisa menumbuhkan cara berfikir inovatif pada penumbuhan media pembelajaran terutama memakai peran multimedia. Terakhir, diharapkan bermanfaat untuk perkembangan ilmu pendidikan terutama pada pendidik yang masih kebingungan dalam memakai media belajar, multimedia cocok diterapkan dalam pembelajaran guna menarik minat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi madrasah

Dengan penelitian ini diharapkan menumbuhkan khazanah keilmuan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran terutama pemanfaatan multimedia dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efisien dan

efektif. Selain itu, diharapkan dari penelitian ini sebagai saran dan informasi mengenai multimedia guna meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dalam penelitian ini bisa menambahkan ide mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga guna mewujudkan kelas yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan pemahaman dan kualitas pembelajaran peserta didik terutama pada aspek pembelajaran fikih.

c. Bagi peserta didik

Dalam penelitian ini menumbuhkan kemauan, semangat, serta semangat belajar dalam diri peserta didik sehingga terdapat peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu menambah pengalaman baru kepada peserta didik dalam mengaplikasikan multimedia.

d. Bagi universitas

Dalam penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih keilmuan yang berkaitan dengan pendidikan terutama pada kajian media pembelajaran untuk dibaca secara umum dan rujukan referensi.

E. Penelitian Terdahulu

Pengkajian sebelumnya berupa sub bab mengenai pengkajian yang pernah diselenggarakan pada Sebagian pengkaji. Tujuan dari penelitian terdahulu adalah sebagai bahan acuan dan perbandingan penulis guna menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi. Selain itu, untuk mengetahui bahan pengkajian yang sejalan dengan pengkajian ini, hasil pada pengkajian terdahulu, diantaranya:

1. Dandi Sunardi, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sma Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu”.

Pada penelitian ini membahas mengenai penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa pemanfaatan multimedia dalam dunia Pendidikan sangat lah efektif. Siswa akan lebih ber antusias untuk mengikuti pembelajaran Ketika melibatkan indra penghilatan mereka untuk melihat sesuatu yang menarik akan tetapi masih bersifat edukatif. Hal ini mengarah kepada media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat kesamaan yaitu membahas tuntas tentang bagaimana caranya agar multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terhadap objek penelitiannya. Pada penelitian Dandi Sunardi yang lebih focus mempelajari multimedia adalah pendidiknya, untuk peserta didik hanya menikmati hasil dari medianya Ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini, Peserta didik juga dituntut aktif dalam proses pemanfaatan multimedia. Mulai dari shoot, editing hingga publishing.⁶

Maka dari itu berdasarkan penelitian ini terbukti bahwasanya multimedia memang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Muhammad Miftah, Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif

Perolehan dari penelitian ini adalah multimedia dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada proses pembelajaran

⁶ Dandi Sunardi, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu”, Vol: 01, No. 01, Hal 29-34.

media bukan lagi sebuah peraga, akan tetapi pembawa informasi lebih dalam kepada peserta didik. Pada penelitian ini juga berhasil terpecahkan akan banyak nya manfaat yang bisa didapatkan Ketika melibatkan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian saya yaitu pada era zaman sekarang peserta didik harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan sesuatu yang bermanfaat. Salah satunya adalah guna meningkatkan pemahaman terhadap materi yang ada dalam pembelajaran. Sedangkan untuk perbedaannya, penelitian saya lebih detail memanfaatkan multimedia tidak hanya untuk teori saja, akan tetapi siswa juga harus mengaplikasikan multimedia dalam materi materi praktek, sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari hari.⁷

Dengan seperti itu, multimedia memang banyak sekali manfaatnya dalam hal teori ataupun praktek, sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahami materi hingga mempraktekannya dalam kehidupan nya.

3. I Kadek Suartama, Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran”⁸

Pada penelitian ini menjelaskan mengenai ke efektivitasan multimedia dalam pembelajaran. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa multimedia memang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena dengan multimedia kegiatan pembelajaran jadi lebih aktif dan menyenangkan.

Persamaannya dengan penelitian yang dikaji ialah memiliki titik focus terhadap kualitas pembelajaran. Sedangkan perbedaannya

⁷ Mohammad Miftah, “Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif”, Vol: 14, No: 02, Desember 2018, hal 147

⁸ I Kadek Suartama, Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran *Jilid 43, Nomor 3, Oktober 2010, Hlm.253-262*

ialah pada lokasi penelitian. Pada penelitian terdahulu ini lokasi di laksanakan pada ranah perkuliahan dengan subjek para mahasiswa yang memang mahir dengan teknologi. Sedangkan penelitian yang sekarang dikaji memilih lokasi madrasah Aliyah dimana pemahaman mereka masih perlu diasah dalam program kelas yang dilaksanakan.

F. Asumsi Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, serta penelitian terdahulu yang telah dipaparkan oleh penulis, maka asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi program kelas multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan
2. Implementasi Program kelas multimedia tidak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan penelitian

Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah kami susun, maka penelitian ini hanya dibatasi pada penerapan kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih.

H. Definisi Istilah

Dalam definisi operasional membahas Sebagian objek penelitian dan indicator yang dijadikan inti penelitian. Adapun judul dari penelitian ini adalah Implementasi Program Kelas Multimedia dalam Meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan, sehingga definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti penerapan atau pelaksanaan. Implementasi biasa dihubungkan dengan suatu kegiatan yang memiliki tujuan

tertentu. Implementasi juga bisa dibilang suatu upaya dalam mencapai sebuah tujuan tertentu dan dengan cara tertentu. Jadi Implementasi ialah suatu upaya dalam proses pencapaian tujuan suatu hal yang sudah direncanakan.

Dijelaskan juga oleh para ahli mengenai pengertian implementasi yaitu oleh Usman. Implementasi merupakan tindakan, aktivitas, aksi atau mekanisme suatu system. Implementasi tidak hanya aktivitas biasa, akan tetapi sesuatu yang sudah direncanakan, dilakukan dengan sungguh sungguh, dengan panduan norma tertentu untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditarget kan. Maka dari itu implementasi juga membutuhkan objek.⁹

2. Multimedia

Multimedia adalah sesuatu yang bisa menyampaikan informasi secara interaktif dimana mencakup audio, video, teks, dan juga gambar. Multimedia tidak terlepas dari computer dimana computer memberikan kelebihan yang luar biasa dimana gambar, suara dan juga teks bahkan animasi bisa ditayangkan dalam satu waktu. Multimedia merupakan salah satu wujud perkembangan zaman dimana kita akan mendapatkan sebuah ilmu serta pengalaman baru dengan lebih mudah.¹⁰

3. Kualitas Pembelajaran

Menurut Hamzah B Uno kualitas tertuju kepada sesuatu yang keadaannya baik. Sedangkan pembelajaran berasal dari kata “ajar” memiliki arti kegiatan yang memiliki usaha untuk mengetahui atau mendapatkan ilmu dan kepandaian. Secara umum pembelajaran memiliki arti proses perubahan pada perilaku seseorang karena telah

⁹ Ali Miftakhu Rosyad, Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah, Vol. 05, No. 02, Desember 2019, hal 176.

¹⁰ Andi Tenri Ampa, The Implementation Of Interactive Multimedia Learning Materials In Teaching Listening Skills, Vol. 8, No. 12; 2015, hal 57.

melakukan interaksi dengan lingkungannya. Jadi, kualitas pembelajaran memiliki arti bagaimana kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung dengan baik dan menghasilkan perubahan yang baik juga.¹¹

I. Sistematika Pembahasan

Berdasarkan skripsi ini, penulis menyusun sistematika pembahasan yang diantaranya sebagai berikut:

BAB Pertama dalam kepenulisan ialah bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, Asumsi Penelitian, Ruang lingkup dan Keterbatasan Penelitian, Definisi istilah, Metode penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB Kedua dalam kepenulisan ini ialah sebuah bab yang memaparkan kajian teorin yang didalam nya terdiri dari 1) Program Kelas Multimedia, 2) Kualitas Pembelajaran, 3) Pembelajaran Fikih

BAB Ketiga dalam penelitian ini ialah paparan metodologi penelitian diantaranya 1) pendekatan dan jenis penelitian, 2) kehadiran peneliti, 3) lokasi penelitian, 4) sumber data dan subjek informan, 4) prosedur pengumpulan data

BAB Keempat dalam kepenulisan ini berisi Laporan hasil penelitian yaitu 1) Gambaran Umum Objek Penelitian, 2) Penyajian Data, 3) Hasil analisis Data.

BAB Kelima dalam penelitian ini merupakan bab penutup dimana terdiri dari 1) Kesimpulan, dan 2)Saran

¹¹ Tatta Herawati Daulae, Langkah Langkah Pengembangan media pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas pembelajaran Vol. 11, No. 01, Juni 2019. Hal 57.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Program Kelas Multimedia

1. Definisi Program Kelas

Program kelas diartikan sebagai penciptaan sebuah lingkungan yang didalamnya terjadi kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu dan dengan target tertentu. Jadi dalam program kelas diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif dan menguasai target target yang sudah ditentukan.

Dalam program kelas harus ada pendidik atau mentor yang membimbing jalannya pembelajaran. Siswa harus diarahkan dalam mengikuti proses pencapaian tujuan pembelajaran. Selain sebagai mentor pendidik juga menjadi teman diskusi dan juga fasilitator dalam mengadakan media pendukung proses pembelajaran.

Program kelas merupakan salah satu pembuktian bahwa sekolah memfasilitasi bakat dan minat peserta didik. Dengan adanya program kelas yang terbagi menjadi beberapa studi akan mengasah kemampuan siswa serta meningkatkan kualitas pada dirinya.¹²

Salah satu bentuk konkrit akan ketercapaian insan yang paripurna adalah dengan Pendidikan melalui pengajaran di sekolah. Pendidikan yang dilaksanakan merupakan tanggungjawab untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi manusia yang dilaksanakan dengan sistematis dan berjenjang. Praktiknya pendidikan tersebut dilaksanakan dengan pengajaran di sekolah, guru sebagai garda terdepan dalam pengajaran mempunyai tugas dan peran penting (urgen) demi tercapainya proses belajar yang

¹² Faizal Dzabidi, Manajemen Pengelolaan Kelas Upaya Peningkatan Strategi Kualitas dalam Pembelajaran, (Malang: Madani, 2017), hal 10-16.

baik dan tercapainya tujuan pendidikan yang telah dicanangkan. Sehubungan dengan peran dan tugas tersebut, guru diharuskan memiliki keahlian (kompetensi) yang mumpuni dalam pengajaran.

Dalam UU No 14 Tahun 2005 disebutkan beberapa keahlian atau kompetensi yang wajib ada pada tenaga pendidik. Kompetensi-kompetensi tersebut, yaitu pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Kurangnya kompetensi guru akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu minimnya wawasan peserta didik terhadap modul yang diberikan guru sehingga mereka mengalami kesulitan dalam belajar yang berdampak menurunnya prestasi belajar. Selain itu, guru juga diharuskan dapat mengaplikasikan metode pembelajaran yang sesuai sehingga membantu proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran dapat terlaksana apabila terdapat ikatan timbal balik diantara komponen guru dan peserta didik, serta lingkungan sekitar.¹³

Dalam prakteknya dilapangan tidak ada metode yang bagus, yang ada adalah bagaimana guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode yang tepat guna sehingga apa yang jadi tujuan pembelajaran bisa tercapai sepenuhnya. Selain itu, pemanfaatan media sebagai risalah dalam proses pembelajaran juga sangat penting kedudukannya. Hal ini disebabkan karena media mempunyai peranan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Bahkan dapat dikatakan bahwa media merupakan seni dalam mentransfer knowledge dan value kepada peserta didik melebihi materi pembelajaran itu sendiri. Guru sebagai komponen dalam pembelajaran memiliki peranan penting dan utama, salah satunya adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik

¹³ Undang Undang Republik Indonesia No.12 tahun 2005

melalui interaksi edukatif. Keberhasilan guru dalam memberikan bahan ajar kepada siswa sangat tergantung akan kelancaran interaksi komunikasi diantara keduanya.

Berdasarkan paparan definisi tersebut, dapat diberikan pengertian bahwa pengajaran merupakan suatu aktivitas kompleks yang dilaksanakan guru kepada siswa dalam rangka memperoleh perubahan sikap, pengetahuan, dan tingkah laku dengan cara mengorganisasikan lingkungan sehingga tercipta kondisi belajar.

2. Hakikat Multimedia

Sebelum tahun 1980-an, Multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan *wall chart* atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding. Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer. Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi. Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.¹⁴

Menurut Arif Sadiman, media pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling

¹⁴ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. raja Grafindo Persada, 2017), hal 03.

mempengaruhi tujuan pembelajaran, material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, slide dan film, audio dan videotape.

Sedangkan menurut Asnawir, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, kamera, film, gambar, bingkai dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁵

Ada 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri *pertama* adalah *Fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Ciri *kedua* adalah *Manipulatif*, yaitu kemampuan mempersingkat suatu kejadian yang sebenarnya jauh lebih panjang. Ciri *ketiga* adalah *Distributif*, yaitu memungkinkannya suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographic, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan uraian definisi di atas, istilah multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis komputer berarti bahwa program multimedia menggunakan

¹⁵ M.Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", Jurnal KWANGSAN, Vol. 01, No. 02, (Desember 2013), h 96-97.

komputer dalam menyajikan pembelajaran. Sedangkan istilah terintegrasi berarti bahwa multimedia pembelajaran dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video atau animasi dalam satu kali tayangan presentasi.

Multimedia dibagi menjadi beberapa macam/kategori yaitu multimedia interaktif dan multimedia linier. Multimedia linier adalah wujud tayangan dari kemajuan teknologi akan tetapi tidak bisa dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna, ia berjalan dengan sendirinya sesuai konsep dari awal pembuatannya. Contohnya Disini adalah TV dan Film.

Sedangkan multimedia interaktif pengguna ikut berperan dalam pengoperasiannya. Segala hal dapat di kontrol dan diakses oleh kita. Contohnya disini adalah aplikasi, website, dan lain lain.

3. Program Kelas Multimedia

Dari uraian 2 konsep diatas dapat diambil kesimpulan bahwa program kelas multimedia adalah pemanfaatan aplikasi multimedia yang digunakan untuk media pendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁶

Manfaat yang bisa diperoleh dari pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memperbesar benda yang sangat kecil yang tidak bisa dilihat langsung oleh mata. Contoh kuman dan bakteri.
- b. Memperkecil benda yang ukurannya besar dan tidak mungkin dihadirkan didalam kelas. Contoh gunung, sungai, lautan.

¹⁶ Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, Media Pembelajaran Inovatif, Sidoarjo: Agustus 2019 Umsida Press. Hal 86.

- c. Menyajikan suatu peristiwa yang rumit dan kejadiannya begitu cepat atau terlalu lambat. Misal perkembangan manusia, peredaran planet dll
- d. Menyajikan sesuatu yang jauh contoh matahari, bulan, bintang dll
- e. Menyajikan sesuatu yang sifatnya berbahaya. Contoh bencana alam, Binatang buas, dll
- f. Meningkatkan perhatian siswa agar lebih tertarik dengan proses pembelajaran

Sebagai salah satu komponen untuk mendukung system pembelajaran, penggunaan multimedia harus memperhatikan karakteristik komponen lain seperti strategi, materi, tujuan, dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia untuk program kelas adalah sebagai berikut: ¹⁷

- a. Menggabungkan 2 unsur visual dan audio
- b. Memiliki sifat interaktif
- c. Bersifat mempermudah

Selain memenuhi karakteristik yang telah disebutkan, multimedia dalam suatu program kelas sebaiknya memiliki fungsi sebagai berikut

- b. Memperkuat daya Tarik, keaktifan, respon dari peserta didik
- c. Mampu menyesuaikan control kecepatan belajar peserta didik
- d. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menjawab, memutuskan, dan mengoperasikan

Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips menyatakan bahwa *"IMM has the*

¹⁷ Rodhatul Jennah, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Antasari Press 2009), h 02.

potential to accommodate people with different learning style". Bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbedabeda. Lebih lanjut Philips, menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu. Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi, yaitu sebagai berikut.

1. Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional.
2. Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi.
3. Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.

Menurut Agnew, Kellerman & Meyer, pembuatan proyek-proyek multimedia dapat membantu peserta didik mencapai berbagai tujuan yang luas. Lebih lanjut Agnew, Kellerman & Meyer menyatakan bahwa "*Experience indicates that young children can benefit from creating multimedia projects that include texts, graphics, images, audio and video particularly in the form of animation*". Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa peserta didik bisa mendapat manfaat dari proyek multimedia yang memuat teks, grafik, gambar, audio, dan video khususnya animasi.¹⁸

Ariesto Hadi Sutop menyatakan bahwa system multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

1. Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya *file*.

¹⁸ Benny A Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2017), h 13.

2. memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar.
3. memberi informasi multidimensi dalam organisasi
4. mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.
5. memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

Media dalam pendidikan dapat ditinjau dari beberapa variasi model dasar bentuk audio maupun visual. Bentuk-bentuk dasar ini antara lain:

1. Grafis (terdiri dari: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin)
2. Media Proyeksi Diam (terdiri dari: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyeksi tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televise, video, permainan dan simulasi)
3. Media Audio (terdiri dari: radio, alat perekam pita magnetic dan laboratorium bahasa)

Berdasarkan berbagai penggalan beragam kombinasi dari media ini dan bagaimana kombinasinya bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran menghasilkan suatu Sistem Multimedia (*multimedia systems*). Konsep Multimedia mengikutsertakan lebih dari sekedar penggunaan media ganda untuk tujuan pembelajaran yang diberikan. Konsep ini menyangkut perpaduan masing-masing media dan format media ke dalam suatu bentuk presentasi terstruktur dan sistematis.

Masing-masing media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia dirancang untuk melengkapi yang lainnya sehingga secara ideal keseluruhan sistem multimedia menjadi lebih besar ketimbang menjumlahkan bagian-bagiannya. Multimedia

memerlukan dua komponen utama. *Pertama*, PC multimedia yang mampu menangani berbagai format informasi termasuk video (animasi, grafik, gambar mati, atau pun yang bergerak), audio (music, efek suara) dan proses pembicaraan (deteksi pembicara, pengubah teks ke pembicaraan). *Kedua*, cara distribusi yang mampu memadukan berbagai tipe data yang berbeda dan menyajikannya dalam satu tampilan secara jarak jauh.

Robert Heinich menyatakan bahwa kegunaan sistem multimedia dalam kelas dan pusat pelatihan telah menerima dorongan yang amat kuat dari kecenderungan umum ke arah individualisasi pembelajaran dan dorongan aktif partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sistem multimedia menggunakan beragam indra dan kemudian pembelajaran sebagaimana ia terjadi di dunia nyata di luar ruangan kelas. Belajar di dunia nyata benar-benar pembelajaran multimedia dan multisensori. Manusia belajar tetap melalui seluruh indera dan melalui banyak rangsangan, seperti koran, buku, radio, TV, gambar dan lainnya. Umumnya sistem-sistem multimedia yang biasa dipakai di kelas adalah: kombinasi slide-gambar, sistem multi image, pemrograman gerak bervariasi, video interaktif, perangkat multimedia dan pusat belajar.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan tersebut. Jenis peralatan tersebut antara lain: computer, video kamera, video cassette recorder (VCR), overhead projector (OHP), multivision, CD player, compact disk (CD). CD player yang dulunya merupakan peralatan tambahan computer, sekarang telah menjadi bagian unit komputer tertentu. Kesemua peralatan ini haruslah kompak dan bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya.

B. Kualitas Pembelajaran

1. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas Pembelajaran adalah keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuannya. Sementara itu belajar dikatakan sebagai komunikasi yang sudah direncanakan dimana dari komunikasi tersebut dapat membawa perubahan atas keterampilan, sikap, pengetahuan, dan juga perilaku. Dengan demikian kualitas pembelajaran adalah tingkat pencapaian sebuah tujuan pembelajaran. Pencapaian itu diperoleh dari proses dan atas dukungan dari strategi dan media pembelajaran yang telah dipilih.

Kualitas pembelajaran yang baik yang baik adalah yang mampu menciptakan pembelajaran yang nyaman bagi siswa. Membentuk siswa menjadi lebih cepat dalam menguasai materi. Meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kualitas pembelajaran yang baik pasti akan membentuk peserta didik yang berkualitas.¹⁹

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitive efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang. Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan

¹⁹ David L. Rodgers, *The Effect Of Instructional Media On Learner Motivation*, Vol. 32, No. 04, 2005, hal 333.

seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap mana tujuan-tujuan dicapai atau tingkat pencapaian tujuan.

Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu. Dengan demikian, yang dimaksud dengan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku, (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

UNESCO (1996) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu: pertama, belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*). Dalam hal ini posisi seorang guru seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

Kedua, belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*). Akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan

minatnya. Pendeteksian bakat dan minat siswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (attitude test). Walaupun bakat dan minat anak banyak dipengaruhi unsur keturunan (heredity) namun tumbuh berkembangnya bakat dan minat tergantung pada lingkungannya. Dewasa ini, keterampilan bisa digunakan menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang. Untuk itu pembinaan terhadap keterampilan siswa perlu mendapat perhatian serius.

Ketiga, belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*). Salah satu fungsi Lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan siswanya untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima, perlu ditumbuhkembangkan.

Keempat, belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi.²⁰

Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagamaan. Nilai-nilai keberagamaan sangat

²⁰ ibid

dibutuhkan bagi setiap warganegara Indonesia dalam menapaki kehidupan di dunia ini. Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran yang diajarkan/dipelajari siswa akan lebih efektif dalam pembentukan pribadi anak yang ber-Ketuhahan Yang Maha Esa daripada diajarkan secara monolitik yang penuh dengan konsep.

2. Jenis Penilaian

Dari pemahaman yang telah dijabarkan, suatu kualitas pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika telah memenuhi aspek sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dari peserta didik
- b. Meningkatkan keterampilan
- c. Perubahan dari sikap
- d. Perubahan perilaku
- e. Memiliki kemampuan adaptasi lebih baik bagi peserta didik
- f. Meningkatkan integrasi
- g. Meningkatkan partisipasi
- h. Meningkatkan interaksi kultural

Telah ditetapkan juga oleh UNESCO bahwa Pendidikan harus memperhatikan dengan sungguh sungguh empat pilar berikut ini:

- a. Belajar untuk menguasai sebuah ilmu pengetahuan (learning to know)

Dalam posisi ini guru harus berperan aktif sebagai teman belajar siswa untuk mengembangkan penguasaan terhadap pengetahuan tertentu

- b. Belajar untuk menguasai keterampilan (learning to do)

Dalam hal ini sekolah memfasilitasi siswa untuk mengasah keterampilan yang mereka miliki. Bakat dan minat mereka harus dikembangkan guna menopang kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

- c. Belajar untuk hidup bermasyarakat (learning to live together)

Lembaga Pendidikan adalah tempat untuk bersosialisasi, artinya mempersiapkan para peserta didiknya untuk dapat hidup bermasyarakat. Sebaiknya diciptakan suasana bermasyarakat dengan saling menghargai, memberi dan menerima, terbuka, dan hidup Bersama.

- d. Belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (learning to be)

Dalam hal ini siswa harus berkembang dalam hal bakat, minat, fisik, dan juga kejiwaan. Untuk anak yang egresif, proses nya harus diberi kesempatan untuk berkreasi. Sedangkan untuk anak yang pasif guru harus berperan sebagai pengarah sekaligus fasilitator untuk membantu proses perkembangan siswa nya.

C. Pembelajaran Fikih

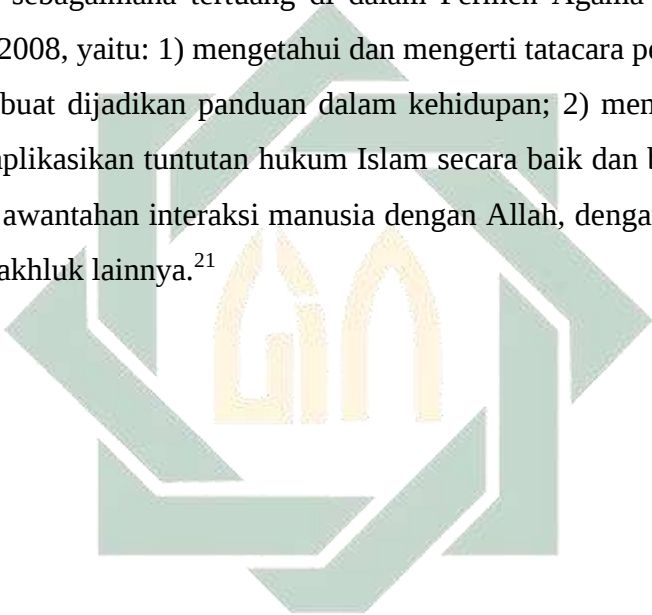
1. Pengertian Pembelajaran Fikih

Pengertian fikih menurut bahasa ialah paham. Sedangkan berdasarkan istilah, fikih ialah pengetahuan mengenai hukum syariat yang didapat dari dalil-dalil secara terperinci. Selain itu, fikih menurut Abu Ishak As-Syirazi merupakan pengetahuan hukum-hukum syariat melalui metode jihad.

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan proses yang terdiri dari merancang, mengorganisasikan situasi sekitar peserta didik sehingga mendorong terlaksananya proses belajar. Jadi, bersumber dari definisi

di atas, dapat diberikan pengertian bahwasanya pembelajaran fikih merupakan suatu aktivitas kompleks yang dilaksanakan guru untuk memberikan pengetahuan tentang syariat amaliyah kepada peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan tingkah laku dengan mengorganisasikan lingkungan sekitar peserta didik sehingga tercipta proses belajar.

Adapun pembelajaran fikih di Madrasah Aliyah mempunyai tujuan sebagaimana tertuang di dalam Permen Agama RI Nomor 2 tahun 2008, yaitu: 1) mengetahui dan mengerti tatacara penerapan asas Islam buat dijadikan panduan dalam kehidupan; 2) mengerjakan dan mengaplikasikan tuntutan hukum Islam secara baik dan benar sebagai pengejawantahan interaksi manusia dengan Allah, dengan diri sendiri, dan makhluk lainnya.²¹



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²¹ Siswa Di Ma Nurul Yaqin Situbondo”, Volume 6 Nomor 2 Juni 2021

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diteliti pada pengkajian ini ialah MAN 1 Magetan merupakan salah satu madrasah aliah yang berada di kabupaten Magetan, Jawa Timur. Pada sekolah ini memiliki program yang banyak dalam hal keislaman, keorganisasian, hingga kemajuan teknologi. Siswa di madrasah ini diajarkan untuk aktif dan juga kreatif dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan diluar kelas. Salah satu kegiatan yang membuat peneliti tertarik karena kesesuaian nya dengan kajian peneliti adalah adanya kelas multimedia. Program ini ditunjang penuh oleh pihak madrasah. Fasilitas yang lengkap serta pendidik ahli membuat siswa mampu menguasai multimedia dan mengkaitkan dengan proses pembelajaran serta menerapkannya dalam kehidupan sehari hari.

Madrasah Aliyah Negeri 1 magetan yang berlokasi di Kelurahan Takeran, Kec Takeran, Kab. Magetan dengan akses jalan raya Madiun – Magetan. Dengan kode pos 63381.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah rangkaian usaha atau kegiatan yang dilaksanakan demi memperoleh data yang tepat, secara menganalisis, menghimpun dan mengelola., serta menyajikan data secara objektif dan juga sistematis. Pada penelitian ini, menggunakan jenis pendekatan yaitu penelitian lapangan. Field research atau penelitian lapangan merupakan sebuah pengkajian yang mengaji diantaranya latar belakang, situasi terkini, serta komunikasi terhadap social, organisasi, institusi, individu serta warga. Penelitian lapangan merupakan pendekatan yang meluas pada penelitian kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan kunjungan dan melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi yang akan diteliti.²²

²² Dr. Farida Nugrahani, M. Hum. Metode Penelitian Kualitatif, Surakarta, 11 Juni 2014, hal 4.

Pendekatan pada penelitian ini kualitatif dikarenakan penelitian ini menghasilkan kesimpulan data yang memberi gambaran terperinci. Penelitian kualitatif merupakan sebuah pendekatan yang dalam pelaksanaannya memberikan jabaran yang factual, akurat, dan juga sistematis.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan analisis deskriptif, dimana melakukan rangkaian penyelesaian konflik yang diamati serta menjabarkan kondisi dari subjek dan objek penelitian.

Terdapat beberapa alasan peneliti menggunakan pendekatan dan jenis penelitian ini. Yang pertama data yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan berada di instansi. Alasan kedua penelitian ini mendeskripsikan secara sistematis dan segala yang berhubungan dengan objek penelitian.

Sesuai dengan desain penelitian, penelitian ini bertarget mengamati secara langsung ke lapangan. Hal ini agar memperoleh data secara langsung tentang Implementasi Program Kelas Multimedia Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih Di MAN 1 Magetan.²³

C. Tahap tahap Penelitian

Pada awal tahapan ini, peneliti melakukan observasi secara langsung mengenai Implementasi Program kelas Multimedia Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih Di Man 1 Magetan. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan:

1. Tahap Pra Lapangan

- b. Mencari informasi apakah dalam instansi tersebut terdapat program kelas multimedia
- c. Menghubungi pihak madrasah mengenai hal apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut

²³ Husain Usman, Metodologi Penelitian Sosial, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2006), hal 5.

- d. Mengurus surat izin penelitian dari kampus untuk kepentingan penelitian di MAN 1 Magetan
- e. Memantau kondisi lapangan guna mengamati seluruh komponen lingkup fisik, alam serta social

2. Tahap Pelaksanaan serta akhir penelitian

- a. Melakukan wawancara dengan guru fikih sebagai upaya perizinan tindak lanjut mengenai skripsi ini
- b. Melakukan observasi yang ada di MAN 1 Magetan sebagai sumber data dari penelitian ini
- c. Melaksanakan wawancara terhadap guru fikih dan guru pada program kelas multimedia
- d. Melaksanakan wawancara terhadap siswa tentang implementasi program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan
- e. Setelah data terkumpul, diterjemahkan dalam bentuk tulisan
- f. Menggabungkan sumber pendukung lain yang mendukung penelitian implementasi program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan²⁴

D. Sumber Data

Hal ini ialah sebuah subject sumber data didapati. Sumber data merupakan komponen penting dalam penelitian ini, dengan adanya sumber data dapat menunjukkan kemana tujuan laporan akan dibentuk, data data yang dibutuhkan telah ada dengan mudah serta sistematis. Ada dua sumber data yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Sumber data primer

²⁴ Muhammad Musa, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Fajar Agung, 1997), hal 08.

Sumber data yang didapatkan langsung melalui lapangan oleh peneliti merupakan pengertian dari sumber data primer. Mencakup yaitu data nilai hasil penerapan program kelas multimedia, perolehan wawancara Bersama bapak abid selaku guru fikih, dan wawancara dengan beberapa siswa sebagai perwakilan.

2) Sumber data sekunder

Sumber data yang didapatkan peneliti pada sebuah penelitian melalui data data yang telah tersedia berupa buku buku, jurnal, artikel, dan lain sebagainya merupakan definisi dari sumber data sekunder.

E. Indikator Variabel Penelitian

Indikator variable penelitian merupakan poin poin yang terdapat pada variable digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam penelitian. Adapun indicator variable penelitian yaitu:

1. Indikator Variabel X (Implementasi Program Kelas Multimedia)
 - a) Program kelas Multimedia diterapkan dalam pembelajaran
 - b) Program kelas Multimedia mudah diakses oleh siswa dan guru
 - c) Penerapan program kelas multimedia dapat dipahami siswa
 - d) Menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif
 - e) Siswa tertarik pada program kelas multimedia
 - f) Menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri siswa
 - g) Program kelas multimedia membantu dalam pemahaman materi
2. Indikator Variabel Y (Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih)
 - a. Peserta didik antusias dalam pembelajaran
 - b. Peserta didik lebih cepat memahami materi
 - c. Peserta didik lebih aktif dalam menerapkan dalam kehidupan sehari hari

- d. Peserta didik tekun guna mengerjakan tugas
- e. Terdapat hal yang menarik didalam pembelajaran
- f. Terdapat penghargaan dalam belajar

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang terpenting dalam sebuah penelitian, karena penelitian dikatakan berhasil apabila telah memperoleh data yang valid. Sehingga penulis memakai Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi

Ialah sebuah cara dalam penghimpunan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati secara teliti, detail, serta sistematis. Melaksanakan pemantauan atau pengamatan secara langsung ke lapangan akan mendapatkan data yang jelas dari data asal secara langsung.²⁵

Untuk mendapatkan data mengenai “Implementasi Program kelas Multimedia dalam meningkatkan Kualitas pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan” maka peneliti menggunakan penelitian dengan jenis observasi nonpartisipan. Observasi nonparticipan merupakan jenis penelitian dimana peneliti tidak terkait secara langsung pada kegiatan yang ditelitinya, namun ia hanya menjadi pemantau saja. Misal pada penelitian ini, peneliti tidak ikut dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran, akan tetapi peneliti sebagai pengamat yang sedang mengamati mulai dari bagaimana penerapan multimedia dalam kelas hingga hasil akhir dari penelitian ini apakah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fikih atau sebaliknya.

²⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 224.

Pada observasi ini peneliti akan berada dilokasi penelitian dan hanya hadir saat melakukan penelitian. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan yang terikat dengan topik permasalahan yang akan diteliti.

2. Wawancara

Hal ini ialah sebuah cara pengumpulan data yang akan dipakai peneliti agar mendapatkan jawaban dari topik permasalahan secara lisan dengan bercakap serta bertatap muka pada narasumber yang membagikan jawaban atas topik terkait penelitian.

Peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Artinya peneliti tak memakai panduan wawancara yang sudah terstruktur dengan sistematis. Dengan alasan supaya mendapatkan data tentang “Implementasi Program Kelas Multimedia Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan”, yang didapatkan secara langsung maka akan lebih valid jika tidak dipertanyakan Kembali. Wawancara dilaksanakan peneliti dengan menanyai secara langsung kepada Waka Kurikulum, Ketua Multimedia, Guru fikih, dan Sebagian peserta didik MAN 1 Magetan.²⁶

3. Dokumentasi

Hal ini memakai ragam data menjadi pedoman peneliti. Metode ini menjadi usaha guna mendapatkan laporan serta data seperti gambar, catatan yang berhubungan dengan konflik yang diamati. Dokumentasi ialah sebuah Upaya dalam mencari data tentang sebuah hal ataupun variable yang berkaitan berupa buku buku, catatan, transkrip, serta lainnya.

Dokumentasi sebagai data yang akan dipakai penelitian tidak harus seluruh dokumen dimasukkan kedalam penelitian, akan tetapi mengambil bagian bagian terpenting, sedangkan lainnya menjadi data pendukung saja. Adapun data yang dibutuhkan seperti visi misi, profil madrasah serta target madrasah, susunan organisasi yang ada di Madrasah Aliyah Negeri

²⁶ ibid

1 Magetan, data pendidik dan karyawan, data peserta didik, RPP, dan foto kegiatan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Maka proses selanjutnya adalah analisis data guna merespon rumusan masalah yang dikaji. Teknik yang digunakan berpedoman pada Miles, Huberman, Saldana dimana memiliki tahapan analisis diantaranya:²⁷

1. Reduksi Data

Data yang didapati melalui perolehan pengkajian dinilai relative banyak, maka harus dilaksanakan catatan dengan akurat. Mereduksi data artinya Upaya guna menghimpun data penelitian dimana data yang telah diteliti akan diproses dengan merangkum, menentukan pokok, konsisten pada hal utama, serta pentransformasian yang berasal melalui data mentah yang ada pada catatan-catatan dari laporan tertulis yang kemudian disusun.

Dalam melakukan reduksi data, peneliti berpedoman pada sebuah target pokok pada penelitian kualitatif yaitu terhadap perolehan. Pada penelitian ini, reduksi data dilaksanakan Ketika peneliti mendapatkan data melalui MAN 1 Magetan. Selanjutnya peneliti menyederhanakan data yang diperoleh dengan cara menarik data yang mendorong bahasan penelitian. Berangkat dari data itu mengarahkan simpulan yang bisa dibuktikan.

2. Penyajian Data

Setelah melaksanakan reduksi data, kemudian menampilkan data, Dengan cara dilaksanakannya tahap ini, sehingga bisa memperlancar guna mengerti pada apa yang dialami serta merangkai tahapan berikutnya yang hendak dihadapi melalui apa yang dimengerti

²⁷ Faris Mustajir , Keterlaksanaan Metode Demonstrasi Pada Siswa *Slow Learner* dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Muhammadiyah1 Sleman, Vol. 05, No. 01, 2021, hal 522.

itu. Guna menampilkan data pada penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan data data tentang “Implementasi Program kelas Multimedia dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan”

3. Penarikan Kesimpulan

Tahapan akhir pada Analisa data ialah diambilnya simpulan, targetnya membagikan simpulan tentang peroleh Analisa ulasan melalui aktivitas pengkajian yang meliputi penelusuran makna serta membagikan penjabaran melalui data yang telah diperoleh. Penulis menentukan keabsahan data dengan cara memakai pendekatan triangulasi sumber guna dapat melakukan analisis mengenai problematika yang terjadi pada subjek penelitian.²⁸

H. Pengecekan Keabsahan Data

Hal ini ialah sebuah cara yang dipakai pada penelitian kualitatif supaya bisa dibuktikan ke ilmiahannya. Triangulasi ialah suatu cara guna mengumpulkan data yang diperoleh dengan berbeda agar memperoleh data melalui sumber yang selaras. Dalam car aini memakai wawancara, dokumentasi, serta observasi sebagai sumber data yang selaras dalam waktu bersamaan. Artinya dibutuhkan kata kata yang sesuai dengan keadaan sesungguhnya saat penelitian dilakukan.

Untuk mendapatkan keyakinan terhadap hasil penelitian, maka peneliti memakai uji keabsahaan data penelitian dengan menggunakan triangulasi yang mencakup.²⁹

1. Triangulasi Sumber

Hal ini merupakan cara mendapatkan data dari beberapa sumber. Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber ataupun objek penelitian yang berbeda. Data yang telah terkumpul akan melalui

²⁸ Sugiyono, Model Pembelajaran Penelitian....h 203

²⁹ Ibid.

proses deskripsi, pengelompokan data yang sama dan yang berbeda. Kemudian dianalisa penulis sehingga memperoleh simpulan.

2. Triangulasi Teknik

Merupakan pengecekan data dari sumber yang sama dengan Teknik yang berbeda. Hal ini dilakukan guna memeriksa data dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Misal peneliti melakukan wawancara terhadap guru setelah itu dibuktikan dengan dokumentasi yang ada dan juga diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Demi Memperoleh data mengenai gambaran dari objek penelitian, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi profil MAN 1 Magetan.

1. Profil Madrasah

MAN 1 Magetan adalah madrasah Aliyah pertama di Indonesia. Dulu Bernama MAN Takeran yang merupakan Pendidikan di pesantren sabilil muttaqin. Pada setiap periodenya MAN 1 Magetan memiliki pemimpin yang hebat hebat diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kepemimpinan MAN 1 Magetan

1	Ky. H. Moh. Tarmuji	1967 – 1970
2	Ky. H. Hamim Tafsir	1970 – 1981
3	H. Soeparno	1981 – 1993
4	Drs. H. Tulabi	1993 – 1995
5	H. Muslich Tamam, S.Ag	1995 – 1999
6	H. Edy Susanto, S.Ag	1999 – 2003
7	Drs. H. Ismanu	2003 – 2007
8	Drs. H. Priyogo, M.PdI	2007 – 2013
9	Drs. Ary Siswanto, M.Si	2013 – 2016
10	Drs.H.Basuki RachmatM.Pd	2016 – 2021
11	Drs. Ah. Yani Musthofa, M.PdI	2021 – Sekarang

Dengan berada di keoemimpinan tokoh kepala madrasah yang hebat hebat diharapkan MAN 1 Magetan dapat meningkat dan tambah maju baik dalam hal Pendidikan, keagamaa, hingga eksistensinya.

2. Letak Geografis

Madrasah Aliyah Negeri 1 Magetan memiliki geografis yang strategis yaitu:

Kelurahan : Takeran

Kecamatan : Takeran

Kabupaten : Magetan

Dengan letak yang strategis di pinggir jalan raya takeran magetan kami memiliki program unggulan yang menarik peserta didik diantaranya:

- a. Madrasah penyelenggara SKS
- b. Madrasah plus keterampilan
- c. Madrasah Riset

Selain program diatas juga dilaksanakan-nya program kelas-kelas khusus yaitu : Kelas Research dan Robotika, Kelas Olimpiade, Kelas Seni dan Olahraga, Kelas Teknik Jaringan komputer, Kelas Multimedia, Kelas Tata Boga, kelas Tata Buasana

3. Visi Misi Madrasah

a. Visi

Terwujudnya cendekiawan muslim yang berilmu, beramal, bertaqwa, terampil dan berwawasan lingkungan.”

b. Misi

Untuk mencapai visi madrasah tersebut perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan jangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang dengan arah yang jelas dan sistematis. Berikut misi MAN 1 Magetan yang dirumuskan berdasarkan visi sekolah.

- 1) Menumbuhkembangkan sikap dan amaliah keagamaan Islam.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap peserta didik dapat terlayani dan berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik.
- 4) Menciptakan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih dan indah berwawasan lingkungan hidup menuju **madrasah adiwiyata**.
- 5) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara lebih optimal.
- 6) Menetapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan Komite Madrasah.
- 7) Melaksanakan pendidikan yang mencakup aspek intelektual, Agama, keterampilan/skill dan meningkatkan kompetensi serta pengembangan karier seluruh komponen Madrasah.

4. Tujuan Sekolah

Tujuan atau harapan yang ingin dicapai oleh MA Negeri 1 Magetan pada tahun 2022 adalah sebagai berikut :

- a. meningkatkan pengetahuan dan daya saing peserta didik.
- b. Meningkatkan wawasan berfikir ilmiah warga madrasah melalui kegiatan penelitian.
- c. Menciptakan proses pembelajaran yang mengasyikkan, menyenangkan dan mencerdaskan.
- d. Meningkatkan pengetahuan siswa untuk mengembangkan diri, kecakapan hidup yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian yang berjiwa ajaran Islam.
- e. Terwujudnya MAN 1 Magetan (Takeran) sebagai Madrasah yang diidolakan masyarakat.

- f. Tersedianya ruang kelas yang cukup sesuai jumlah rombongan belajar yang ada dan untuk ekspansi penambahan jumlah peserta didik baru.
 - g. Tersedianya sarana dan prasarana yang berkualitas di MAN 1 Magetan (MAN Takeran).
 - h. Meningkatkan kualitas pelayanan pembelajaran bagi peserta didik.
 - i. Menciptakan suasana belajar-mengajar yang kondusif didukung sarana prasarana yang memadai di MAN 1 Magetan (MAN Takeran).
 - j. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap MAN 1 Magetan (MAN Takeran) dari sisi kualitas maupun kuantitas.
5. Sarana dan prasarana madrasah
- b. Tanah dan halaman
 Tanah sekolah sepenuhnya milik Negara dengan luas total areal 9705 m². Keadaan tanah sekolah MAN 1 Magetan:
 Status : Milik Negara
 Luas tanah : 9705 m²
 Luas bangunan: 2610 m²
 - c. Gedung sekolah
 Bangunan sekolah pada umumnya dalam kondisi baik .Jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan belajar memadai. Keadaan gedung MAN 1 Magetan
- | | |
|----------------------|-----------------------|
| Luas Bangunan | : 2610 m ² |
| Ruang Kepala Sekolah | : 1 Baik |
| Ruang TU | : 1 Baik |
| Ruang Dewan Guru | : 1 Baik |
| Ruang Kelas | : 23 Baik |

Ruang Lab. IPA	: 2 Baik
Ruang Perpustakaan	: 1 Baik
Ruang BK	: 1 Baik
Lab. Komputer	: 2 Baik
Laboratorium Bahasa	: 1 baik
Ruang Multimedia	: 1 baik
Ruang Tata Busana	: 1 baik
Ruang Tata Boga	: 1 baik
Ruang Seni	: 1 baik
Ruang OSIS	: 1 baik
Ruang UKS	: 1 baik

6. Keadaan Peserta didik

Jumlah peserta didik yang ada di MAN 1 Magetan adalah sebagai berikut:

Tabel 2 kondisi peserta didik

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X	77	160	237
XI IPA	34	90	124
XI IPS	16	37	53
XI K	7	25	32
XII IPA	35	90	125
XII IPS	12	24	36

XII K	9	15	24
Jumlah	190	441	631

6. Struktur Organisasi Madrasah

MAN 1 Magetan memiliki 73 personil yang terdiri dari

Guru PNS : 37 orang

Guru Honor : 23 orang

TU PNS : 3 orang

TU Honor : 7 orang

Laboran : - orang

Pustakawan : 1 orang

Tabel 3 Struktur organisasi madrasah

N O	NAMA	STATUS	GO L	JABATA N	MATA PELAJARA N
1	Drs. Ah. Yani Musthofa, M.PdI	GURU PNS	IV/b	GURU MADYA	Kepala Madrasah
2	Drs. Aziz Edy Siswanto	GURU PNS	IV/a	GURU MADYA	Matematika
3	Dra. Ratna Poejiastoeti	GURU PNS	IV/b	GURU MADYA	Matematika
4	Drs. M Isnaini S., M.Ag	GURU PNS	IV/b	GURU MADYA	Biologi

5	Dra. Tri Arijanti	GURU PNS	IV/a	GURU MADYA	Biologi
6	Siti Rochmatut D, S.Pd	GURU PNS	IV/a	GURU MADYA	B.Ingggris
7	Siti Munawaroh, S.Pd.	GURU PNS	IV/a	GURU MADYA	B.Ingggris
8	Sarman Suyatno, S.Pd	GURU PNS	IV/a	GURU MADYA	Fisika
9	Retno Handayani, S.Pd	GURU PNS	IV/a	Guru Madya	Fisika
10	Muh.Purnomo S, S.Ag	GURU PNS	III/c	Guru Pertama	Aqidah Akhlak
11	Anang Zamroni, S.Ag M.Pd	GURU PNS	III/d	Guru Muda	B. Arab
12	Dra.Muslimatun Solikah	GURU PNS	III/d	Guru Muda	Biologi
13	Nuryani, S.Ag.	GURU PNS	III/d	Guru Muda	B. Arab
14	Ninik Wijayanti, S.Pd	GURU PNS	III/d	Guru Muda	Geografi
15	Andri Kusumawati, S.Pd	GURU PNS	III/d	Guru Muda	B. Indonesia

16	Rudi Sulistyohari, SE.	GURU PNS	III/d	Guru Muda	Ekonomi
17	Slamet Ambarwati, S.Pd	GURU PNS	III/c	Guru Muda	B. Indonesia
18	Nunik Triana Y, S.Pd	GURU PNS	III/c	Guru Muda	Ekonomi
19	Endah Qurniawati, S.Pd.	GURU PNS	III/c	Guru Muda	Fisika
20	Yuli Dwi Ariyani, S.Pd.	GURU PNS	III/c	Guru Muda	BP/BK
21	Muhlis Hendra K, SE	GURU PNS	III/c	Guru Muda	Penjasorkes
22	Edy Siswoyo, S.Pd	GURU PNS	III/c	Guru Muda	B. Inggris
23	Shinta Nola, S. T	GURU PNS	III/b	Guru Pertama	Kimia
24	Ari Firda Uswati, S.Pd	GURU PNS	III/c	Guru Muda	Biologi
25	Pipik Woro Triani, S.Pd	GURU PNS	III/d	Guru Muda	B. Indonesia
26	Luqman Muhammadi, S.Ag	GURU PNS	III/c	Guru Muda	Al Qur'an Hadits

27	Hendi Prasetyo, M.Pd	GURU PNS	III/d	Guru Muda	Matematika
28	Dra. Faizatul Hayati	GURU PNS	III/b	Guru Pertama	Fiqih
29	Puji Winarti, S.Pd	GURU PNS	IV/a	Guru Madya	Sejarah
30	Agus Syaifullah Basri, ST	GURU PNS	III/a	Guru Pertama	TIK
31	Asna Ernawati, S.Pd	GURU PNS	III/b	Guru Pertama	Keterampilan
32	Lely Septarema, S.Si	GURU PNS	III/a	Guru Pertama	Matematika
33	Moh. Abid Iqhsan, S.Sy	GURU PNS	III/a	Guru Pertama	Fiqih
34	Reza Fitra Hardhiawan, S.Pd	GURU PNS	III/a	Guru Pertama	Penjasorkes
35	Anis Faizah, S.Pd	GURU PNS	III/a	Guru Ahli Pertama	B. Arab
36	Jota Bangkit Andaka, S.Pd	GURU PNS	III/a	Guru Pertama	Sejarah
37	Drs. Moh. Setyobudi	GURU PNS	IV/b	Guru Madya	Matematika
38	Lenny Arini H, S.Pd	GURU HONORER	-	-	Fisika

39	Ummy Windarwati, S.Si	GURU HONORER	-	-	Kimia
40	Muh. Ahidin Nor, S.HI	GURU HONORER	-	-	SKI
41	Yusron Masruri, S.PdI	GURU HONORER	-	-	SKI
42	Anis Salihawati, S.Pd, S.St	GURU HONORER	-	-	Kimia
43	Usman Khiori, S.PdI	GURU HONORER			Aqidah Akhlak
44	Hanifah Wulandari, S.Hum	GURU HONORER			Ilmu Kalam
45 46	Wiwin Susanti, S.Pd	GURU HONORER			PKn
47	Mahenda Yanuar Putri S., S.Pd	GURU HONORER			PKn
48	Yoga Ardiana, S.Pd	GURU HONORER			PKn
49	Ripit Purbonegoro, M.Pd	GURU HONORER			Penjasorkes

50	Qoni'ah Nuril Lailatul H., S.Pd	GURU HONORER			Ilmu Hadits
51	Amelia Isnaeni Mahmudah, S.Pd	GURU HONORER			Qur'an Hadits
52	Nur Ikhyak Afdholu Shoumah, S.Pd	GURU HONORER			Tata Busana
53	Prestanti Primaningtyas	GURU HONORER			Multimedia
54	Bayu Bagus Kusuma, S.Psi	GURU HONORER			BP/BK
55	Hernawan Windaryanto, A.Md	GURU HONORER			Seni Desain Grafis
56	Nanang Sudarminto, S.Pd	GURU HONORER			Sosiologi
57	Dini Ella Sintia, S.Pd	GURU HONORER			Seni Budaya
58	Anisatun Naimah, S.Pd	GURU HONORER			Matematika
59	Annisa Nurrul Hamsah, S.Pd	GURU HONORER			Fisika
60	Muhammad Harits, S.Pd	GURU HONORER			Ekonomi

61	Moh. Hamdan,M.Pd	GURU HONORER			Tahfidz
62	Syamsu Dluha, S.PdI	Ka TU	III/c	-	-
63	Siti Muslihatin	TU	II/c	-	-
64	Mahmudi	TU	II/c	-	-
65	Aminudin, S.PdI	TU HONORER	-	-	-
66	Kholilatul Azizah, S.Pd	TU HONORER			
67	Ana Fajrin Zulaikha, S.Pd	TU HONORER			
68	Wahyu Widodo, A.Ma.PUST	PUSTAKAWA N			
69	Usmanto.	SATPAM HONORER	-	-	-
70	Danang Prasetyo, S.H	TU HONORER	-	-	-
71	Achmad Saefulloh	TU HONORER	-	-	-
72	Yoga Bayu Kurniawan	TU HONORER			
73	Sunardi	TU HONORER			
74	Sutiyana	TU HONORER			

B. Paparan data

Pada pembahasan ini akan disampaikan data perolehan penelitian yang dilakukan dengan teknik dokumentasi, wawancara serta observasi pada berbagai pihak sekolah meliputi: siswa, waka kurikulum, serta guru Fikih di MAN 1 Magetan.

1. Desain program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN I Magetan

Ketika saya mewancarai Bapak Hendy selaku waka kurikulum mengenai tanggapan pendidik yang menggunakan multimedia dalam pembelajaran dan adakah kebijakan tertentu dalam penggunaannya. Beliau mengatakan:

Melihat sarana prasarana dan fasilitas di MAN 1 Magetan memadai, Bapak Abid selaku guru Fikih berkesempatan untuk menggunakannya dengan semaksimal mungkin. Dalam proses pembelajarannya, bapak Abid menggunakan multimedia yang di desain sesuai dengan kebutuhan siswa.

Bapak Abid menyatakan pendapatnya mengenai desain program kelas multimedia dalam pembelajaran yaitu:

“Ketika pertama kali saya berencana untuk menerapkan multimedia, mayoritas anak-anak langsung antusias mbak, mereka sangat tertarik dan terlihat tidak sabar untuk memadukan antara multimedia yang mereka pelajari dengan materi fikih yang saya sampaikan”

Fitri selaku peserta didik, ia mengemukakan mengenai multimedia bahwa:

“Iya saya pernah menggunakan multimedia waktu masih duduk dibangku SMP, akan tetapi hanya sekedar melihat tayangan PPT yang dipaparkan guru saja, belum pernah secara langsung mengoperasikan dan mengolah dari awal seperti sekarang kak”

Selanjutnya Bapak Abid berpendapat mengenai bagaimana awal memutuskan menggunakan multimedia dalam pembelajaran:

“Terlebih dahulu saya mengamati kondisi siswa Ketika pembelajaran, saya lihat peserta didik mayoritas merasa jenuh pada pertengahan pembelajaran, sehingga saya berfikir bagaimana supaya mereka lebih antusias dalam materi yang saya sampaikan”

Bapak Abid juga mengemukakan mengapa multimedia yang dipilih dalam pembelajarannya:

“Saya melihat anak zaman sekarang sangat kecanduan dengan gadget, mereka sangat mahir dalam penggunaannya, selain itu jika mereka bosan dengan pembelajaran yang saya sampaikan pasti ada saja yang secara sembunyi sembunyi mengoperasikan gadgetnya. Kebetulan di madrasah disediakan fasilitas bagi siswa yang mahir multimedia untuk terus diasah kemampuannya. Maka dari itu saya mencoba untuk mengaitkan multimedia tersebut dalam pembelajaran saya, dengan harapan siswa lebih bisa menggunakan multimedia pada hal hal yang lebih bermanfaat dan terarah”

Mengenai desain program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih yang diajarkan beliau menjelaskan sebagai berikut:

- b. Guru memastikan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan
- c. Guru menentukan desain pembelajarn yang sesuai dengan materi
- d. Guru menentukan jenis aplikasi editing yang sesuai dengan tugas yang akan diberikan
- e. Guru menentukan jenis sosisal media yang akan digunakan untuk publishing tugas siswa

2. implementasi program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan

Ketika saya mewawancarai Bapak Abid selaku guru mata pelajaran fikih di man 1 magetan mengenai implementasi program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di man 1 magetan beliau menjelaskan

“ketika awal diterapkannya multimedia dalam pembelajaran mayoritas siswa langsung aktif mendengarkan penjelasan saya, namun ada beberapa anak yang sepertinya masih bingung untuk menggabungkan antara materi saya dengan kemampuan multimedia yang mereka miliki”

Dan selanjutnya saya kembali bertanya kepada beliau lantas bagaimana cara membiasakan peserta didik agar secara keseluruhan aktif dalam pembelajaran. Beliau menjelaskan sebagai berikut:

"Tentunya saya menjelaskan dulu mbak kepada mereka tentang bagaimana konsep pembelajaran yang akan kami lakukan, setelah itu saya mengenalkan beberapa aplikasi editing, teknik shoot , dan sosial media yang bisa dihubungkan dengan materi fikih"

Mengenai hal hal yang perlu dipersiapkan dalam meng implementasi kan program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih adalah sebagai berikut

- a. Mempersiapkan alat penunjang pembelajaran seperti lcd proyektor, laptop, handphone, buku, pulpen, internet
- b. Memastikan peserta didik sudah meng instal semua aplikasi yang dibutuhkan
- c. Menentukan modul serta website yang bisa di akses oleh peserta didik
- d. Menjelaskan secara umum tentang materi sebelum siswa menggali lebih dalam pada diskusi ataupun tugasnya

Ketika saya melakukan wawancara kepada ukhti selalu peserta didik mengenai implementasi Program Kelas Multimedia dalam pembelajaran, dia menjelaskan sebagai berikut:

"Asli seru banget kak kalo pelajaran nya pake multimedia, jujur aku suka ngantuk kalo pelajaran baru kali ini merasa pembelajaran asik dan cepet paham nya tanpa beban"

Bapak Abid menjelaskan juga bahwa selain menggunakan multimedia beliau juga menerapkan hal ini untuk menambah minat siswa:

"Selain menggunakan multimedia saya juga mengajak siswa memahami materi dengan kondisi terkini mbak, jadi ada kalanya saya mengaitkan kepada zaman Rasulullah Saw. Akan tetapi siswa juga saya beri contoh kasus kekinian Yang sedang viral sehingga mereka lebih mudah mencerna materi"

Selanjutnya dalam observasi mengenai urutan pembelajaran yang beliau terapkan adalah sebagai berikut

Kegiatan pembuka

Pendidik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik, setelah mereka menjawab, bapak Abid lanjut menanyakan kabar mereka serta memberikan mereka motivasi sambil mengabsen kehadiran siswa. Jika dirasa kelas sudah kondusif, pendidik menyampaikan Ki, KD serta tujuan pembelajaran pada hari itu. Siswa juga di ajak mengingat dan mengulang gambaran umum dari pertemuan sebelumnya. Pendidik bertanya kepada siswa apakah sudah ada yang memahami sedikit saja tentang materi yang akan disampaikan.

Kegiatan inti

Pendidik menunjukkan judul bab yang akan disampaikan dan nantinya akan didiskusikan oleh para siswa. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, mereka Diminta untuk mengakses beberapa website yang bisa mereka gunakan. Selanjutnya mereka melakukan

take vidio mengenai materi tersebut. Setelah vidio jadi, mereka meng edit pada aplikasi tertentu untuk menambah nilai estetika di dalamnya. Pertemuan berikutnya hasil tugas tersebut dipresentasikan di klas dan di diskusi kan secara bersama sama. Jika dirasa sudah valid dan layak ditonton guru mengizinkan siswa nya untuk mem publish vidio tersebut di akun mereka entah YouTube, Instagram, tiktok, Facebook, dll. Demi kelancaran proses pembelajaran mereka harus menyiapkan beberapa hal sebagai berikut:

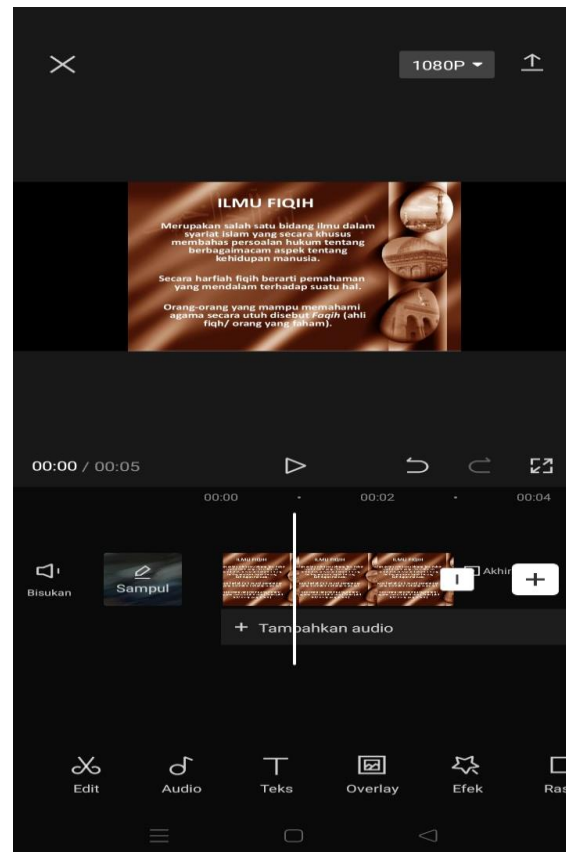
a. Kamera

Kamera digunakan untuk proses take vidio. Dimana mereka akan menggunakan beberapa.vitur supaya hasil vidionya terlihat jernih.



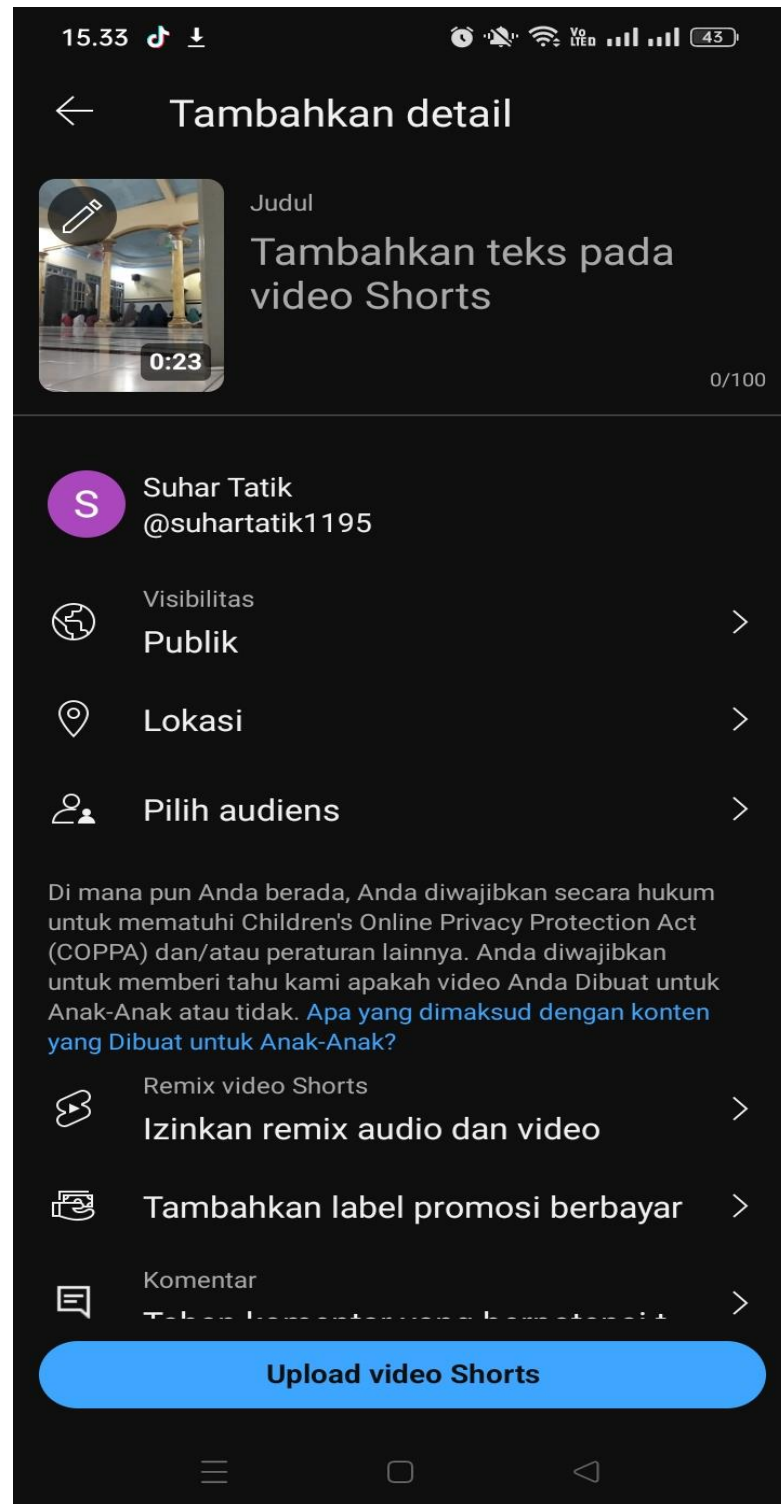
b. Aplikasi edit

Mereka harus menggunakan aplikasi edit yang memiliki vitur tambah teks, transisi, sound dan juga segala item lain yang meningkatkan kualitas dan daya tarik ketika menonton vidio tersebut.



c. Akun youtube

Dalam akun ini nantinya mereka akan publish vidio pembelajaran yang telah mereka buat. Vidio yang mereka publish akan dinilai guru dan dilihat banyak orang sehingga diharapkan selain membawa manfaat bagi siswa sendiri, hal ini juga menghadirkan manfaat bagi masyarakat luas.



Kegiatan penutup

Pada bagian penutup guru melakukan penguatan materi kepada siswa, memberikan apresiasi kepada mereka, dan di akhiri dengan doa dan salam penutup

3. hasil implementasi program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN I Magetan

Ketika saya mewawancarai Bapak Abid mengenai hasil dari penerapan program kelas multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

"Tentu sangat berpengaruh baik mbak, kualitas pembelajaran juga jauh membaik. Sudah bisa dilihat mulai dari minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, tingkat pemahaman mereka terhadap materi, efektif dan efisiensi waktu dalam penyampaian materi dan lain lain"

Dilanjut menurut siswa yang saya wawancara yaitu Fitri dan ukhty, mereka menyampaikan seperti berikut:

"Asik banget kak pas kemaren pake multimedia, langsung paham terus Yo temen temen itu jadi kondusif gak kaya biasanya ada yang ngantuk ada yang rame"

C. Pembahasan

Pada sub bab ini akan membahas hasil dari penelitian yang berjudul "Implementasi Program Kelas Multimedia dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fikih di MAN 1 Magetan" Peneliti akan membuktikan bahwa multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fikih. Jabaran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain program kelas multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan

Madrasah Aliyah Negeri 1 Magetan memiliki sarana, prasarana dan fasilitas yang menunjang untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Hal itu terbukti ketika peneliti melakukan sebuah observasi di MAN 1 Magetan, mulai dari awal masuk gerbang hingga masuk ke dalam ruang kelas.

Berbicara mengenai ruang kelas. Peneliti telah melakukan sebuah pengamatan mengenai ruang kelas yang ada pada MAN 1 Magetan, memang benar sekolah ini dilengkapi dengan LCD Proyektor, sound speaker, kipas angin, Lampu, ruang yang memuat hingga 40 peserta didik beserta bangkunya, dan papan tulis serta layanan internet yang bisa diakses siswa serta guru.

Menanggapi wawancara dengan Bapak Hendi selaku Waka Kurikulum di MAN 1 Magetan dapat disimpulkan bahwa dengan sarana prasarana dan fasilitas yang menunjang, guru diberikan kebebasan untuk berkreasi dan berinovasi. Selain itu, bidang kurikulum mendukung penuh setiap kegiatan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Dengan begitu, Madrasah Aliyah Negeri 1 Magetan mempunyai pendidik yang mampu beradaptasi terhadap hal-hal baru yang dapat ditemui dalam pembelajaran masa kini dan mampu mengikuti era revolusi digital ini, oleh karenanya diharapkan dapat menaikkan kualitas pendidikan yang terdapat di Madrasah Aliyah Negeri 1 Magetan. Dalam merancang desainnya pendidik menyiapkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Guru memastikan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan
 - b. Guru menentukan desain pembelajarn yang sesuai dengan materi
 - c. Guru menentukan jenis aplikasi editing yang sesuai dengan tugas yang akan diberikan
 - d. Guru menentukan jenis sosisal media yang akan digunakan untuk publishing tugas siswa
2. Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena

kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan adalah sebagai berikut : 1) Praktek dan latihan (*drill & practice*), 2) Tutorial, 3) Permainan (*games*), 4) Simulasi (*simulation*), 5) Penemuan (*discovery*), 6) Pemecahan Masalah (*Problem Solving*).

3. Dalam pemakaian komputer dikenal dua istilah yaitu CAI dan CMI yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan komputer. **CAI** yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (*games*), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan. **CMI**; digunakan sebagai pembantu pengajar menjalankan fungsi administratif yang meningkat, seperti rekapitulasi data prestasi siswa, database buku/e-library, kegiatan administratif sekolah seperti pencatatan pembayaran, kuitansi dll. Pada masa sekarang CMI & CAI bersamaan fungsinya dan kegiatannya seperti pada *e-Learning*, dimana urusan administrasi dan kegiatan belajar mengajar sudah masuk dalam satu sistem. Pemakaian komputer dalam pembelajaran mengacu kepada tiga ranah tujuan yang ada, antara lain: kognitif, psikomotor dan afektif. Pada tujuan kognitif komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskann konsep tersebut dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang

dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri. Pada tujuan psikomotor, dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya. Pada tujuan afektif, bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media computer.

2. Implementasi Program Kelas Multimedia dalam pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan

Berdasarkan hasil pengamatan selama di lapangan, guru dalam menerapkan multimedia telah melakukannya selaras pada langkah yang sudah ditetapkan. Diawali dengan menyiapkan alat penunjang serta diakhiri dengan memberikan reward kepada peserta didik yang mendapat nilai tertinggi. Karena dengan tahapan-tahapan yang telah ditentukan tersebut dapat mempengaruhi lancar tidaknya suatu pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Menanggapi hasil wawancara dengan guru Fikih bahwa sebelum diterapkannya multimedia dalam pembelajaran fikih, kualitas pembelajaran siswa pada awalnya rendah. Boleh jadi dikarenakan pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik perhatian mereka.

Dalam memilih media harus mempertimbangkan rumus ACTION (*Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*). Artinya media yang dipilih harus memudahkan peserta didik dan pendidik, biaya, melibatkan teknologi, mendorong terjadinya interaksi aktif dan juga positif, instansi mendukung penerapan media, dan mengikuti perkembangan jaman.

Faktor penunjang

- a. Fasilitas yang memadai
- b. Keberadaan internet di wilayah sekolah
- c. Ruang kelas yang nyaman
- d. Siswa yang aktif
- e. Pendidik yang kreatif

Faktor penghambat

- a. Tidak ada ahli khusus dari sarjana multimedia
- b. Pembangunan berhenti karena biaya
- c. Internet yang terkadang ada gangguan

Dalam penerapannya multimedia memiliki format , Format multimedia pembelajaran meliputi tutorial, drill and practice, simulasi, epksperieman dan permainan.

Format tutorial, sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

Format drill and practice, ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahirandi dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

Multimedia pembelajaran dengan format simulasi mencoba menyamai prosesdinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

Format eksperimen, mirip dengan format simulasi, namjun lebih ditujukan pada kegiatan- kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen- eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut

Format permainan, tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

3. Hasil implementasi Program Kelas Multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan

Setelah mengambil data dari hasil wawancara dan observasi, bahwa penggunaan multimedia untuk membangkitkan kualitas pembelajaran fikih dikatakan baik, hal ini sebagaimana yang dikatakan guru bahwa nampak perubahan sebelum dan sesudah diterapkan multimedia dalam pembelajaran.

Tidak hanya itu, peneliti kerap mengamati peserta didik bahwa ada rasa semangat juang dalam diri mereka untuk berambisi mengerjakan tugas tugas yang menggunakan peran multimedia. Menanggapi pendapat peserta didik setelah diterapkannya media ini bahwa mayoritas mereka tertarik ketika guru menerapkan dalam pembelajaran fikih. Selain dapat mengasah kemampuan dalam menjawab pertanyaan, Ketertarikan tersebut dipicu karena mendapat reward bagi mereka yang menduduki skor tertinggi dan pembawaan guru yang menyenangkan. Dari poin-poin strategi meningkatkan kualitas pembelajaran fikih, maka guru mata pelajaran fikih telah berhasil membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik secara memakai multimedia.

Hal itu juga selaras dengan indikator semangat belajar diantaranya antusias dalam belajar, senang berkompetisi, adanya hal menarik dalam pembelajaran, adanya reward atau penghargaan dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan game kahoot cukup baik dalam membantu membangkitkan motivasi pembelajaran siswa terhadap mata pelajaran

Tidak dapat disangkal bahwa terpaan teknologi berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) sudah sekian menyatu dengan kehidupan manusia modern. Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media **pembelajaran** misalnya sudah dirasakan banyak membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru hidup adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer.

Dengan teknologi ini, kita bisa belajar apa saja, kapan saja dan di mana saja. Di Indonesia, meskipun teknologi ini belum digunakan secara luas namun cepat atau lambat teknologi ini akan diserap juga ke dalam sistem pembelajaran di sekolah. Dalam tulisan ini akan dikemukakan beberapa persoalan yang muncul sebagai akibat dari diterapkannya teknologi ini dalam latar pendidikan. Pertama, berkaitan dengan orientasi filosofis. Ada dua masalah orientasi filosofis yang muncul akibat penerapan teknologi multimedia ini yakni masalah yang berasal dari pandangan kaum objektivis dan yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis. Kaum objektivis menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat riil yang dapat membantu pendidikan siswa menuju kepada tujuan yang diharapkan

Materi yang berwujud pengetahuan atau ketrampilan yang hendak dicapai oleh siswa harus dirancang secara baik oleh para pengembang instruksional dan dikemas dalam teknologi multimedia ini. Sebaliknya kaum konstruktivis berpendapat bahwa pengetahuan hendaklah dibentuk oleh siswa sendiri berdasarkan penafsirannya terhadap pengalaman dan gejala hidup yang dialami. Belajar adalah suatu interpretasi personal terhadap pengalaman dan kenyataan hidup yang dialami. Berdasarkan pandangan ini maka belajar bersifat aktif, kolaboratif dan terkondisi dalam konteks dunia yang riil. Kedua, berhubungan dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar

multimedia interaktif dapat dikategorikan dalam tiga jenis yakni lingkungan belajar preskriptif, demokratis dan sibermetik. Masing-masing lingkungan belajar memiliki orientasi dan kekhasan sendiri-sendiri.

Lingkungan perspektif menekankan bahwa prestasi belajar merupakan pencapaian dari tujuan-tujuan belajar yang ditetapkan secara eksternal. Interaksi belajar terjadi antara siswa dengan bahan-bahan belajar yang sudah tersedia dan belajar merupakan suatu kegiatan yang bersifat procedural. Lingkungan belajar demokratis menekankan kontrol proaktif siswa atas proses belajarnya sendiri, yang mencakup penetapan tujuan belajar sendiri, kontrol siswa terhadap urutan-urutan pembelajaran, hakekat pengalaman dan kedalaman materi belajar yang dicarinya. Sedangkan lingkungan belajar sibermetik menekankan saling ketergantungan antara sistem belajar dan siswa.

Ketiga, berhubungan dengan desain instruksional. Pada umumnya, desain pembelajaran multimedia dibuat berdasarkan besar kecilnya kontrol siswa atas pembelajarannya. Sebagian besar peneliti mengatakan bahwa siswa bisa diberdayakan melalui kontrol yang lebih besar atas belajarnya tetapi siswa bisa juga dihambat melalui kontrol atas belajarnya. Dalam lingkungan yang demokratis dan sibermetik, kegiatan pembelajaran multimedia bervariasi dan tersedia untuk siswa pada saat kapan saja dan dalam berbagai bentuk sehingga bisa memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang ditetapkan siswa sendiri. Dalam lingkungan belajar preskriptif, kontrol eksternal nampaknya dipaksakan selama tahap awal belajar dan semakin berkurang ketika sudah terlihat kemajuan yang berarti dalam diri siswa berupa perubahan perilaku ke arah yang diharapkan.

Keempat, berkaitan dengan umpan balik. Sifat dari umpan balik dalam pembelajaran multimedia sangat bervariasi tergantung pada lingkungan di mana multimedia itu digunakan. Dalam lingkungan belajar preskriptif, umpan balik sering mengambil bentuk koreksi dan

deteksi terhadap kesalahan yang dibuat. Dalam lingkungan belajar demokratis, umpan balik sering mengambil bentuk nasehat atau anjuran, yakni sekedar pemberitahuan kepada siswa tentang akibat-akibat yang muncul dari suatu pilihan tertentu atau juga berisi rekomendasi. Dalam lingkungan belajar siberetik, umpan balik merupakan suatu negosiasi atau perundingan. Siswa menetapkan arah atau petunjuk sendiri dan membuat pilihannya sendiri dan sistem belajar akan berusaha mempelajari pola-pola yang muncul sehubungan dengan kebutuhan siswa itu dan memberikan respon terhadap siswa dengan menyediakan tantangan- tantangan baru.

Kelima, sifat sosial dari jenis pembelajaran ini. Banyak kritik telah dilontarkan terhadap pembelajaran multimedia sebagai pembelajaran yang bersifat isolatif sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah. Siswa seolah-olah dikondisikan untuk menjadi individualis-individualis dan kontak sosial dengan teman-teman menjadi sesuatu yang asing. Itulah beberapa masalah yang perlu diantisipasi bila suatu saat nanti sekolah memutuskan untuk menggunakan teknologi multimedia dalam kegiatan pembelajarannya. Apapun teknologi yang akan dipergunakan hendaknya memperhatikan aspek-aspek tujuan Pendidikan yang lebih luas seperti aspek psikologis, sosial, moral, di samping aspek kognitif-intelektualnya. Salah satu usaha yang dikembangkan untuk mengantisipasi sejumlah potensi masalah di atas maka akhir-akhir ini perhatian pendidik mulai diarahkan kepada belajar kooperatif dalam pembelajaran multimedia memperluas pendekatan belajar kooperatif ini dalam lingkungan belajar yang berbasis komputer.

Beberapa ketentuan dan penerapan belajar kooperatif dalam pembelajaran multimedia antara lain : adanya ketergantungan dan tanggung jawab dari setiap anggota kelompok. Adanya interaksi yang promotif di mana usaha seorang individu akan mendukung usaha anggota kelompok lainnya. Kesempatan latihan untuk bekerjasama. Pengembangan dan pemeliharaan kelompok. Proses kelompok yang

terjadi di dalam lingkungan belajar ini bisa mendorong anggota kelompok untuk merefleksikan efektif atau tidaknya strategi yang digunakan. Perbaikan kualitas pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan atau buku referensi, serta alat-alat pendidikan/pembelajaran.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran dilakukan melalui *in-service training* guru yang sasarannya adalah meningkatkan penguasaan landasan kependidikan, materi pembelajaran (*subject matter*), metode dan strategi mengajar, pembuatan dan penggunaan alat pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Guru memegang peran penting dan strategis dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai suatu aktifitas untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa berkaitan langsung dengan aktivitas guru, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebagai suatu sistem kegiatan, proses pembelajaran selalu melibatkan guru. Keterlibatan guru tersebut mulai dari pemilihan dan pengurutan materi pembelajaran, penerapan dan penggunaan metode pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, pembimbingan belajar, sampai pada kegiatan pengevaluasian hasil belajar.

Berkaitan dengan peran tersebut, suatu proses pembelajaran akan berlangsung secara baik jika dilaksanakan oleh guru yang memiliki kualitas kompetensi akademik dan profesional yang tinggi atau memadai. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan diupayakan melalui pengutamaan peningkatan mutu guru. Selengkap dan secanggih apa pun prasarana dan sarana pendidikan, tanpa didukung oleh mutu guru yang baik, prasarana dan sarana tersebut tidak memiliki arti yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan lapangan, dan melakukan kajian secara teoritis serta analisis data, maka bisa diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain Program Kelas Multimedia sudah tertata dengan rapi dan memperhatikan materi serta kondisi siswa.
2. Implementasi program kelas multimedia berjalan sebagaimana mestinya, siswa dan guru mampu mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik dan aktif.
3. Hasil akhir dari implementasi program kelas multimedia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di MAN 1 Magetan, bisa dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, tiungkat pemahaman siswa terhadap materi, dan antusias siswa dalam mengerjakan tugas.

B. Saran

Perolehan pengkajian melihat jika pemakaian multimedia cukup efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Akan tetapi dalam penerapannya ada Sebagian hal yang harus direvisi, maka pada kesempatan kali ini peneliti membagikan sebagian saran terhadap pihak-pihak terkait diantaranya mencakup:

1. Bagi Kepala Madrasah

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran perlu dipertahankan, hanya saja masih perlu penambahan pendidik khusus yang dari jurusan multimedia langsung. Diupayakan dalam penyediaan internet lebih luas untuk mempermudah siswa dan guru dalam akses pembelajaran

berbasis multimedia. Selain itu, perlu disosialisasikan dan dilakukan workshop peningkatan penggunaan media bagi guru.

2. Bagi Pendidik

Kelas merupakan arena seorang pendidik untuk menyalurkan ilmu berupa materi pada bidangnya secara baik dan maksimal. Berdasarkan hasil penelitian ini, multimedia efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Guru sudah baik guna menerapkan multimedia hanya saja perlu dipertahankan dan sering menggunakan aplikasi aplikasi yang dibutuhkan agar guru dan siswa lebih familiar dengan media tersebut.

3. Bagi Peserta Didik MAN 1 Magetan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan penerapan multimedia berjalan dengan lancar, semoga peserta didik lebih semangat dalam belajar. Tingkatkan partisipasi kalian dalam media ini, karena kalian dapat mengasah pemahaman dan berkompetisi guna meraih prestasi pembelajaran yang maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa dipakai menjadi bahan acuan referensi selanjutnya, Oleh karenanya, penulis menyarankan pada peneliti selanjutnya yang tertarik pada topik ini untuk meningkatkan pemahaman mengenai multimedia, menguji fitur-fitur lain yang ada pada aplikasi yang berkaitan, dan meningkatkan ketelitian dalam pengumpulan data, analisis data, dan juga penarikan kesimpulan

DAFTAR PUSTAKA

Ali Miftakhu Rosyad, Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah, Vol. 05, No. 02, Desember 2019, hal 176.

Ambar Sri Lestari , Pembelajaran Multimedia Vol. 6 No. 2 Juli – Desember.

hammad Musa, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Fajar Agung, 1997), hal 08.

Andi Tenri Ampa, The Implementation Of Interactive Multimedia Learning Materials In Teaching Listening Skills Vol. 8, No. 12; 2015

Ani Kadarwati, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik dengan Teknik Kunjungan Kelas, Volume 1 Nomor 2 Desember 2016, Hal. 103-120

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. raja Grafindo Persada, 2017), hal 03.

Benny A Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2017), h 13.

Dandi Sunardi, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sma Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu”, Vol: 1, No: 1, Tahun 2021, Hal 29-34

David L. Rodgers, The Effect Of Instructional Media On Learner Motivation, Vol. 32, No. 04, 2005

Dr. Farida Nugrahani, M. Hum. “Metode Penelitian Kualitatif”, Surakarta, 11 Juni 2014, hal 4.

Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, Media Pembelajaran Inovatif, Sidoarjo: Agustus 2019 Umsida Press

Eka Diana, “Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ma Nurul Yaqin Situbondo”, Volume 6 Nomor 2 Juni 2021

Eka Diana, Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ma Nurul Yaqin Situbondo, Volume 6 Nomor 2 Juni 2021

Faizal Dzabidi, Manajemen Pengelolaan Kelas Upaya Peningkatan Strategi Kualitas dalam Pembelajaran, (Malang: Madani, 2017), hal 10-16.

Faris Mustajir , Keterlaksanaan Metode Demonstrasi Pada Siswa *Slow Learner* dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Muhammadiyah1 Sleman, Vol. 05, No. 01, 2021, hal 522.

Gde Putu Arya Oka, M.Pd, Media Dan Multimedia Pembelajaran Pascal Books: Banten 2021

Husain Usman, Metodologi Penelitian Sosial, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2006), hal 5.

I Kadek Suartama, Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran *Jilid 43, Nomor 3, Oktober 2010, Hlm.253-262*

Iwan Kosasih, Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Volume 2 No.1 Periode Januari - Juni 2015

M.Miftah, “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, Jurnal KWANGSAN, Vol. 01, No. 02, (Desember 2013), h 96-97.

Mohamad Miftah, Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif Vol. Xiv, No. 2 Desember 2018: 147-156

Rodhatul Jennah, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Antasari Press 2009), h 02.

Rozinah Jamaluddin, Multimedia Dalam Pendidikan Utusan Publications No. 1 & 2 Kuala Lumpur 2005

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 224.

Sukhendu Mukherjee, Role Of Multimedia In Education, Volume 2 Issue 1

Tatta Herawati Daulae, Langkah Langkah Pengembangan media pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas pembelajaran, Vol. 11, No. 01, Juni 2019. Hal 57.

Yus Jayusman, Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah, Vol.7 No.1 April 2020



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A