EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS X SMA NEGERI 3 BANTUL

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

KHAMIM
NIM. 08410273

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2012

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Khamim
NIM	: 08410273
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan hasil karya atau penelitian orang lain.

Yogyakarta, 2 Maret 2012

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
9CBBFAAF735820342
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP

Khamim
NIM. 08410273

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga **FM-UINSK-BM-06-01/R0**

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 (tiga) eksemplar

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di. Yogyakarta

Assalamu'alikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama	:	Khamim
NIM	:	08410273
Judul Skripsi	:	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS X SMA NEGERI 3 BANTUL

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 14 Maret 2012
Pembimbing

Drs. Rofik, M. Ag.
NIP. 19650405 199303 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/126/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT*
DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS X
SMA NEGERI 3 BANTUL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Khamim

NIM : 08410273

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Senin tanggal 26 Maret 2012

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Rofik, M.Ag
NIP. 19650405 199303 1 002

Penguji I

Drs. Moch. Fuad
NIP. 19570626 198803 1 003

Penguji II

Drs. Radino, M.Ag
NIP. 19660904 199403 1 001

Yogyakarta, 29 MAY 2012

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ

مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,

4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam

5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

(QS. Al 'Alaq (96): 3-4)[1]

[1] Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV. Penerbit J-Art, 2004), hal. 597

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi Ini ku Persembahkan Untuk:

Almamater Tercita

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

اَلْحَمْدُ ِللهِ الْمَلِكِ الْحَقِّ الْمُبِيْنِ، الَّذِي حَبَانَا بِالْإِيْمَانِ واليقين. اَللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، خَاتَمِ الأَنْبِيَاءِ وَالمُرْسَلِين، وَعَلَى آلِهِ الطَّيِّبِين، وَأَصْحَابِهِ الأَخْيَارِ أَجْمَعِين، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّيْنِ. أَمَّا بَعْدُ

Puji sykur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasullullah SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian tentang **"Efektivitas Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul".** Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyususn mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
2. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
3. Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
4. Drs. Mujahid, M.Ag., selaku dosen Penasihat Akademik, yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyususnan skripsi ini;
5. Drs. Rofik, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi, terimaksih atas motivasi, perbaikan dan arahannya, sehingga skripsi ini dapat selesai.

6. Kepala SMA Negeri 3 Bantul, yang telah memberikan ijin sekolah yang dipimpin untuk diteliti; dan Drs. H. Mulyono, selaku guru pembimbing penelitian di sekolahan.
7. Bapak (alm) dan Ibu tercinta, terimakasih do'a yang dipanjatkan setiap saat untuk anak-ankanya, dukungan lahir dan batin, dan fasilitas lain yang tak terhingga. Semoga engkau selalu dalam rahmat-Nya. Untuk Bapak, ananda mendoakan, *Allahummaghfirlahu, warhamhu, wa'afihi, wa'fu 'anhu, wa ja'ala jannata matswahu.*
8. Adik tercinta, Khozien, yang selalu memberi kabar, semoga cita-citamu tercapai. Rajinlah belajar!.
9. Adik-adik kelas X SMA Negeri 3 Bantul, yang telah membantu penulis dalam menberikan informasi dan terimakasih kerjasamanya;
10. Teman-teman Sahabat Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, team *Shelving*, yang selalu ngajak ngrumpi, ngobrol tanpa judul dan menanyakan kapan selesai skripsi. Kalian telah menjadi keluarga ku di Jogja;
11. Asatidz Pengajian Anak-Anak Nur Farhan Papringan (PAN), dan juga santri-santri PAN, terimakasih doanya. Semoga tetap jaya;
12. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. *Matur nuwun sanget*.

Akhirnya, semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi penulis khusunya dan bagi pihak yang membutuhkan. *Amin.*

Yogyakarta, 01 Maret 2012
Penyusun,

Khamim
NIM.08410273

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN……. ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI…….. iii
HALAMAN PENGESAHAN……... iv
HALAMAN MOTTO……... v
HALAMAN PERSEMBAHAN…… vi
KATA PENGANTAR……... vii
DAFTAR ISI……. ix
DAFTAR TABEL……. xi
DAFTAR GAMBAR…… xii
DAFTAR LAMPIRAN……. xiii
ABSTRAK……..... xiv

BAB I : PENDAHULUAN…… 1
A. Latar Belakang Masalah…… 2
B. Rumusan Masalah……. 5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian…….. 5
D. Kajian Pustaka……... 6
E. Landasan Teori…….. 8
F. Metode Penelitian……. 26
G. Sistematika Pembahasan……... 34

BAB II : GAMBARAN UMUM SMA NEGERI 3 BANTUL…… 36
A. Letak Geografis…… 36
B. Sejarah Singkat SMA Negeri 3 Bantul…… 37
C. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah…… 39
D. Struktur Organisasi…….. 40
E. Fungsi dan Tujuan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah……. 42

F. Guru dan Karyawan……. 45
G. Keadaan Siswa……. 50
H. Sarana dan Prasarana…… 51
I. Komite Sekolah…… 55

BAB III : ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X SMA NEGERI 3 BANTUL……. 57
A. Proses Pembelajaran PAI kelas X SMA Negeri 3 Bantul…. 57
B. Efektivitas media power point dalam pembelajaran PAI….. 73

BAB IV : PENUTUP……. 105
A. Simpulan ……. 105
B. Saran-saran……... 105
C. Kata penutup…… 106

DAFTAR PUSTAKA……... 107
LAMPIRAN-LAMPIRAN……

DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1. Daftar Kepala Sekolah SMA Ngeri 3 Bantul 38
Tabel. 2.2. Data Guru dan Karyawan SMA Negeri 3 Bantul 45
Tabel. 2.3. Daftar Karyawan 46
Tabel. 2.4. Data Guru Tetap dan Mata Pelajaran Yang Diampu 47
Tabel. 2.5. Gata Guru Tidak Tetap dan Mata Pelajaran Yang Diampu 48
Tabel. 2.6. Daftar Wali Kelas SMA Ngeri 3 Bantul 50
Tabel. 2.7. Daftar Pengelola (Kepala) Laboratirium dan Perpustakaan 52
Tabel. 2.8. Daftar Sarana dan Prasarana SMA Negeri 3 Bantul 53
Tabel. 2.9. Susunan Pengurus Komite Sekolah SMA Negeri 3 Bantul 56
Tabel. 3.1. Daftar Nilai Uji Kompetensi I ,II 83
Tabel. 3.2. Data Angket Konsentrasi Dalam Belajar 86
Tabel. 3.3. Data Angket Perhatian Terhadap Materi 86
Tabel. 3.4. Data Angket Serius Dalam Belajar 87
Tabel. 3.5. Data Angket Semangat Dalam Belajar 88
Tabel. 3.6. Data Angket Kenyamanan Dalam Belajar 89
Tabel. 3.7. Data Angket Pembelajaran yang Menyenangkan 90
Tabel. 3.8. Data Angket Menyukai Pelajarn PAI..... 91
Tabel. 3.9. Data Angket Keinginan Belajar PAI..... 92
Tabel. 3.10. Data Angket Penguasaan Materi..... 93
Tabel. 3.11. Data Angket Pemahaman Pelajaran..... 94
Tabel. 3.12. Data Angket Mudah Mengingat Materi 94
Tabel. 3.13. Data Angket Mudah Mengerjakan Soal..... 96
Tabel. 3.14. Data Angket Pengalaman Baru Dalam Belajar..... 97
Tabel. 3.15. Data Angket Belajar Lebih Baik 98
Tabel. 3.16. Data Angket Berpartisipasi Aktif..... 99
Tabel. 3.17. Data Angket Berani Menyampaikan Pendapat 99
Tabel. 3.18. Data Angket Pembelajaran Bervariatif 101
Tabel. 3.19. Data Angket Kebosanan Belajar 102
Tabel. 3.20. Data Angket Penyitaan Waktu Belajar 104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerucut Pengalaman Dale 18
Gambar 2.1. Bagan Struktur Organisasi SMA Negeri 3 Bantul 41
Gambar 3.1. Slide Presentasi Power Point 82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	:	Catatan Lapangan I
Lampiran II	:	Catatan Lapangan II
Lampiran III	:	Catatan Lapangan III
Lampiran IV	:	Catatan Lapangan IV
Lampiran V	:	Catatan Lapangan V
Lampiran VI	:	Catatan Lapangan VI
Lampiran VII	:	Catatan Lapangan VII
Lampiran VIII	:	Model Pembelajaran Power Point Kelas X
Lampiran IX	:	Bukti Seminar Proposal
Lampiran X	:	Surat Izin Penelitian Ke Sekolah
Lampiran XI	:	Surat Permohonan Izin Penelitian Ke Kepatihan
Lampiran XII	:	Surat Izin Penelitian Dari Kepatihan
Lampiran XIII	:	Surat Izin Penelitian Dari BAPPEDA Bantul
Lampiran XIV	:	Surat Keterangan Telah Penelitian
Lampiran XV	:	Kartu Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir
Lampiran XVI	:	Sertifikat ICT
Lampiran XVII	:	Sertifikat TOEFL
Lampiran XVIII		Sertifikat IKLA
Lampiran XIX		Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

KHAMIM. Efektivitas penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 3 Bantul dan juga menganalisis efektivitas penggunaan media power point dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan subyek penelitian ini adalah SMA Negeri 3 Bantul. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah guru PAI, kepala sekolah dan siswa-siswi kelas X SMA Negeri 3 Bantul. Pelaksanaan tindakan penelitian ini mengetahui bagaimana pelaksanaan program pembelajaran PAI di kelas X dan juga efektivitas penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI. Instrument yang digunakan selama pengumpulan data adalah lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data dan mereduksinya menjadi sebuah kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh satu sama lain, yaitu: Kondisi pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Hasil Pembelajaran (2) Penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul dilihat dari segi aspek keefektivan yaitu yaitu aspek tujuan atau fungsi, aspek rencana atau program, aspek ketentuan atau aturan, aspek tujuan atau kondisi ideal, maka dari kesemua aspek tersebut pembelajaran PAI menggunakan media power point dalam kategori efektif. (3) Media pembelajaran mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatortis. Power point sebagai media pembelajaran apabila diukur dengan ke empat fungsi tesebut dapat dikatakan cukup efektif dalam pebelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini semakain canggih dan modern dan telah merambah kesemua lini kehidupan, tak terkecuali dalam pelaksanaan pendidikan. Oleh karean itu, banyak orang percaya, dengan menggunakan teknologi, semuanya akan menjadi mudah, efektif, praktis dan cepat. Penggunaan teknologi tidak menegenal batasan usia, dari anak sampai dewasa.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan alternative untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses, meliputi: sumber sumber belajar, dimana guru dan peserta didik dituntut aktif untuk menggunakan teknologi pendidikan dalamproses pembelajaran.

Pemerintah telah lama menyadari bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting. Oleh karena itu, telah banyak dana diinvestasikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melalui penyaluran atau pendistribusian berbagai macam media pembelajaran ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. Ini sesuai dengan amanat konstitusi bahwa pemerintah wajib membiayai pendidikan dasar dan memajukan

ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia.[1]

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Ia tidak hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan. Walaupun tanpa bantuan guru, media pendidikan dapat menghadapi siswa dalam belajar di kelas. Dengan demikian, guru tidak boleh berpandangan sebagai satu-satunya sumber belajar, karena sumber belajar lainnya sepertii: buku teks ajar, alam lingkungan, media masa cetak, dan media masa elektronik dapat berperan dalam proses pembelajaran.[2]

Dalam memenuhi perangkat media tersebut, pemerintah telah membuat peraturan khusus yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab XII, Pasal 45, adalah setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan petumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.[3]

Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan

---

[1] Undang-Undang Dasar 1945 dan GBHN, Citra Media Wacana, 2008, hal.23. Bunyi BAB XII Pendidikan dan Kebudayaan Pasal 31, ayat (2) berbunyi: Setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Ayat (5) berbunyi : pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia

[2] Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2007), hal. 167

[3] Undang-Undang Republik Indonesia, No. 14 Tahun 2005 dan Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 (Bandung: Citra Umbara, 2009).

pembelajaran. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran dapat menjadikan peserta didik belajar sambil bermain dan bekerja. Dengan dipakainya suatu media pendidikan dalam belajar akan lebih menyenangkan siswa dan sudah tentu pengajaran akan benar-benar bermakna.

Perkembangan media pendidikan telah berlangsung secara sangat cepat, dan membentuk budaya baru secara signifikan dalam proses pembelajaran. Budaya baru ini, langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi siswa mengikuti proses pembelajaran. Ciri yang paling mendominasi adalah munculnya komponen budaya indrawi yang utuh, meliputi melihat, mendengar, merasakan-menyentuh dan bereksplorasi. Bahasa yang dulunya cenderung mengajar, kemudian berubah menjadi bahasa media yang bersifat membujuk, menggetarkan hati, dan penuh dengan resonansi, irama, cerita, dan gambar yang tervisualisasikan. Siswa akan tertarik pada sifat-sifat proses pembelajaran yang auditif dan visualitatif.[4]

Dengan menggunakan media visual pada program pengajaran, ingatan siswa akan meningkat 14 samapai 38 %. Penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hingga 20 % ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosa kata. Tidak hanya itu, waktu yang

[4] Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 220.

diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40 % ketika media visual digunakan untuk mendukung presentasi lisan.[5]

Penggunaan media pendidikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam agar lebih praktis. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pola pikir siswa, dan sebagai upaya pengembangan dalam proses belajar mengajar agar lebih variatif. Sebagaimana yang telah diterapkan di SMA Negeri 3 Bantul, dimana proses pembelajaran PAI tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah, melainkan juga dengan metode yang menggunakan media visual dalam hal ini *Power Point*. Metode ini digunakan dalam rangka agar peserta didik lebih memahami pelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan menarik.

Penulis memilih SMA Negeri 3 Bantul sebagai objek penelitian dikarenakan dilihat dari sarana dan prasarana pembelajaran sudah cukup memadai. Hal ini terlihat di setiap ruang kelas terdapat seperangkat komputer dan LCD yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Bapak Drs. H. Mulyono sebagai guru Mata Pelajaran PAI Kelas X dan XII, penggunaan media *Power Point* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dimaksudkan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, diasamping menarik, dan variatif, sehingga tujuan dari proses pembelajaran tercapai.[6]

---

[5] Melvin L. Silberman, *Active Learning*, penerjemah: Sardjuli dkk. (Bandung: Nusamedia, 2006), hal. 25

[6] Hasil wawancara dengan Bapak Drs. H. Mulyono (guru PAI Kelas X dan XII SMA Negeri 3 Bantul), 8 Oktober 2011, pukul 09.00 WIB.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini menfokuskan pada efektivitas penggunaan media power point pada pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul, apakah pengguanaan media *Power Point* dalam pembelajaran PAI, yang akan diteliti menunjukkan, media yang efektif dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas secara luas. Adapun masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana pembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Power Point* dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

   Tujuan dari penelitian yang dilakukan penuis adalah:

   a. Mengetahui proses pembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

   b. Mengetahui efektivitas penggunaan media *Power Point* dalam bembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

2. Manfaat Penelitian

   Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Bagi SMA Negeri 3 Bantul, penelitian ini kiranya dapat dijadikan salah satu sarana monitoring dan evaluasi untuk dapat membantu mengembangkan kualitas pembelajaran, khususnya PAI.
b. Memberikan informasi yang nantinya dapat dijadikan percontohan terhadap lembaga pendidikan dalam hal penggunaan media *Power Point* sebagai media dalam proses pembelajaran.
c. Menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik sebagai upaya peningkatan kualitas dan bagi para pendidik guru PAI dalam pengguanan media dalam pembelajaran PAI.

D. Kajian Pustaka

Untuk menghindari kesamaan terhadap penelitian yang sudah ada, maka penulis melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian yang telah ada. Hasilnya, penelitian yang penulis susun, belum pernah diteliti sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan adalah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Saudara Panji Wira Bumi Azis, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2001 dengan judul *"Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI di Kelas 2 SMAN 1 Yogyakarta"*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audio visual dalam perencanaan proses pembelajaran PAI dengan kategori

tinggi dan penggunaan audio visual dapat menunjang aspek belajar siswa[7].

2. Skripsi Saudari Ifa Ni'matul Baroroh, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan judul *"Penggunaan Media dalam Pembelajaran PAI di SMP PIRI Ngaglik Sleman Yogyakarta"*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik, dengan hasil penelitian menunjukkan ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam pembelajaran PAI, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran[8].
3. Skripsi saudari Desi Sri Lestari, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X SMA N I Depok Tahun Ajaran 2010/2011"*. Penelitian menunjukkan tidak ada pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N I Depok, Sleman. Selain itu berdasarkan hasil angket yang diberikan menunjukkan adanya respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media power point.[9]

---

[7] Panji Wira Bumi Azis, Evektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI di Kelas 2 SMA N 1 Yogyakarta, *Skripsi,* Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogaykarta, 2006

[8] Ifa Ni'matul Baroroh, Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PAI di SMP PIRI Ngaglik Sleman Yogyakarta*, Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2007

[9] Desi Sri Lestari, Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N I Depok Tahun Ajaran 2010/2011, *Skripsi*, Program Setudi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2011.

Setelah mengkaji beberapa skripsi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang kan dilakukan penulis memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian di atas. Penelitian ini lebih terfokus penggunaan media *Power Point* dalam pembelajaran PAI, yang dikaitkan dengan keefektivan media tersebut dalam pembelajaran.

E. Landasan Teori

1. Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran

a. Media Pendidikan Berbasis Komputer

Penyampaian pesan atau materi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui media. Media dapat berupa guru, buku teks pelajaran ataupun teknologi atau komputer. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, disamping untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, juga agar proses pembelajaran bervariatif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu terobosan yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajran PAI adalah penggunaan media komputer.

Komputer sebagai salah satu produk teknologi canggih dipandang mampu menjawab tantangan pengembangan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Nana Sudjana menyatakan bahwa keuntungan mendayagunakan media komputer dalam pembelajaran adalah[10]:

[10] Nana Sudjana Media Pengajaran, (Bandung: Sinar harapan, 1997) hal. 102

1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi belajar siswa
2) Warna, music dan grafis animasi dapat memberikan kesan realism
3) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau dapat direkam dan dipakai pada saat yang dikehendaki.

Pemanfaatna komputer sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang sangat positif karena memiliki sifat yang representative dan interaktif. Misalnya dengan menggunakan media power point, guru dapat menyajikan materi dengan animasi, menambahkan video dan lain sebagainya. Kelebihan itu dapat mengaktifkan fungsi kognisi, afeksi dan sensorik siswa.

Multimedia berbasis komputer dapat digunakan dalam beberapa bentuk, yakni:

1) Multimedia Presentasi

   Multimedia ini digunakan untuk menjelkaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam kelas klasikal, baik yang berjumlah kecil maupun besar. Dalam penggunaan multimedia ini memerlukan alat bantu yang biasa dikenal dengan LCD projector.

2) Multimedia Interaksi

Multimedia ini biasa digunakan dalam menjelaskan tahapan-tahapan suatu proses. Multimedia ini dirancang secara interktif sehingga siswa dapat mandiri mempelajari bahan ajar.

3) Sarana Simulasi

Perkrmbangan soft ware dapat menghasilkan sebuah simulasi mengenai bagaimana menerbangkan sebuah pesawat terbang sehingga tidak perlu menggunakan model sesungguhnya.

4) Video Pembelajaran

Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat digunakan untuk memutar film atau video yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.[11]

b. Penggunaan Media Power Point

Microsoft Power Point merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

[11] Asnawir dan Basyirudin Umar, Media Pembelajaran,…hal.13

Aplikasi *Microsoft PowerPoint* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought,Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *PowerPoint*. Pada tahun 1987, *PowerPoint versi 1.0* dirilis, dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. PowerPoint kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *Over Head Projector (OHP)*[12].

Pada umumnya, *Microsoft Office Power Point* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, karena *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk kepentingan presentasi. Berdasarkan pola penyajian yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa *Microsoft Office Power Point* yang digunakan untuk presentasi dalam *classical le*arning disebut *personal presentation*. *Microsoft Office Power Point* pada pola penyajian ini digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan kontrol pembelajaran terletak pada guru.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, wana, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya.

---

[12] http://repository.upi.edu/operator/upload/s_a0551_0605568_chapter2.pdf, dalam *www.google.com.*diakses pada hari Minggu, 1 Januari 2012, pukul 14.15 WIB.

Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Penggunaan program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut:

a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
f. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/ *Disket/Flashdisk*), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana[13].

Ada beberapa aturan dalam penyusunan presentasi power point, agar presentasi menjadi efektif. Aturan tersebut antara lain:

1. Pilihlah huruf tegak tanpa kaki yang tegas dan mudah terbaca, misalnya Arial, Myriad, dan Calibri. Maksimal gunakan huruf (*font*) tiga jenis, sebab lebih dari itu akan memusingkan.

[13] Kang Sri, *Pemanfaatan Microsoft Power Point Untuk Media Pembelajaran*, dalam http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/, diakses pada hari Minggu, 1 Januari 2012, pukul 14.15 WIB.

2. Pilihlah background yang *clear* dan minimalis, misalnya putih. *Background* berupa *image* bisa Anda manfaatkan, asal tidak terkesan berebut fokus dengan teks pointer yang disajikan.
3. Walaupun pilihan warna tergantung selera, sebaiknya hindari terlalu banyak menggunakan warna. Semisal, gunakan tiga warna saja secara konsisten untuk elemen huruf, *background*, atau sekadar pemberi aksen visual.
4. Pilihlah ilustrasi gambar yang menarik dan setema dengan isi presentasi yang disajikan.

   Hati-hati bermain dengan animasi. Terlalu ramai animasi selain bisa memberatkan saat loading, juga bisa membuat tidak fokus. Hal ini juga perlu diterapkan saat memilih transisi slide.[14]

c. Konsep Efektif-Efisien dalam Pembelajaran

Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan, waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggota.[15] Secara umum, teori keefektivan berorientasi kepada tujuan.

Ada beberapa ahli menyebutkan tentang keefektivan, diantaranya Etzioni, bahwa keefektivan adalah derajat dimana organisasi mencapai tujuannya, sedangkan menurut Steers, keefektivan menekankan perhatian pada kesesuaian hasil yang dicapai organisasi dengan tujuan yang akan dicapai, dan menurut Sergovani, keefektivan organisasi adalah kesesuaian hasil yang

---

[14] Tip Membuat Tampilan Presentasi di Power Point http://mediakita.com/tip-membuat-tampilan-presentasi-di-power-point.html, dalam *www.google.com,* di unduh pada hari Kamis, 16 Februari 2012, jam 10.15 WIB

[15] E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah; Konsep, Strategi, dan Implementasi* , (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 82

dicapai organisasi dengan tujuan.[16] Efektivitas menunjukkan ketercapaian sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan.

Masalah efektivitas biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Berdasarkan sistem, kriteria efektivitas harus mencerminkan keseluruhan siklus input-proses-output, tidak hanya output atau hasil.[17] Pekerjaaan seseorang dikatakan efektif jika dapat memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, atau sudah mampu mewujudkan tujuan organisasi dalam aspek yang dikerjakan tersebut.[18]

Efektivitas dapat juga ditelaah dari:

a. Masukan yang merata
b. Keluaran yang banyak dan bermutu tinggi
c. Ilmu dan keluaran yang relevan dengan kebutuhan masyarakat yang sedang membangun
d. Pendapatan lulusan yang memadai[19]

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektivan pengajaran, yaitu:

a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
b. Rata-rat perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
c. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan;

---

[16] Aan Komariyah dan Cepi Triyatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) hal. 7

[17] E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*….hal. 82

[18] *Ibid*., hal 84

[19] Aan Komariyah dan Cepi Triyatna, *Visionary Leadership*….hal, 8

d. Menegembangkan suasana yang akrab dan posistif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).[20]

Aspek-aspek efektivitas berdasarkan pendapat Aswarni Sujud tentang pengantar efektivitas dapat dijelaskan bahwa efektivitas suatu program dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain:

1) Aspek Tugas atau Fungsi

   Lembaga dikatakan efektif jika melaksanakan tugas atau fungsinya, begitu juga suatu program pengajaran akan efektif jika tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik dan peserta didik belajar dengan baik.

2) Aspek Rencana atau Program

   Yang dimaksud dengan rencana atau program adalah rencana pengajaran yang terprogram. Jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dikatakan efektif.

3) Aspek Ketentuan dan Aturan

   Efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari fungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatan.

4) Aspek Tujuan atau Kondisi Ideal

   Suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai.

[20] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 20.

Penilaian aspek ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik.[21]

Adapun ukuran efektif menurut Kemp yang dikutip oleh Mudhafier menyatakan bahwa ukuran efektif dapat diukur dari beberapa jumlah siswa yang berhasil mencapai tujuan belajar dalam waktu yang telah ditentukan. Spesifikasi jumlah tersebut dinyatakan dalam persentasi.[22] Adapun yang menjadi tolok ukur penilaian yang efektif adalah:

a. 80-100 adalah kategori sangat efektif
b. 66-79 adalah kategori efektif
c. 56-65 adalah kategori cukup efektif
d. 40-55 adalah kategori kurang efektif
e. 0-39 adalah kategori gagal.[23]

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiyah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar',[24] dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juaga dapat diartikan sebagai perantara antar penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu media pembelajaran berarti

---

[21] Aswari Sujud, *Matra Fungsional Administrasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Perbedaan: 1998), hal. 159

[22] Mudhafier, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Remaja karya, 1987), hal. 164

[23] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1986), hal. 256.

[24] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 3

sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.[25]

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas progam instruksional.[26]

Media juga didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[27]

Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima penegtahuan, keterampilan dan sikap.[28] Dengan pengertian itu, guru atau dosen, buku ajar, lingkungan adalah

---

[25] Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: LPP UNS dan UNS Press, 2009), hal. 1

[26] Asnawir dan M, Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 11

[27] Kisbiyanto, *Bunga Rampai Penelitian Manajemen Pendidikan*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2007, hal.17

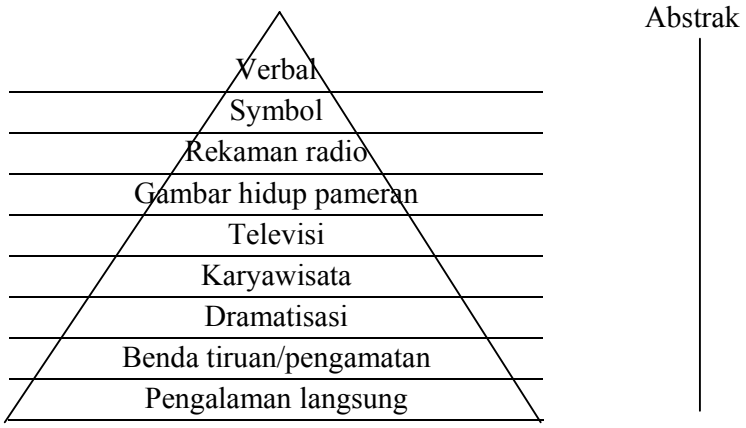
[28] Siti Anitah, *Media Pembelajaran*,…hal.2

media pembelajaran. Setiap media merupakan sarana untuk menuju kesuatu tujuan. Didalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pebelajar.

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori pengguanaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale), yang dicetuskan oleh Edgar Dale. Hasil belajar seorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu.[29]

Gambar 1.1. *Kerucut Pengalaman Dale*



[29] *Ibid*.,hal 10

Konkrit

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Tingkat keabstrakkan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran.[30]

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlack & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif *(Fixative Property)*

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property)*

   Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan

[30] *Ibid*.,hal.12.

berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit saja.

3. Ciri Distributif *(Distributive Property)*

   Ciri distributif dari media memungkinkan 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 itu.[31]

d. Urgensi dan Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Pengguanan media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, karena fungsi media dlam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka.
2. Media dapat megatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa didalam kelas, seperti: objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat.

[31] *Ibid*., hal. 14

Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya. Gejala fisik dan sosial dapat diajak komunikasi dengannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dialakukan siswa dapat secara bersama-sama darahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media, seperti: gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
6. Media dapat membangkitakan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar dipapan buletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Disamping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.[32]

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual.

1. Fungsi Atensi
   Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif
   Funsi Afektif dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

3. Fungsi Kognitif

[32] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*,….hal.15

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris
   Fungsi kompensatoris terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali.[33]

Kemudia Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa;
2. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa;
3. Metode mengajar akan lebih bervariatif;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.[34]

Disamping itu, media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat anatara lain; 1) bahan yang sajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, 2) metode pembelajaran lebih bervariasi, 3) siswa lebih aktif melakukan beragam aktifitas, 4) pembelajaran lebih menarik, 5) mengatasi keterbatasan ruang[35].

Sudarsono dan Evelin mengatakan bahwa ada dua fungsi atau peran pokok media pendidikan (yang sekarang disebut nedia pembelajaran) sebagai berikut:

---

[33] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,….hal.17
[34] *Ibid*., hal. 25
[35] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP*,…hal.234

1. Funsi *AVA* (*Audiovisul Aids atau Teaching Aids*)

   Berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada sisiwa. Siswa akan dapat memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

2. Fungsi Komunikasi

   Sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.[36]

Secara umum, media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat variabelistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
   a. Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas gambar, film bingkai, film, atau model;
   b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
   c. Gerak terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;

[36] Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar, *Media Pembelajaran Sebagai Pilihan dalam Strategi Pembelajaran.,* dalam Prawiradilaga,dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Prenanda Media, 2007), hal. 7

d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain;
f. Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini, media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat unik yang bebeda, ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda pula, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka media pembelajaran dapat mengatasinya yaitu dengan kemampuan dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.[37]

[37] Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 246

3. Pengembangan Media Pembelajaran dalam PAI

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suuatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang tertuju pada perencanaan media. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Disamping itu, disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dalam hal ini PAI. Adapun langkah-langkah yang perlu di ambil dalam pengembangan program media pembelajaran dalam PAI adalah sebagai berikut:[38]

a. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Diharapkan media yang di pilih oleh guru dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan sebaik-baiknaya. Jadi seorang guru harus mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui program pengembangan media tersebut.[39]

b. Perumusan Tujuan Instruksional

Perumusan tujuan menjadi sangat penting karena tujuan dapat memberi arah kepada tindakan yang akan dilakukan oleh guru. Dalam perumusan tujuan ada ketentuan yang perlu diketahui, yaitu bahwa tujuan instruksional harus berorientasi pada siswa yang berorientasi pada hasil[40].

c. Pengembangan Materi Pembelajaran

[38] Arief S. Sadiman dkk, Media Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Perasada, 2003) hal. 98
[39] Ibid., hal.99
[40] Ibid., hal 104

Dalam pengembangan materi, tindakan yang dilakukan adalah menganalisis tujuan-tujuan yang di tetapkan menjadi su-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut. Daftar kemampuan itulah yang menjadi bahan pengajaran yang disajikan kepada siswa.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu program, maka dilakukan pengukuran. Alat pengukur dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar dapat berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku dan sebagainya. Adapun yang diukur adalah kemampuan, keterampilan atau sikap siswa yang dinyatakan dalam tujuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan instruksional itu.[41]

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan atau kancah *(field research)*, yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pendidikan, baik formal

[41] Ibid., hal 111

maupun non formal[42]. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Bantul.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena penelitian ini lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah[43].

Disamping itu, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan[44].

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber untuk mendapatkan data. Subyek penelitian tersebut digunakan untuk menggali informasi yang akan menjadi dasar dari rancangan dan teori yang muncul[45]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*.

Satuan kajian biasanya ditetapkan juga dalam rancangan penelitian. Kadang-kadang satuan kajian itu bersifat perorangan seperti

---

[42] Sarjono, *Panduan Penulisan Skripsi,* (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2008), hal. 21.

[43] Syafrudin Azwar, *Metode Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal.5.

[44] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: Rieneka Cipta, 1998), hal. 309.

[45] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 224

siswa, klien, pasien yang menjadi satuan kajian[46]. Dalam penelitian ini, peneliti dalam menentukan subyek penelitian adalah Kepala Sekolah, Guru PAI, dan siswa kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

Jumlah siswa kelas X yang dijadikan subyek penelitian adalah 134 siswa yang dibagi menjadi lima kelas. Dari sejumlah siswa tersebut, peneliti mengambil sebagian untuk teknik wawancara dan mengambil seluruh populasi untuk teknik pengambilan data melalui angket. Dipilihnya kelas X dalam penelitian ini, dikarenakan, kelas X secara psikologis masih stabil karena masih beradaptasi dengan sekolah. Disamping itu, pengajar kelas X hanya ada satu guru, berbeda dengan kelas XI yang pengajarnya ada dua guru, sedangkan kelas XII persiapan pelaksanaan Ujian Nasional. Dengan demikian, diharapkan pemilihan kelas X sebagai subyek penelitian diharapkan mampu memberikan data yang objektif dengan pertimbangan yang telah disebutkan tadi.

4. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memnuhi standar data yang ditetapkan.

Adapun metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

[46] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Pendidikan*,…hal. 225.

a. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.[47]

Adapun observasi yang digunakan oleh penulis adalah observasi langsung. Dimana peneliti langsung mengamati gejala yang ada, dalam hal ini pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul. Adapun yang di observasi adalah proses pembelajaran PAI, keadaan siswa dalam proses pembelajaran PAI, partisipasi siswa, peran guru dalam kelas, penggunaan media Power Poit dalam pembelajaran dan keadaan siswa dalam pembelajaran PAI di dalam kelas.

b. Wawancara *(interview)*

Wawancara *(interview)* yang sering disebut juga dengan kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara[48]. Interview yang digunakan yaitu interview bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara interview bebas dan terpimpin. Dalam

[47] M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), hal. 149

[48] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian;Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal.126.

melaksanakan wawancara, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang ditanyakan[49].

Adapun yang menjadi terwawancara dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala SMA Negeri 3 Bantul; untuk memperoleh data tentang gambaran umum SMA Negeri 3 Bantul, khusunya tentang fungsi dan tugas tenaga kependidikan;
2. Kepala Tata Usaha SMA Negeri 3 Bantul; untuk memperoleh data tentang gambaran umum SMA Negeri 3 Bantul, khususnya tentang sarana dan prasarana dan administrasi sekolah;
3. Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 3 Bantul, untuk memperoleh data tentang kendala pembelajaran PAI di Kelas X, penggunaan media Power Point dalam Pembelajaran, teknik evaluasi dan tujuan penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI;
4. Siswa kelas X SMA Negeri 3 Bantul, untuk memperoleh data tentang tanggapan pengguanaan media power point dalam pembelajaran PAI dan tanggapan pembelajaran PAI yang ada di kelas.

[49] *Ibid.,* hal. 128.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.[50]

d. Angket

Angket atau *questionnaire* adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab langsung dibawah pengawasan peneliti.[51] Definisi lain menyebutkan, angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari reponden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.[52] Tujuan penggunaan angket adalah untuk mendukung metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang efektivitas penggunaan mediapower point dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul. Dengan kata lain pengguanaan angket adalah sebuah triangulasi metode pengumpul data.

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar,

---

[50] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 221.

[51] S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah),* (Jakarta: Bumi aksara, 1996), hal. 128

[52] Suharsimi Arikunto*, Prosedur Penelitian;Suatu Pendekatan Praktik,*…hal. 124

sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.[53]

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Dalam kenyataannya, analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data[54].

Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu ada tiga macam kegiatan:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu[55]. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Model Data *(Data Display)*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Melalui penyajian data tersebut, maka data

[53] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,…* hal. 280.
[54] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,..* hal. 336.
[55] *Ibid.,*hal 338

terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami.[56] Bentuk yang paling sering dari model data kualitatif selama ini adalah teks naratif.[57]

c. Penarikan/Verivikasi Kesimpulan

Kesimpulan awal yang ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel[58].

Dengan demikian dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dari penelitian ini, diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik angket yang diberikan kepada responden, yaitu siswa/siswi kelas X SMA Negeri 3 Bantul. Dengan demikian, dalam analisis data, perlu kiranya menggunakan analisis kuantitatif sederhana. Untuk

---

[56] *Ibid.*, hal. 341.

[57] Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data,* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hal. 131.

[58] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,*…hal. 345.

memperoleh frekuensi relative (angka persenan), peneliti menggunakan rumus statistika sederhana:

$p = f/N \times 100\%$

Keterangan:

f : frekuensi yang dicari presentasinya,
N : *Number of Clases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu),
p : angka presentase[59].

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan skripsi ini dibagi kedalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman Surat Pernyataan, halaman Persetujuan Pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftra tabel dan daftar lampiran.

Bagian tengah berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu-kesatuan. Pada skripsi ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Bab I skripsi ini berisi gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

[59] Anas Sudiyono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hal. 41.

Bab II berisi gambaran umum tentang SMA Negeri 3 Bantul. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah berdiri, struktur organisasi, keadaan guru-guru, program-program, keadaan peserta didik, dan sarana prasarana yang ada pada SMA Negeri 3 Bantul. Berbagai gambaran tersebut dikemukakan terlebih dahulu sebelum membahas berbagai hal tentang efektivitas media power point padabagian selanjutnya.

Setelah membahas gambaran umum lembaga, pada bab III berisi pemaparan data beserta analis tentang proses pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul, penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI dan efektivitas penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

Adapun bagian terakhir dari bagian inti adalah bab IV. Bagian ini disebut penutup yang memuat simpulan, saran-saran, dan kata penutup.

Akhirnya, bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan beberapa lampiranyang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah penyusun menguraikan beberapa hal di atas, baik yang bersifat teori maupun penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul meliputi tiga komponen utama yang saling terkait, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran.
2. Dari beberapa aspek efektivitas yaitu aspek tujuan atau fungsi, aspek rencana atau program, aspek ketentuan atau aturan, aspek tujuan atau kondisi ideal, maka dari kesemua aspek tersebut pembelajaran PAI menggunakan media power point dalam kategori efektif.
3. Media pembelajaran mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatortis. Power point sebagai media pembelajaran apabila diukur dengan ke empat fungsi tesebut dapat dikatakan cukup efektif dalam pebelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dia atas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya dalam penggunaan media power point untuk mendesain lebih bagus agar pembelajaran lebih efektif dan tujuan dari pembelajaran PAI dapat dicapai oleh siswa. Desain tersebut adalah guru dapat menyisipkan video atau audio dalam presentasi, agar pembelajaran lebih variatif dan menghindari kejenuhan.
2. Guru hendaknya mengkolaborasi media pembelajaran dengan metode dan strategi lain agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran PAI di kelas.

C. Penutup

Alhamdulillahirabbil 'alamin, dengan dengan rahmat dan pertolongan Allah SWT. penulisan skripsi dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul"** dapat selesai. Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Tentu skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis membutuhkan kriti dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri, 2009, *Media Pembelajaran,* Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.

Arikunto, Suharsimi, 1998, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rieneka Cipta.

----------, 1993, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta.

----------, 1986*, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara

Arsyad, Azhar, 2006, *Media Pembelajaran,* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asnawir dan M. Basyirudin Umar, 2002, *Media Pembelajaran,* Jakarta: Ciputat Press.

Azis, Panji Wira Bumi, 2006, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI di Kelas 2 SMA N 2 Yogyakarta", *Skripsi,* Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Azwar, Syafrudin, 2005, *Metode Penelitian,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Baroroh, Ifa Ni'matul, 2007, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PAI Di SMP Piri Ngaglik Sleman Yogyakarta", *Skripsi,* Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Emzir, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, Jakarta: Rajawali Press.

Harjanto, 1997, *Perencanaan Pengajaran,* Jakarta: Rineka Cipta.

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_a0551_0605568_chapter2.pdf, dalam *www.google.com*

Kisbiyanto, 2007, *Bunga Rampai Penelitian Manajemen Pendidikan,* Semarang: RaSAIL Media Group.

Komariyah, Aan dan Cepi Triyana, 2006, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif,* Jakarta: Bumi Aksara.

Lestari, Desi Sri, 2011, "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Depok, Sleman Tahun Ajaran 2010/2011", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Moleong, Lexy J, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudhafier, 1987, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Remaja Karya

Mulyasa, E, 2006, *Manajemen Berbasis Sekolah; Konsep, Stretegi, dan Implementasi,* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Naim, Ngainun, 2009, *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Siswa,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nasution, S. 1996, *Metode Research (Penelitian Ilmiah),* Jakarta: Bumi Aksara.

Prawiradilaga, dkk, 2007, *Mozaik Teknologi Pendidikan,* Yogyakarta: Prenanda Media.

Purwanto, M. Ngalim, 1994, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Ealuasi Pengajaran,* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sadiman, S.Arif, dkk, 2003, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sarjono, dkk, 2008, *Panduan Penulisan Skripsi*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.

Silberman, Melvin L, 2006, *Active Learning*, penerjemah: Sardjuli dkk. Bandung: Nusamedia.

Sri, Kang, 2009, *Pemanfaatan Microsoft Power Point Untuk Media Pembelajaran*, dalam http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/, dalam *www.google.com*.

Sudijono, Anas, 1994, *Pengantar Statistk Pendidikan,* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana, 1997, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Harapan

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* Bandung: Alfabeta.

Sujud, Aswari, 1998, *Matra Fungsional Administrasi Pendidikan*, Yogyakarta: Perbedaan.

Sukmadinata, Nana Syaodih, 2009, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Surakhmad, Winarno, 1982, *Pengantar Penelitian Ilmiah; Dasar, Metode, dan Teknis*, Bandung: Tarsito.

Thoifuri, 2007, *Menjadi Guru Inisiator,* Semarang: RaSAIL Media Group.

Tip Membuat Tampilan Presentasi di Power Point http://mediakita.com/tip-membuat-tampilan-presentasi-di-power-point.html, dalam *www.google.com,*

Triyanto, 2010, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatis-Progresif; Konsep, Landasan, dan Implementasinya Dalam KTSP,* Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Dasar 1945 dan GBHN, 2008, : Citra Media Wacana.

Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 dan Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008, Bandung: Citra Umbara, 2009.