

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP NEGERI 14 KOTA BOGOR

Rusmianing Fatharani, Retno Triwoelandari

rusmianing76@gmail.com

STKIP Muhammadiyah Bogor

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh asumsi dan pandangan umum yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara mayoritas dianggap membosankan bagi siswa sekolah menengah pertama (SMP) sehingga menurunkan kreativitas pada diri siswa. Untuk mengantisipasi hal tersebut, penggunaan teknologi multimedia dalam meningkatkan kreativitas siswa harus dimaksimalkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana keefektifitasan pembelajaran PAI berbasis multimedia di SMP Negeri 14? Bagaimanakah penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI di kelas? Apakah pembelajaran PAI berbasis multimedia dapat meningkatkan kreativitas siswa?. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Lokasi penelitian terletak di SMP Negeri 14 Kota Bogor. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini penentuan jumlah sampel diambil dari kelas 8 di SMP Negeri 14 kota Bogor, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan sample representatif. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan data. Hasil olah data penelitian menunjukkan kesimpulan: Terdapat peningkatan kreativitas siswa dengan memaksimalkan penggunaan teknologi multimedia dalam setiap pembelajaran pendidikan agama Islam ditandai dengan perolehan observasi kreativitas siswa dan nilai pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 14 Kota Bogor.

Kata kunci: *pendidikan Agama Islam (PAI), Multimedia, Kreativitas siswa.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai sekolah lanjutan tingkat pertama yang berstatus negeri standar nasional seharusnya SMP Negeri 14 kota Bogor sudah pandai menggunakan teknologi yang maju dalam setiap pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran PAI yang dilaksanakan di SMP Negeri 14 kota Bogor masih terkesan monoton dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penggunaan media papan tulis walaupun kadang-kadang guru menggunakan multimedia dalam bentuk *presentation* disetiap pembelajarannya.

Materi pelajaran PAI syarat dengan nilai-nilai bagi pembentukan pribadi muslim, apabila materi itu disajikan dengan cara yang kurang tepat, tidak mustahil akan timbul pada diri siswa rasa tidak senang ataupun bosan terhadap pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Sebaiknya cara guru PAI dalam mempengaruhi siswa untuk dapat mempelajari dan memahami ajaran Islam harus disesuaikan dengan kemampuan nalar manusia terhadap wahyu Allah dan Rasul-Nya dengan melibatkan sebanyak mungkin alat indra siswa dalam proses belajar mengajar maka metode pembelajaran perlu divariasikan dengan multimedia

yang menyesuaikan taraf berfikir manusia mengikuti taraf perkembangan, dimulai dari taraf berfikir konkrit menjadi abstrak, dimulai dari berfikir sederhana ke kompleks.

Penggunaan multimedia yang dipersiapkan dengan baik oleh guru PAI diharapkan membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Sehingga dari siswa diharapkan muncul sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat belajar yang besar sehingga sangat potensial sekali dikembangkan sebagai dasar materi keimanan, ibadah, sikap sosial, pembentukan akhlak karimah dan sebagainya. Pesan-pesan agama yang dibantu dengan multimedia dapat membangkitkan kreasi dan kegairahan mengeluarkan gagasannya dalam pembelajaran beragama siswa.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mempelajari PAI. Akhirnya multimedia memang pantas digunakan oleh guru PAI, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa multimedia telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan agama sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu lancarnya tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik.

Uraian latar belakang di ataslah, yang menjadi dasar pemikiran peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Negeri 14 kota Bogor”.

Rumusan Masalah

- a. Bagaimana efektivitas pembelajaran PAI berbasis multimedia di SMPN 14?
- b. Bagaimanakah penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI di kelas?
- c. Apakah pembelajaran PAI berbasis multimedia dapat meningkatkan kreativitas siswa?

Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui keefektifitasan pembelajaran PAI berbasis multimedia di SMPN 14
- b. Mengetahui penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI di kelas
- c. Mengetahui pembelajaran PAI berbasis multimedia meningkatkan kreativitas siswa

KAJIAN TEORI

Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Efektifitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat (Depdikbud, 2003:260). Maka efektifitas secara bahasa bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pengertian pendidikan agama Islam terdapat menurut Zakiyah Daradjat, pendidikan agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya

(*way of life*) demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak (Darajat, 2014:86).

Salah satu tanda adanya efektifitas pembelajaran menurut Hunt jika pembelajaran mengalami berbagai pengalaman baru dan prilakunya berubah menjadi titik akumulasi kompetensi yang dikehendaki. Akan tetapi hal itu tidak akan tercapai jika tidak melibatkan siswa dalam perencanaan dan proses pembelajaran. Mereka harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dan tidak ada yang tertinggal dalam pembelajaran, karena proses itu akan membuat perhatian guru menjadi individual, jika semuanya berjalan maka semua siswa akan mencapai kompetensi harapannya, kecintaan pada sekolah dan pelajaran akan tumbuh dan mereka benar-benar menjadi anak terpelajar, beradab dan mentaati aturan yang berlaku di masyarakat (Rosyada, 2004:117).

Efektifitas pembelajaran pendidikan agama Islam mempunyai tolak ukur bahwa agar murid dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan yang berarti dapat mencapai kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Perubahan hasil belajar juga bersifat efektif. Maksudnya bahwa perubahan itu tidak akan terjadi dengan sendirinya. Perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Adapun bentuk pendidikan Agama Islam yang efektif adalah sebagai berikut :

- a. Belajar pendidikan agama Islam dengan baik.
- b. Tidak bermain-main di dalam belajar.
- c. Selalu menghafal apa yang diperintahkan oleh guru, baik itu bacaan Al-Qur'an/ayat-ayat pendek maupun yang lainnya.
- d. Selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- e. Selalu rajin masuk pada waktu pelajaran PAI
- f. Sering belajar bersama teman sekelas dan berdiskusi tentang pelajaran pendidikan agama Islam (Djiwandono, 2002:220).

Pembelajaran yang bermutu tinggi adalah jika murid belajar bahan-bahan pelajaran yang disampaikan secepat kemampuan mereka dan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang telah ada sebelumnya (Djiwandono, 2002:226).

Pengertian multimedia

Pengertian multimedia secara sederhana dari dua kata yaitu multi, berarti jamak atau banyak dan media berarti perantara atau yang menyampaikan. Pengertian ini berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi sehingga dapat bergeser maknanya dari pengertian kata-kata. Banyak pendapat para ahli tentang pengertian multimedia ini. Berikut adalah beberapa pengertian multimedia:

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofstteter, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak, (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berintegrasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Rusman, deni kurniawan, Cepi Riyana, 2012:60).

Konsep dasar pendekatan multimedia untuk pembelajaran adalah integrasi akses terhadap informasi dalam beragam media, yakni penelusuran atau temu balik objek-objek visual dalam koleksi berbasis multimedia yang relevan untuk kepentingan belajar. Dengan

pola seperti itu maka masalah sinkronisasi akses atas objek dan subjek pada multimedia menjadi sangat menentukan keberhasilannya. Sinkronisasinya pun harus dilakukan secara simultan atau terus menerus dan harus berhubungan yang satu dengan yang lain, mudah diakses oleh penyaji pada saat diperlukan. Konsep multimedia pada umumnya pengintegrasian dan hubungan antara suara, video maupun alat elektronik lainnya yang berupa radio, televisi ataupun telepon genggam sehingga saling berkaitan dan pengerjaannya secara terus menerus.

Multimedia mempunyai berbagai macam cabang-cabang dari bentuk multimedia diantaranya multimedia yang mempunyai tampilan atau biasa disebut *viewer* digunakan untuk pemberian materi yang bersifat resmi dibantu dengan alat LCD (multimedia presentasi), yang ke dua multimedia yang dibuat seinteraktif mungkin sehingga mudah dipergunakan oleh siswa secara mandiri digunakan pada materi yang mempunyai tahapan-tahapan (media interaktif), yang ke tiga media yang biasanya berupa software yang didalamnya menampilkan simulasi-simulasi yang tidak bisa dilihat orang awam (multimedia simulasi), dan yang terakhir multimedia yang dapat menampilkan kegiatan-kegiatan berbentuk video (video pembelajaran) (Rusman, deni kurniawan, Cepi Riyana, 2012:67).

Kelebihan multimedia diantaranya memudahkan siswa mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru, mampu menarik perhatian siswa sehingga perhatiannya akan terpusat pada materi dan guru, dan terakhir dapat menggabungkan antara visual, auditif dan kinestetik (Rusman, deni kurniawan, Cepi Riyana, 2012:295-296).

Kreativitas

Menurut Supriadi kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Tidak ada satu definisipun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas atau tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal (Supriadi, 2001:33).

Hal ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multi dimensional yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuatan definisi kreativitas tersebut. Walaupun demikian akan dipaparkan beberapa definisi kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli.

Menurut Conny R Semiawan kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya (Supriadi, 2001:33). “Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa dan menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan” (Semiawan, 2009:89).

Kreativitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi memungkinkan kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji, memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Dari beberapa uraian mengenai definisi kreativitas yang dikemukakan di atas peneliti menyimpulkan

bahwa: “Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik).

Siswa kreatif memiliki sifat-sifat yang berani sehingga kadang-kadang berperilaku berani menentang pendapat, menunjukkan ego yang kuat, bertindak semaunya sendiri, menunjukkan minat yang sangat kuat terhadap yang menjadi perhatiannya namun pada saat yang berbeda mengabaikannya, memerlukan kebanggaan atas karyanya. Sifat-sifat tersebut sering bertentangan dengan yang guru harapkan. Guru mengharapkan siswa sopan, rajin, ulet, menyelesaikan tugas sesuai dengan yang guru targetkan, bersikap kompromis, tidak selalu bertentangan pendapat dengan guru, percaya diri, penuh energi, dan mengingat dengan baik. Karena ciri anak berbakat dengan sifat-sifat siswa yang guru kehendaki berbeda, maka sering terjadi kekreativan siswa tidak mendapat dukungan guru. Salah satu model pengembangan kreativitas adalah menggunakan pertanyaan untuk menantang proses berpikir level tertinggi sesuai dengan konsep mengembangkan ide-ide kreatif dan karya kreatif dan inovatif.

Ciri siswa kreatif secara garis besar menurut para ahli dapat disimpulkan, yaitu : memiliki kemampuan dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah, terbuka pada hal-hal baru serta menerima hal-hal tersebut, menciptakan ide, gagasan, dan berkreasi untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan secara spontanitas. (Munandar, 2009:31).

Faktor-faktor yang menumbuhkan kreativitas siswa terbagi menjadi dua yaitu yang pertama adalah faktor internal yang disebabkan oleh personality diri yaitu kemampuan individu itu sendiri dan yang ke dua adalah faktor eksternal yang disebabkan oleh lingkungan yang ada disekitarnya. Menurut Utami Munandar tes untuk mengukur kreativitas (Munandar, 2011:68-70).

1) Tes kreativitas verbal, Konstruksi tes kreativitas verbal berlandaskan model struktur intelek dari Guilford sebagai kerangka teoritis. Tes ini terdiri dari 6 sub-tes yang semuanya mengukur operasi berfikir divergen.

2) Tes kreativitas figuran (TKF), Tes ini memungkinkan penyelesaian dalam waktu singkat dan dapat diberikan dalam kelompok. Tes ini untuk mengukur aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berfikir kreatif.

3) Skala sikap kreatif, Skala sikap kreatif contohnya terdiri dari 20 butir pertanyaan yang disusun untuk siswa SMP, setiap pertanyaan dijawab “ya” atau “tidak” . Tes dioperasikan dalam dimensi: keterbukaan dalam pengalaman baru, kelenturan dalam berfikir, kebebasan dalam ungkapan diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri, dan kemandirian dalam memberi pertimbangan.

4) Skala penilaian anak berbakat oleh guru, Tes ini terdiri dari empat sub skala yang digunakan untuk mengukur intelektual umum, motivasi, kreativitas, dan kepemimpinan.

Menurut Utami Munandar ada strategi 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam pengembangan kreativitas (Munandar, 2011:45). yaitu: kepercayaan dirinya dalam menampilkan apa yang ia pikirkan dan mengekspresikan apa yang ia rasakan, mendapatkan motivasi dari orang-orang yang ada disekitarnya terutama ia mampu memotivasi dirinya

sendiri, orang-orang yang ada disekitarnya dapat memberikan ia ruang untuk mengekspresikan apa yang ia punya, memiliki situasi dan kondisi yang memungkinkan baginya untuk mengeluarkan kreatifitas yang ada dalam dirinya.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam metode penelitian tindakan, Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan model siklus. Model ini dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada tahun 1988. Jenis dari penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Komponen-komponen yang dapat dikaji melalui penelitian tindakan di dalam kelas antara lain : Siswa, Guru, Materi pelajaran, Peralatan, Hasil pembelajaran, Lingkungan, dan Pengelolaan (Arikunto, 2007:58-59).

Penelitian tindakan kelas ini menjadi kegiatan yang dilakukan observer dan pengajar yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran khususnya pendidikan agama Islam. Kemmis dan Taggart membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada setiap putaran (siklus) yaitu: perencanaan – tindakan dan observasi – refleksi. Setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai dalam upaya peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam hal ini melalui pembelajaran agama Islam berbasis multimedia.

Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu, yaitu pada saat dilaksanakan tindakan sekaligus dilaksanakan observasi. Guru dan peneliti melakukan observasi untuk mengamati perubahan perilaku siswa. Hasil-hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap berikutnya. Siklus tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai peneliti mendapatkan hasil yang diharapkan, masalah terselesaikan dan peningkatan hasil belajar sudah maksimum atau sudah tidak perlu ditingkatkan lagi (Arikunto, 2014:10-12).

3.1 Tempat dan Waktu

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 14 kota Bogor yang beralamatkan JL. Sindang barang jero no. 6 Situgede kota Bogor. Subyek diambil dari siswa kelas VIII B SMPN 14 SBJ Bogor. Jumlah siswa kelas VIII B sebanyak 40 siswa dengan rincian 40 siswa beragama Islam. Pada penelitian ini yang dikenai tindakan adalah siswa yang muslim sebanyak 40 siswa dikarenakan mata pelajaran yang diteliti adalah pendidikan agama Islam. Waktu pengambilan observasi di mulai pada tanggal 18 agustus 2014.

3.2 Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 dan sampel representatif (yang mewakili) dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 14, yang berjumlah 40 orang.

3.3 Instrumen analisis data

Dalam pengumpulan data penulis mengusahakan semaksimal mungkin menghimpun data yang lengkap, tepat, dan valid. Untuk itu metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Jenis observasi yang di pakai dalam penelitian ini adalah obeservasi partisipatif, yakni peneliti mengamati dan terlibat secara langsung dan ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar dibantu guru yang bersangkutan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data awal/pra riset, yakni untuk mengetahui keadaan kelas sebelum diadakan penelitian. Selain itu metode ini juga digunakan dalam tahapan tindakan, yakni untuk mengetahui setiap hal yang terjadi di kelas selama proses tindakan.

b. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan data mengenai kondisi riil siswa yang didapatkan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, sejarah perkembangan sekolah, identitas sekolah melalui wawancara kepada kepala sekolah, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pelengkap seperti kelengkapan sekolah dan gambaran proses belajar mengajar di kelas yang di buat sesuai dengan catatan yang penulis dapatkan selama pelaksanaan observasi.

3.4 Teknik analisi data

Peneliti harus mampu meneliti data yang telah dikumpulkan agar memiliki nilai ilmiah yang dapat digunakan untuk ilmu pengetahuan. Dan dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan cara menganalisa data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus secara deskriptif. Dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran PAI dalam penggunaan multimedia maupun sejauh mana efektifitas pembelajaran PAI siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia. Data yang diperoleh dari hasil penelitian, kemudian dianalisis dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Prosedur analisis dari tiap data yang di peroleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Pengolahan Data Kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari tes setiap siklus untuk menguji keefektifitasan PAI berbasis multimedia melalui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tes PAI setelah pembelajaran PAI berbasis multimedia dan pemberian soal terstruktur. Setelah data kuantitatif di peroleh, selanjutnya dilakukan langkah-langkah analisis sebagai berikut : Pemberian skor terhadap prestasi belajar siswa dilakukan melalui persentase tingkat keberhasilan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F \times 100 \%}{N}$$

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
P = Angka persentase (Sudijono,2008:43)

Data dari hasil tes, selanjutnya di analisis apakah ada peningkatan kreativitas siswa dalam proses PAI menggunakan multimedia atau tidak ada perubahan dan seberapa efektifkah PAI berbasis multimedia atau tidak ada efeknya bagi siswa. Kriteria yang ditetapkan adalah peserta didik dikatakan telah belajar tuntas jika sekurang-kurangnya dapat mengerjakan soal dengan benar sebesar 65% dari skor total.

Sedangkan belajar klasikal dikatakan baik apabila sekurang-kurangnya 85% jumlah peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Apabila peserta didik telah mencapai ketuntasan belajarnya hanya mencapai 75% maka secara klasikal dikatakan cukup. Hasil belajar klasikal dikatakan kurang jika persentase peserta didik yang tuntas belajarnya kurang dari 65%.

Sehingga dari hasil persentase yang didapatkan, peneliti mengajukan hipotesis yaitu H_a (Hipotesis Alternatif). Terdapat hubungan yang positif antara variable X (Efektifitas PAI berbasis multimedia) dengan variable Y (Kreativitas siswa). Dapat dikatakan bahwa terdapat hasil H_a , maka ada korelasi positif yang signifikan antara Efektifitas pembelajaran PAI dalam meningkatkan kreatifitas siswa.

2). Pengolahan Data Kualitatif

Analisis data dengan menggunakan analisis kualitatif dilaksanakan sebelum memasuki lapangan, saat memasuki lapangan dan setelah memasuki lapangan. Adapun analisis data yang dimaksud dalam penelitian ini diantaranya, hasil observasi, wawancara, catatan harian, dokumentasi dan hasil tes siswa. Analisis kualitatif sendiri digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan proses interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, selama peneliti menerapkan pembelajaran PAI berbasis multimedia. Data kualitatif merupakan data hasil observasi yang disajikan untuk *table*. Dari hasil observasi ini di rangkum dan diinterpretasikan kesesuaian antara pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran yang seharusnya dapat terlihat dan dapat diperbaiki.

4 Hasil penelitian

4.1 Hasil Tes Sebelum Dilakukan PTK (Pra Siklus)

Peneliti melakukan observasi proses PAI di kelas VIII B SMPN 14 Kota Bogor pada tanggal 14 Agustus 2014 sebelum penggunaan multimedia untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hasil dari observasi dan hasil wawancara dengan guru dan siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII B kemudian dijadikan sebagai bahan untuk merencanakan tindakan untuk masing-masing siklus. Hasil observasi awal pembelajaran PAI di kelas VIII B SMPN 14 Kota Bogor pada tanggal 18 Agustus 2014 dapat ketahui nilai rata-rata keefektifitasan pembelajaran PAI yang diperoleh siswa pada hasil tes sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebesar 67 dengan skor terendah 40 dan skor tertinggi 85. Dengan demikian keefektifitasan pembelajaran PAI siswa

masih kurang. Untuk memperbaikinya, maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus 1.

Diketahui dari 40 siswa hanya ada 8 siswa atau 15,9 % yang memiliki hasil keefektifitasan pembelajaran PAI dalam hal ini dengan hasil yang sangat baik, 12 siswa atau 35,3% yang memiliki hasil keefektifitasan PAI dengan hasil yang baik, 11 siswa atau 32,3 % yang memiliki hasil keefektifitasan PAI cukup baik dan 9 siswa atau 16,5 % yang memiliki hasil keefektifitasan PAI yang masih kurang. Karena hasil tes sebelum dilakukan PTK pada mata pelajaran PAI masih jauh dari kriteria yang ditentukan.

Kesimpulan observasi, data dan wawancara adalah masih adanya kurang efektifnya pembelajaran PAI dan kerendahan kreatifitas siswa kelas VIII B karena guru kurang memaksimalkan menggunakan multimedia dalam PAI untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian untuk memperbaikinya, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I.

4.2 Hasil Siklus I

Kegiatan pembelajaran PAI berbasis multimedia Pelaksanaan tindakan siklus 1 belum sepenuhnya melibatkan siswa dan peran peneliti dan guru yang sangat menentukan kekreativitasan siswa. Saat penelitian berlangsung hasil pengamatan aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan multimedia memiliki skor 15% untuk kriteria sangat baik, skor 32% untuk kriteria baik, skor 48% untuk kriteria cukup dan skor 5% untuk kriteria kurang baik. Maka guru mendapatkan hasil perolehan terbanyak dalam pembelajaran PAI berbasis multimedia sebanyak 48% dengan kriteria cukup. Selain observasi terhadap aktivitas guru, observasi pun dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di atas. Dalam kegiatan pengamatan kreativitas siswa belum sepenuhnya siswa mengeluarkan kreativitasnya terlihat dari masih sedikitnya partisipasi siswa mengikuti pembelajaran PAI dan baru beberapa siswa yang menampilkan kekreativitasan yang ada dalam dirinya. Hasil pengamatan kekreativitasan siswa selama pembelajaran PAI berlangsung yang menggunakan multimedia memiliki skor 18% untuk kriteria sangat baik, skor 27% untuk kriteria baik, skor 33% untuk kriteria cukup dan skor 22% untuk kriteria kurang baik. Maka kekreativitasan siswa yang terlihat selama pembelajaran PAI berlangsung mendapatkan hasil perolehan terbanyak sebanyak 33% dengan kriteria cukup.

Wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui hambatan dan hasil peningkatan kreativitas siswa selama melakukan proses pembelajaran PAI berbasis multimedia. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 40 orang siswa, 18 siswa atau 42,2 % menyatakan bahwa mereka merasa senang dan menyetujui penggunaan multimedia ini, karena pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini sangat menyenangkan, serta membuat mereka lebih memahami materi pelajaran.

Selain itu menurut mereka pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat menambah pengalaman dalam belajar yang baru serta memberi fasilitas bagi para siswa yang pada

dasarnya sudah menyukai pembelajaran PAI. Bahkan ada siswa yang pada dasarnya tidak mengerti dan merasa bosan dengan pembelajaran PAI tetapi ia merasa nyaman dengan adanya multimedia ini. Sedangkan sebanyak 22 siswa atau 58,8 % sudah merasa biasa dalam melihat pembelajaran PAI yang menggunakan *presentation/viewer*. Siswa yang sudah merasa biasa dengan penggunaan multimedia ini berpendapat bahwa pembelajaran PAI dengan multimedia masih terlalu biasa serta belum memberikan perubahan yang signifikan untuk mereka dan masih terlihat monoton.

Ketika peneliti menanyakan tentang seberapa besar pengaruh multimedia dalam meningkatkan kreativitas siswa, ada berbagai pendapat. Sebanyak 18 siswa atau 42,2 % menyatakan bahwa metode ini mempengaruhi kreativitas mereka, karena mereka bisa semakin mengolah pembelajaran PAI yang baru dengan yang lama menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dan sebanyak 22 siswa atau 58,8 % menyatakan bahwa multimedia belum terlalu mempengaruhi kreativitas belajar mereka. Karena menurut mereka multimediana harus dimodifikasi agar lebih menarik.

Dari observasi dan refleksi pada siklus I, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a) Pembelajaran sudah berjalan lebih baik dari pada sebelum menggunakan multimedia meskipun belum maksimal, yakni dengan kondisi kelas yang lebih tenang dan beberapa siswa mulai memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Masih terdapat siswa yang berbicara sendiri dengan teman disebelahnya dikarenakan posisi duduk yang bergerombol sehingga untuk pertemuan selanjutnya tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga siswa tidak duduk terlalu rapat.
- c) Penggunaan media masih belum maksimal. Warna, ukuran font terutama untuk font yang ada pada diagram masih kurang besar sehingga beberapa siswa tampak kesulitan membaca huruf arab yang terpampang dilayar.
- d) Siswa masih malu untuk bertanya kepada guru, sehingga ketika dibuka sesi tanya jawab baru ada beberapa siswa yang bertanya.
- e) Materi yang direncanakan untuk disampaikan pada pertemuan pertama ini dapat tersampaikan secara keseluruhan.
- f) Perencanaan yang telah dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan pertama untuk siklus pertama ini belum dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan terjadi kekurangan ketika pelaksanaan tindakan, yakni ukuran font yang kurang besar untuk huruf yang ada pada diagram sehingga siswa kesulitan untuk membaca di layar.

Dari refleksi dan evaluasi yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan masih terdapat kekurangan, sehingga untuk pertemuan pertama pada siklus ke dua peneliti merencanakan hal-hal sebagai berikut:

- a) Pada pertemuan kedua siklus pertama tempat duduk siswa diatur berbaris sesuai tempat duduk dengan penyelingan gender sehingga siswa tidak ada lagi yang duduk secara bergerombol-bergerombol.
- b) Multimedia yang digunakan diperbaiki dari segi warnanya, penggunaan ukuran hurufnya, animasinya, maupun bentuk tulisan pada diagramnya.
- c) Guru diharapkan dalam menyampaikan materi tidak terlalu monoton dengan

menggunakan metode ceramah, akan tetapi juga ditambah dengan metode tanya jawab sehingga siswa merasa lebih diperhatikan.

- d) Dalam melafalkan kata ataupun suaranya, guru diharapkan lebih keras dan lebih jelas.
- e) peneliti selaku guru menyiapkan peralatan maupun multimedia yang digunakan sehingga ketika multimedia akan digunakan lebih rileks.

4.3 Hasil siklus II

Berdasarkan hasil observasi guru sudah hampir sepenuhnya melibatkan siswa, peran peneliti dan guru, yang aktif selama pembelajaran berlangsung sangat menentukan kreativitas siswa. Saat penelitian berlangsung hasil pengamatan aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan multimedia memiliki skor 72% untuk kriteria sangat baik, skor 28% untuk kriteria baik, skor 0% untuk kriteria cukup dan skor 0% untuk kriteria kurang baik. Maka guru mendapatkan hasil perolehan terbanyak dalam pembelajaran PAI berbasis multimedia sebanyak 71% dengan kriteria sangat baik. Selain observasi terhadap aktivitas guru, observasi pun dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa untuk melihat peningkatan kreativitas siswa. Hasil observasi siswa hampir sepenuhnya mengeluarkan kreativitasnya terlihat dari mulai banyaknya siswa yang berpartisipasi mengikuti pembelajaran PAI dan hampir 47% dari keseluruhan siswa yang menampilkan kreativitas yang ada dalam dirinya. Saat penelitian berlangsung hasil pengamatan kreativitas siswa selama pembelajaran PAI berlangsung yang menggunakan multimedia memiliki skor 47% untuk kriteria sangat baik, skor 77% untuk kriteria baik, skor 18% untuk kriteria cukup dan skor 8% untuk kriteria kurang baik. Maka kreativitas siswa yang terlihat selama pembelajaran PAI berlangsung mendapatkan hasil perolehan terbanyak sebanyak 47% dengan kriteria sangat baik.

Wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran PAI dan peningkatan kreativitas siswa selama melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VIII B SMP Negeri kota Bogor, sebanyak 30 siswa atau 88,2 % menyatakan bahwa mereka sangat menyetujui penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI.

Menurut sebagian besar siswa penggunaan multimedia memiliki beberapa kelebihan diantaranya siswa dapat belajar lebih santai sehingga mereka bisa mengikuti pembelajaran dengan hati yang tenang, selain itu sajian peneliti dalam viewer/tampilannya cukup menarik dan membuat para siswa terfokus pada materi pelajaran yang dibahas, serta siswa memiliki banyak keberanian dalam berbicara mengeluarkan gagasannya dan sangat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Siswa yang menyetujui penggunaan multimedia ini, berpendapat bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI cukup memberikan pengaruh terhadap kreativitas mereka. Karena kegiatan ini sangat mendukung mereka yang sangat suka dengan segala sesuatu yang baru. Tetapi sebanyak 3 siswa atau 10,8 % yang tidak menyetujui metode ini mereka berpendapat bahwa pembelajaran ini tidak mempengaruhi kreativitas mereka, bahkan membuat mereka sedikit jenuh, karena pada dasarnya mereka kurang menyukai bila tampil di depan umum saat diminta untuk mengemukakan pendapatnya.

Refleksi siklus II

Refleksi pertemuan I siklus II ini dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Kelebihan dan kekurangan yang ada pada siklus II dengan menggunakan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran PAI adalah:

1. Siswa merasa nyaman dengan pembelajaran PAI dengan menggunakan multimedia berbasis komputer sehingga tidak merasa jenuh.
2. Guru sudah menyampaikan materi dengan baik dan menggunakan multimedia yang telah disiapkan dengan baik.
3. Suasana kelas lebih tenang ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa memperhatikan penjelasan guru.
4. Siswa mulai berani mengeluarkan pendapat dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
5. Proses pembelajaran lebih banyak melibatkan siswa dengan lebih memperbanyak penggunaan metode tanya jawab dan praktek.

4.4 Rekapitulasi hasil observasi efektifitas pembelajaran PAI berbasis multimedia dalam meningkatkan kreativitas siswa

Berdasarkan Hasil observasi efektifitas pembelajaran PAI berbasis multimedia dalam meningkatkan kreativitas siswa yang dilakukan sebelum PTK dan sesudah dilaksanakannya PTK, terlihat hasil tes yang tergambar dalam tabel berikut:

Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kreativitas siswa

No	Nilai	Prasiklus			Siklus 1			Siklus 2		
		F	/	P	F	/	P	F	/	P
1	A	39	7	17 %	49	8	18 %	112	19	47 %
2	B	92	15	35 %	69	11	27 %	77	13	27 %
3	C	81	13	32 %	71	12	33 %	38	6	18 %
4	D	28	5	16 %	51	8	22 %	13	2	8 %
Jumlah		240	40	100%	240	40	100%	240	40	100%

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah jawaban siswa yang memenuhi kategori

/ = Jumlah siswa yang memenuhi kategori

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan hasil tes yang sebelum dilakukan PTK dan setelah dilakukannya PTK. Pada hasil observasi kreativitas siswa yang dilakukan sebelum dilaksanakannya PTK, hanya 7 siswa atau 17% yang memperoleh nilai sangat baik, 15 siswa atau 35% yang memperoleh nilai baik, 13 siswa atau 32% yang memperoleh nilai cukup dan 5 siswa atau 16% yang memperoleh nilai kurang.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus 1, siswa yang memperoleh nilai sangat baik menunjukkan peningkatannya walaupun masih rendah, yaitu sebanyak 8 siswa atau 18% dengan nilai sangat baik, 11 siswa atau 27% memiliki nilai yang baik dan siswa yang memperoleh nilai kurang pun menurun yaitu sebanyak 8 siswa atau 22 %.

Pada siklus 2, siswa yang memperoleh nilai sangat baik menunjukkan peningkatannya yaitu sebanyak 19 siswa atau 47%, sebanyak 13 atau 27% mendapatkan nilai baik, 8 siswa atau 18% mendapat nilai cukup dan siswa yang memperoleh nilai kurang berkurang drastis dengan berjumlah hanya 2 orang siswa atau setara dengan 8%.

5. Kesimpulan

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil pengamatan penulis sebelum melakukan PTK, terlihat masih kurangnya keefektifitasan pembelajaran PAI ditandai dengan hanya 17% siswa yang memiliki nilai sangat baik. Setelah peneliti melakukan PTK dalam pembelajaran PAI menggunakan multimedia terlihat keefektifan pembelajaran PAI berbasis multimedia dengan meningkatnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI ditandai peningkatannya dari nilai tertinggi yang sebelumnya yang rata-rata 17%, meningkat secara signifikan pada siklus I dengan nilai tertinggi rata-rata 18%, dan terus meningkat pada siklus II diperoleh nilai tertinggi rata-rata 47%.
2. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI di kelas VIII B, berlangsung secara efektif karena dapat meningkatkan kreativitas siswa yang berdampak pada prestasi siswa setelah melihat hasil penelitian yang signifikan dalam pembelajaran PAI menggunakan multimedia yaitu pada siklus I diperoleh jumlah siswa yang memperoleh nilai A 15 orang, dan pada siklus II diperoleh jumlah siswa yang memperoleh nilai A 17 orang. .
3. Pembelajaran PAI berbasis multimedia dapat meningkatkan kreativitas siswa, ditandai dengan meningkatnya kreativitas siswa dilihat dari nilai rata-rata skor yang meningkat pada siklus I sampai siklus II. Pada siklus I siswa yang memiliki kreativitas dengan predikat sangat baik sebanyak 8 siswa atau 18 %. Pada siklus II semakin menunjukkan peningkatannya, siswa yang memiliki kreativitas siswa dengan sangat baik sebanyak 19 siswa atau 47 %.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, cet. IV, 2007.

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Renika Cipta, 2002.
- Daradjat, dkk, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Depdikbud, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai pustaka, 2003.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani . *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana. 2002.
- Kurniawan Deni, Rusman, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: rajawali press. 2012.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* . Jakarta: Rineka cipta. 2009.
- Rosyada, Ma.Prof. Dr. Dede. *Pradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Kencana prenada media. 2004.
- Semiawan, Conny R. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik* . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2009 .
- Supriadi D. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA. 2001.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008.