

BAB IV
PENERAPAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN
AGAMA ISLAM DI PLAY GROUP ISLAM TERPADU
PERMATA HATI NGALIYAN SEMARANG

A. Laporan Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

a. Tinjauan Historis Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang didirikan pada tahun 1999 dalam status terdaftar dan baru diresmikan oleh Departemen Pendidikan dan Departemen Agama pada tahun 2000 dibawah Yayasan Permata Hati.

Pada awalnya bernama Yayasan Masjid Al-Azhar, namun karena ada pergantian pengurus Yayasan maka seiring dengan perkembangan waktu maka jajaran pengurus perlu mengganti Yayasan menjadi Permata hati Ngaliyan Semarang yang bertujuan membentuk anak didik yang bertakwa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, cerdas, cakap, terampil, percaya diri, memiliki

kemampuan mengembangkan diri dan keluarganya serta bertanggung jawab pembangunan umat dan bangsa.¹

Adapun latar belakang didirikannya Taman Kanak-kanak Permata hati Ngaliyan Semarang adalah:

- 1) Untuk memberikan alternatif TK yang bernuansa keislaman kepada masyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai Al-Qur'an dan sunnah
 - 2) Untuk membantu dan ikut serta dalam pelaksanaan program pemerintah dibidang pendidikan. Hal ini sesuai dengan pembukaan UUD 1945 alenia keempat yaitu ikut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.²
- b. Visi dan Misi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

1) Visi

Menjadi tempat pendidikan yang menumbuhkan potensi-potensi positif peserta didiknya melalui eksplorasi bakat masing-masing anak didik, sehingga menjadi fondasi dalam mewujudkan generasi rabbani yang shaleh dan shalehah.

¹ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

² Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

2) Misi

- 1) Memperkenalkan secara dini *Dinul Islam* seiring pertumbuhan anak didik.
- 2) Pertumbuhan anak didik agar keislaman.
- 3) Mengembangkan generasi muda muslimnya yang handal dalam keimanan dan ketakwaan yang mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam perkembangan budaya yang terjadi.
- 4) Menciptakan keteladanan kepada masyarakat luas dalam berislam.³

c. Letak Geografis Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Play Group Islam Terpadu Permata hati Ngaliyan Semarang, terletak di Perumahan Bukit Permata Puri, dengan alamat JL. Bukit Delima Kecamatan Ngaliyan kabupaten Semarang, Propinsi Jawa Tengah bertempat di lokasi yang representatif untuk sebuah pembelajaran karena didukung oleh kondisi dan situasi yang tenang dan cukup jauh dari keramaian dan kebisingan aktivitas masyarakat kota. Denah lokasi terlampir.⁴

³ Dokumentasi Program Kegiatan PG-TKIT Permata Hati Ngaliyan tahun pelajaran 2005-2006.

⁴ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

d. Struktur Organisasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Struktur organisasi adalah seluruh tenaga dan petugas yang berkecimpung dalam pengolahan dan pengembangan pendidikan dan pengajaran, adapun struktur organisasinya dapat dilihat pada halaman lampiran.⁵

e. Keadaan Guru, karyawan, Siswa, Sarana dan Prasarana Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan

Proses belajar mengajar akan dapat berjalan manakala ada tenaga guru, karyawan siswa dan tenaga administratif, adapun keadaan guru, karyawan, siswa, serta sarana dan prasarananya adalah sebagai berikut:

1) Keadaan Guru

Taman Kanak-kanak Permata hati Ngaliyan Semarang mempunyai tenaga pengajar 15 pengajar, yakni: 2 orang guru TK A Tabligh, 2 Orang guru TK A Amanah, 2 pengajar TK A Al-Aqil, 2 Pengajar TK B Fathonah, 2 Pengajar TK B Al-Amin, 1 Orang Pengajar seni gambar, 3 orang guru ekstra kurikuler dan 1 orang guru bantu.

Adapun guru pengajar di Taman Kanak-kanak Permata hati Ngaliyan Semarang adalah alumni

⁵ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

PG-TKI dan sarjana dibidang pendidikan, antara lain; PGTKI UNNES, Semarang, dan IAIN Walisongo Semarang. Selengkapnya terlampir.⁶

2) Keadaan siswa

Taman Kanak-kanak Permata hati Ngaliyan Semarang mempunyai siswa sebanyak 116 siswa yaitu 49 siswa laki-laki dan 67 siswa perempuan yang terbagi menjadi 5 kelas yakni: yang terbagi menjadi 5 kelas yakni TK A(Tabligh) berjumlah 23 siswa, TK A (Amanah) berjumlah 24 siswa, TK A (Al-Aqil) berjumlah 23 siswa, TK (Fatonah) berjumlah 24 siswa, TK B (Al-Amin) berjumlah 22 siswa.⁷

3) Keadaan sarana dan prasarana

Proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik manakala tidak didukung dengan kualitas yang memadai sebagai sarana dan prasarana pembelajaran, dan di Play Group Islam terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang memiliki beberapa fasilitas antara lain:⁸

⁶ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

⁷ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

⁸ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana

No	Sarana prasarana	Jumlah
1	Perpustakaan	1
2	Laboratorium mini	1
3	Media elektronik	16
4	Tempat bermain	1
5	Armada antar jemput	1
6	Ruang kelas yang nyaman dan memenuhi syarat	6
7	Aula	1
8	MCK	4
9	Ruang Tunggu	1
10	Halaman	1
11	Kebun Mini	1

f. Ekstra Kurikuler

Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang memiliki organisasi ataupun kegiatan ekstra kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan bakat para siswa antara lain:

1) Seni Tari

Seni tari bertujuan untuk melatih dan mengenalkan anak didik pada dunia tari, melatih keluwesan,

keberanian, dan kreatifitas siswa dalam gerak dengan irama musik.

2) Gambar

Gambar bertujuan untuk melatih imajinasi siswa dengan media kertas dan krayon serta mengenalkan siswa pada warna.

3) Rebana

Menggunakan musik Islami dan lagu-lagu Islam pada anak.

4) Ekstra cooking class

Ekstra cooking class bertujuan untuk melatih siswa pada teknik masak sederhana, agar siswa lebih mandiri, berani dan kreatif.

5) Renang

Renang bertujuan untuk melatih keberanian siswa dalam bermain dan berekspresi dengan alam di kolam renang, dan melatih motorik kasar siswa.

6) Out door activity / Out Bond Family Day

Out door activity bertujuan untuk kemandirian, sosialisasi dan keberanian dalam lingkungan luar sekolah dan rumah.

7) Cek kesehatan / pemantauan kesehatan

8) Tes psikologi dan pantauan psikologi dari ABKIN

- 9) Drumband/Angklung untuk mengajarkan seni, disiplin dan motorik anak.⁹
- g. Program Pengajaran Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan

Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah satu wadah bermain dan belajar bagi anak diluar lingkungan rumah. Dengan konsep pengajaran pendidikan Islam melalui proses metode suri tauladan dengan tujuan bentuknya insan kamil. Untuk mencapai tujuan tersebut maka Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang menyusun program pengajaran yang mengacu pada: pendidikan agama Islam, pengembangan sosial emosional dan kreatifitas serta wawasan anak terhadap alam sekitar.

Ketiga unsur pendidikan tersebut terintegrasi dan diberikan sesuai dengan tahap perkembangan anak prasekolah, dimana selama proses berlangsung peran orang tua dan guru merupakan orang pertama yang menjadi model peran, simbol kasih sayang dan pendidikan bagi anak.

⁹ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

Adapun program pengajaran yang digunakan meliputi:

- a. Materi perkembangan agama, meliputi: pendidikan keimanan, dan akidah, ibadah, berdo'a, Al-Qur'an dan pendidikan akhlak
- b. Materi perkembangan moral Pancasila, yang meliputi perilaku bertanggung jawab, mengikuti penugasan, menguasai diri, dapat bekerjasama dengan kelompoknya, dapat membedakan milik sendiri dengan milik temannya, mengucapkan terimakasih, meminta tolong dengan baik, dapat menjadikan pemimpin atau menjadi pengikut dan rapi dalam berpakaian.
- c. Materi pengembangan, yang meliputi: potensi bahasa, daya pikir dan potensi motorik, yakni halus dan kasar.¹⁰

2. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Guru memiliki peran yang sangat urgen dalam membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya secara maksimal melalui kegiatan yang ada. Untuk dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya yang

¹⁰ Dokemntasi Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, yang dikutip pada tanggal 12 Oktober 2015

begitu penting guru dituntut memiliki bekal pemahaman dan wawasan terhadap prinsip dan landasan kependidikan.¹¹

Jika dicermati dari tindakan dan langkah yang diambil pada tiap kegiatan jelas dapat dilihat syaratnya bekal dan wawasan akan landasan kependidikan. Seluruh rangkaian kegiatan yang ada diupayakan dengan mentaati konsep dan landasan kependidikan yang berlaku. Sebagai contoh, tindakan untuk menyediakan media belajar yang efektif dengan mengupayakan runtutan yang jelas dan logis serta mempertimbangkan kondisi peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar, sudah barang tentu membutuhkan adanya dan strategi dalam peserta didik itu sendiri, proses belajar mengajar merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnya dari seorang guru atau dosen kepada peserta didik murid, atau mahasiswa. Proses seperti itu dibangun atas dasar anggapan bahwa siswa atau peserta didik ibarat bejana kosong atau kertas putih. Guru atau pengajarlh yang harus mengisi bejana tersebut atau menulis apapun di kertas putih tersebut.¹²

Cara pandang seperti itu kini mulai ditinggalkan seiring dengan munculnya kesadaran yang makin kuat di dunia pendidikan bahwa proses belajar akan lebih efektif

¹¹ Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

¹² Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

apabila peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses tersebut. Dengan demikian, peserta didik akan mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dan pengalamannya itu, dan pada gilirannya hasil belajar merupakan bagian dari diri, perasaan, pemikiran, dan pengalamannya. Hasil belajar kemudian akan lebih melekat, dan tentu saja, dalam proses seperti itu peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.¹³

Kesadaran baru ini dianggap lebih manusiawi karena tidak lagi melihat siswa, peserta didik atau warga belajar, sebagai bejana kosong atau kertas putih pandangan ini menganggap peserta didik atau warga belajar, terutama orang biasa, sebagai manusia yang memiliki pengalaman, pengetahuan, perasaan, keyakinan, cita-cita, kesenangan, dan keterampilan, oleh karena itu, pengalaman mereka itu harus dihargai dan diangkat dalam proses dan aktivitas peserta didik di kelas. Karena pada dasarnya belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan “otak” (sadar, rasional, memakai “otak kiri”, dan verbal), tetapi juga melibatkan seluruh tubuh atau pikiran dengan segala emosi, indera, dan sarafnya, inilah yang dikembangkan dalam

¹³ Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

penggunaan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.¹⁴

Adapun motivasi yang melatarbelakangi penggunaan multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah untuk mendukung tercapainya target pembelajaran Agama Islam menjadi lebih optimal.

Secara filosofis berfungsi penggunaan multimedia untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi Pembelajaran Agama Islam secara riil dan menyenangkan. Penerapan multimedia merupakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan memahami peserta didik menjadi sangat penting diberikan kepada peserta didik tentunya dengan mengaktifkan segala ranah yang dimiliki peserta didik yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, dari materi yang bersifat abstrak.

Dalam proses pendidikan, peserta didik merasakan jenuh atau bosan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat atau motivasi kembali setelah beberapa menit belajar bahkan terkadang siswa melakukan hal-hal aneh, bermain sendiri, corat-coret, mengganggu teman yang sedang serius dan lain-lain, maka guru memberikan dorongan dengan berbagai dengan melaksanakan pembelajaran agama Islam

¹⁴ Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

melalui game elektronik, sehingga akan menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan.¹⁵

Tugas siswa adalah belajar, mengembangkan seluruh potensi yang se-optimal mungkin, sehingga tujuan tercapai sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Oleh karena itu, siswa harus mendapatkan situasi kondisi yang memungkinkan serta menunjang berkembangnya potensi tersebut. Untuk menunjang hal tersebut guru perlu menggunakan berbagai media yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.¹⁶

Motivasi yang melatarbelakangi multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah untuk memanfaatkan fasilitas multimedia yang ada sehingga dapat mendukung tercapainya target pembelajaran agama Islam menjadi lebih optimal.¹⁷

Interaksi belajar antara guru dan siswa dalam multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang terjadi sangat aktif, artinya terjadi *feedback* antara guru dan murid yang

¹⁵ Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

¹⁶ Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

¹⁷ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I, guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 19 Oktober 2015

dapat meningkatkan proses belajar mengajar di kelas mulai dari tahap awal hingga akhir pelajaran.¹⁸

Multimedia dipilih dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang karena dengan pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu juga bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan daya serap siswa terhadap materi
- b. Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang
- d. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang
- e. Meningkatkan apresiasi terhadap pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.¹⁹

Siswa sering mengalami kesulitan dalam menguasai teori-teori pada materi sub pokok dalam pembelajaran agama Islam, sehingga sangat diperlukan penerapan multimedia dari materi pembelajaran agama Islam. penerapan multimedia

¹⁸ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I, guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 19 Oktober 2015

¹⁹ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I, guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 19 Oktober 2015

dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

a. Perencanaan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Multimedia yang telah di sediakan oleh sekolah dipergunakan sesuai dengan kekreativitasan seorang guru dalam penggunaannya, baik dari cara penggunaan maupun model menggunakannya.

Beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak dilaksanakan secara terpisah, namun dalam satu tema guru bisa menggunakan beberapa media dalam satu materi atau tema, seperti pada tema tentang bacaan Qur'an guru bisa menggunakan secara bersama media power point, televisi, CD interaktif, *game education* dan gambar

Dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang mempunyai beberapa perencanaan, meliputi: tujuan yang ingin dicapai, materi yang perlu dipelajari dan sejumlah pertanyaan untuk menilai kemampuan belajar peserta didik.

Pada tahap perencanaan kegiatan di mulai dengan guru melakukan persiapan yang matang. Persiapan

tertulis, meliputi: rencana pembelajaran, administrasi kelas dan lain-lain. Sedangkan persiapan tidak tertulis meliputi persiapan mental, penguasaan bahan, dan lain sebagainya. Persiapan guru secara tertulis adalah:

- 1) Mempersiapkan Rencana Pembelajaran, yang didalamnya terdapat skenario pembelajaran yang sesuai dengan metode-metode yang digunakan untuk menyampaikan materi. Contoh RKH dapat dilihat dalam lampiran.
- 2) Mempersiapkan bahan/materi ajar dalam bentuk teks atau tugas yang disesuaikan dengan silabus. Guru memilih bahan atau materi ajar yang dapat didiskusikan atau tidak, maupun mempertimbangkannya dengan metode-metode pembelajaran yang digunakan.
- 3) Setelah bahan ajar, persiapan selanjutnya adalah persiapan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi. Hal ini berkaitan dengan media yang digunakan untuk menyampaikan materi.

- 4) Langkah selanjutnya adalah mempersilahkan peserta didik untuk memahami lebih lanjut materi dengan media yang digunakan.²⁰

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang digunakan sesuai karakter materi yang diajarkan.

Media dalam proses mengajar pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang sangat terlihat, setiap kelas disediakan media-media gambar seperti gambar shalat, cara wudhu, Asma'ul Husna, huruf Hija'iyah dan yang lain kemudian disediakan Ruangan Khusus tempat media yaitu ruang AVA (Audio Visual Aids). Di sana terdapat banyak sekali media pembelajaran termasuk media pembelajaran pembelajaran, seperti Televisi, VCD, gambar *concept mapp*, tape recorder, bermacam-macam VCD, cassette, alat-alat peraga.

- b. Pelaksanaan Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan

²⁰ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

Semarang sangat disesuaikan dengan kebutuhan tema yang akan diajarkan, sebagai pengamatan yang dilakukan peneliti, dimana saat guru mengajarkan tema tentang membaca al-Qur'an, dilakukan dengan menggunakan media game *education* melalui komputer dan menonton VCD al-Qur'an sehingga mereka memahami materi dengan terlibat langsung.²¹

Multimedia pembelajaran yang digunakan sesuai materi yang diajarkan. Kreativitas guru dalam menggunakan multimedia sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Kegiatan memanfaatkan multimedia pembelajaran berarti menjadikan multimedia pembelajaran yang telah disediakan ada gunanya atau dipergunakan sesuai dengan kekreativitasan seorang guru.

Untuk pengelolaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah:

1) Kegiatan Belajar Mengajar secara Klasikal

Kegiatan Belajar Mengajar ini, guru memberikan penjelasan materi sesuai dengan kurikulum kepada siswa secara bersama-sama di dalam kelas. Dalam hal ini siswa mempunyai dua

²¹ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

kegiatan pokok yaitu: mendengarkan dan membuat catatan.

Hasil suatu penyelidikan mengatakan bahwa pelajaran yang diberikan secara massal, atau kepada suatu kelompok besar sangat efektif untuk tujuan menyampaikan informasi.

2) Kegiatan Belajar Kelompok

Yaitu siswa melakukan Kegiatan Belajar Mengajar secara berkelompok, selanjutnya guru memberikan lembaran kegiatan kepada siswa untuk di diskusikan. Jadi peran guru di sini sebagai fasilitator yang kemudian evaluator.

3) Kegiatan Belajar Individual

Kegiatan Belajar Mengajar ini dilaksanakan, apabila terhadap siswa yang tertinggal dalam masalah belajarnya, untuk mengatasi ketertinggalan tersebut. Maka diadakan kegiatan belajar mengajar Individual, dengan bentuk ini pengajar memberi tuntunan secara penuh.²²

Aplikasi penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dapat peneliti gambarkan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan sebagai berikut:

²² Observasi pada tanggal 20 Oktober dan 27 Oktober 2015

1) Observasi Pertama

Pada observasi pertama ini peneliti mengamati guru saat mengajar, proses pembelajaran dimulai dari mendisiplinkan siswa melalui proses penataan siswa pada bangkunya masing-masing, selanjutnya guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a bersama dengan penuh hikmat, kegiatan dilanjutkan dengan guru memberikan apersepsi untuk mengingatkan pembelajaran yang telah diterima pada pertemuan sebelumnya dan memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi rukun Islam.

Untuk menggairahkan pembelajaran pada diri siswa guru mengajak siswa bernyanyi bersama tentang rukun Islam dengan mengajak siswa media audio visual berupa cerita dan lagu syamil dan kemudian bernyanyi bersama akan muncul perasaan senang pada diri anak sehingga siap dan termotivasi untuk menerima pembelajaran yang dilakukan. Guru juga menggunakan media gambar untuk memperjelas materi.

Guru membentuk berkelompok siswa, dimana setiap kelompok 5 kelompok terdiri 6 siswa untuk main *game education* berupa pencocokan kata atau tarik garis menggunakan media komputer. Guru

melakukan kompetisi diantara kelompok dalam *game education*.

Kelompok siswa yang tercepat mendapat applus dari guru dan siswa lain, Kegiatan dilanjutkan guru mengklarifikasi semua hasil kerja dan mengajak siswa untuk bertepuk tangan semua memberikan applus pada diri sendiri dan menempelkan kerja kelompok yang terbaik di papan tulis.²³

2) Observasi kedua

Pada observasi kedua ini peneliti mengamati guru saat mengajar. Proses pembelajaran ini dilakukan dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama-sama, dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Sebelum anak datang, guru menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan seperti kertas yang bertulis gambar shalat, power point, video Syamil tentang pentingnya shalat, media game puzzle gambar orang sedang shalat dan video shalat.

Selanjutnya guru menerangkan materi shalat dengan memperlihatkan gambar shalat, *power point* tata cara shalat dan video praktek shalat, dengan posisi duduk melingkar di tengah-tengah siswa untuk mengajak anak bernyanyi bersama, memberikan tutor

²³ Observasi pada tanggal 20 Oktober 2015

bermain game *education*, bercerita yang berhubungan dengan materi shalat fardhu dengan menggunakan tayangan video syamil.

Selanjutnya guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa setiap kelompok diajak praktek shalat sesuai dengan tayangan, tentunya dengan bimbingan guru, anak-anak dalam kelompok memilih peran dalam kegiatan tersebut, menjadi imam, ma'mun dan menjadi muadzin secara bergiliran.

Ketika kelompok sedang melakukan praktik shalat, guru berkeliling membenarkan gerakan-gerakan shalat yang salah. Setelah setiap kelompok latihan shalat dengan kelompoknya kemudian guru mempersilahkan tiap kelompok untuk praktek di depan dan teman yang lain mengomentari, setelah semua kelompok maju ke depan kemudian guru bertanya kepada anak-anak sebagaimana niat sholat yang tadi dikerjakan, berapa raka'atnya dan tiap kelompok untuk menempelkan puzzle sesuai dengan urutan shalat fardhu.

Setiap selesai melakukan aktifitas, guru selalu memberikan apresiasi yang menekankan pada perasaan puas, senang, dihargai dan merasa gembira setelah melaksanakan belajar, misalnya memberi

tepek tangan, acungan jempol dan lain sebagainya. Selama anak mengerjakan sholat, guru mencatat aktifitas-aktifitas anak tersebut. Setelah anak-anak mengerjakan shalat.

Setelah kegiatan selesai lalu guru mengajak siswa untuk mengucap syukur atas segala kegiatan yang telah dilaksanakan dengan do'a bersama.²⁴

3) Observasi Ketiga

Pada observasi ketiga ini peneliti mengamati guru saat mengajar. Proses pembelajaran ini di mulai dengan mengucapkan salam dan mengajak semua siswa untuk berdo'a bersama, mengabsensi siswa, menghubungkan pelajaran yang lalu dengan yang sekarang dan menerangkan materi dengan membaca surat al-fatihah. Setelah proses membaca selesai guru membentuk kelompok pasangan siswa untuk saling menyimak bacaan secara pasangan.

Selanjutnya guru memperlihatkan gambar tulisan surat al-Fatihah yang kemudian di baca guru bersama-sama dengan pasangan secara perlahan-lahan, kegiatan juga di lanjutkan dengan guru menghidupkan VCD membaca surat al-Fatihah per ayat yang ditirukan oleh pasangan secara berulang-

²⁴ Observasi pada tanggal 27 Oktober 2015

ulang dan siswa melakukan game education mengurutkan surat al-Fatihah.

Setelah proses membaca bersama-sama selesai guru mempersilahkan setiap pasangan untuk melakukan proses saling menyimak dengan pasangannya sehingga bacaan mereka seperti yang ada di gambar dan di VCD. Pada saat proses kerja pasangan guru berkeliling mengelilingi kelompok pasangan siswa untuk memberikan motivasi agar kerja kelompok pasangan lebih hidup dan terkadang mengajak diskusi setiap kelompok terhadap kesulitan yang dialami.

Selanjutnya, guru menyuruh beberapa kelompok pasangan untuk mempraktekkan membaca surat al-Fatihah di depan kelas, dan guru membimbing semua kelompok pasangan lain untuk mengomentari hasil bacaan yang maju. Setelah kegiatan selesai lalu guru mengajak siswa untuk mengucapkan syukur atas segala kegiatan yang telah dilaksanakan dengan do'a bersama.²⁵

Secara umum pembelajaran agama dengan menggunakan multimedia dapat peneliti gambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1

²⁵ Observasi pada tanggal 3 nopember 2015

Kegiatan Pembelajaran Agama Islam
Menggunakan Multimedia

No	Kegiatan Pembelajaran
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berbaris, berdo'a, shalawat, salam b. Membaca membaca surat al-Fatihah c. Menghafal surat-surat pendek d. Absen e. Apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang tertarik mempelajari materi yang akan diberikan
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa bernyanyi bersama tentang materi, dengan bernyanyi bersama b. Guru membentuk berkelompok siswa c. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar, audio visual, . d. Guru mengajak setiap kelompok untuk melakukan game education baik untuk mencocokkan jawaban maupun praktek ibadah e. Guru mempersilahkan kelompok bermain dalam kelompok dibawah bimbingan guru f. Guru menginstruksikan setiap kelompok untuk kompetisi dengan kelompok lain, kelompok yang paling cepat selesai dan paling benar adalah menang g. Guru lebih banyak mengelilingi kerja kelompok untuk memberikan motivasi dan bimbingan, sehingga motivasi siswa dalam mencari kartu pasangan dan menyortir kartu h. Guru mempersilahkan kelompok siswa untuk maju ke depan untuk praktek. Ketika kelompok maju guru membimbing

	kelompok lain mengomentari i. Guru mengklarifikasi semua hasil kerja dan mengajak siswa untuk bertepuk tangan semua memberikan applus pada diri sendiri dan menempelkan kerja kelompok yang terbaik di papan tulis
3	Istirahat a. Bermain, cuci tangan b. Berdoa sebelum dan sesudah makan c. Makan bekal bersama
4	Kegiatan Akhir a. PT menggambar-gambar yang sudah tersedia b. Ulasan kegiatan / materi c. Berdoa pulang

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang akan menjadi lancar beberapa hal yang dilakukan guru diantaranya:

- a. Menciptakan situasi tertib dalam kelas sehingga anak merasa nyaman, gembira, bersemangat dalam permainan untuk belajar sehingga mereka betah bersama teman-temannya di kelas.
- b. Berusaha berbuat sesuatu yang menarik perhatian anak-anak agar mereka menerima secara terbuka apa saja yang diberikan oleh guru kelas dalam membimbingnya.
- c. Apabila anak-anak bisa melakukan tugas dari guru dengan baik maka guru memberikan penghargaan untuk motivasi bagi anak.

- d. Apabila anak belum bisa melakukan tugas kelas dengan baik, maka guru memberikan semangat dan bimbingan kepada anak tanpa memarahinya karena akan dapat menurunkan kondisi mental anak dengan rasa ketakutan berkepanjangan.
- e. Pada waktu pelajaran, guru menanyakan pelajaran yang telah lalu sambil mengingatkan memori mereka, kemudian menambahkan pelajaran-pelajaran baru sesuai tingkat kemampuan dan perkembangan mereka.
- f. Sebelum anak pulang, guru kelas memberikan motivasi (dorongan) dan wawasan yang bersifat rekreatif seperti hikayat, nasehat, lagu-lagu, dan sebagainya.
- g. Mengatur penyampaian materi pelajaran sesuai alokasi waktu dan kebutuhan anak seharusnya
- h. Guru kelas secara terampil memberikan perhatian terhadap kondisi kelas dan siswa ketika materi pelajaran tengah disampaikan sehingga ketertiban kelas terjaga dengan nyaman, tenang serta pelajaran yang disampaikan tidak sia-sia dan dapat diterima anak secara optimal dan *orisinal* (tahan lama). Untuk itu guru kelas selalu mencontohkan kedisiplinan bagi kemampuan anak. Dalam kelas-kelas ini rata-rata guru memberikan perhatian pada anak sebagai

berikut: menganjurkan anak-anak mengawali pelajaran dengan do'a pembuka pelajaran, sebelum masuk kelas anak-anak dianjurkan berbaris lebih dahulu, meminta anak-anak untuk menjaga ketenangan pada saat belajar dan tidak mengganggu teman yang lain, memperhatikan pakaian seragam anak-anak untuk dirapikan sehingga nampak indah dan menyenangkan.

- i. Selalu memberikan kesan mudah pada anak-anak sehingga mereka tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugasnya.
- j. Guru berusaha menimbulkan rasa cinta anak-anak terhadap pelajaran-pelajaran yang hendak dikuasainya dengan penyampaian yang menarik.
- k. Guru kelas menciptakan kontak sosial dengan anak-anak untuk memberikan motivasi dan membantu menemukan kesadaran dirinya melalui komunikasi antar pribadi serta mengembangkan rasa tanggungjawab.
- l. Semua kegiatan peserta didik dalam pembelajaran agama Islam semua anak dapat bimbingan dari guru. Pembimbingan dilakukan secara bersama-sama, karena peserta didik tidak terlalu banyak dan memungkinkan dilakukan secara bersama-sama. Bentuknya dengan memberi motivasi tentang

kelebihan tentang sesuatu seperti halnya kelebihan ibadah, dan bertingkah laku baik, selain itu motivasi juga berupa menakut-nakuti anak tentang akibat melakukan kejahatan dengan ancaman neraka sebagai bahan penakutannya.²⁶

Menurut Anita Fitriana, penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang memang membutuhkan keahlian dari guru terutama dalam hal komunikasi dengan siswa, guru harus mampu menjadi teman sekaligus pengajar sehingga siswa tidak merasa takut dengan gurunya tetapi merasa senang ketika gurunya datang, perilaku yang lembut dan penuh kasih sayang sangat menentukan berhasil tidaknya penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.²⁷

Dalam menata ruang kelas, dilakukan dengan menghias dinding dengan hasil belajar peserta didik dari semua pelajaran, seperti hasil kaligrafi anak-anak, praktek ibadah, semua ditempel di tembok, juga dengan beberapa kalimat penyemangat, penggugah dan komitmen

²⁶ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

²⁷ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I, guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

menghiasi dinding ruang kelas. Ada juga alat bantu pembelajaran seperti peta, media Qiro'ati, gambar bangun datar maupun bangun ruang matematika dan lain-lain. Bahkan terkadang kelas disemarakkan dengan balon, lampion, dan hiasan gantungan yang lainnya.²⁸

Tidak kalah pentingnya, tempat duduk. Hal ini di setting sesuai dengan situasi dan kondisi saat materi pembelajaran, jadi bersifat fleksibel. Namun tempat duduk dengan satu meja satu peserta didik tetap ada, bentuk ini divariasikan setiap 3 sampai 4 pekan berubah dengan model berbeda-beda. Misalnya mengelompok saling berhadap-hadapan 5 sampai 6 anak, untuk kerja kelompok dengan membentuk huruf U, jika seorang guru butuh diperhatikan sesaat untuk menjelaskan sesuatu dua anak saling berhadap-hadapan. Jika, guru menginginkan mengevaluasi secara lisan atau menjalin keakraban dua peserta didik (semua peserta didik menghadap ke depan jika guru mengadakan ulangan tertulis).²⁹

Kepala sekolah juga mewajibkan setiap guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media, karena guru yang melaksanakan pembelajaran tanpa media maka tidak akan terkesan bagi anak dan pembelajaran bersifat abstrak bagi anak, tidak

²⁸ Observasi pada tanggal tanggal 1 September 2015

²⁹ Observasi pada tanggal tanggal 1 September 2015

riel. Pembelajaran tidak efektif dan ketuntasan siswa akan kurang mencapai 75% dan informasi ini dilakukan kepala sekolah secara rutin ketika rapat awal tahun. Media akan membantu ketuntasan anak baik secara proses maupun hasil, jika ada guru yang kurang kreatif dalam pembelajaran maka kepala sekolah akan mendorong dan memotivasinya.³⁰

Maka dari itu dibutuhkanlah seorang guru yang kreatif dan mampu memilah dan memilih media yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan kepada anak. Sehingga tidak semua media pembelajaran yang kita butuhkan tidak disediakan di sekolah maka, disinilah peran seorang guru kreatif untuk membuat sederhana yang digunakan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu membuat inovasi dalam mendesain segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar baik metode, teknik, evaluasi dan lagi yang terpenting media. Karena dengan menggunakan media proses komunikasi antar guru dan murid lebih komunikatif karena dengan adanya alat peralatan yang disebut media.

³⁰ Wawancara dengan Rr.Hindarwati SS M.Si, kepala Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 13 oktober 2015

- c. Evaluasi Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.

Setelah penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, langkah selanjutnya adalah evaluasi sebagai hasil akhir dari proses belajar mengajar di kelas, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di mana secara otomatis akan diketahui apakah penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang yang diterapkan berhasil atau tidak. Adapun evaluasi dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian proses

Penilaian ini digunakan untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang positif (psikomotorik positif). Cara mengevaluasi dengan penilaian proses ini dilakukan pada waktu pelaksanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam

Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Siswa akan mendapat nilai atau penghargaan jika selalu berpartisipasi aktif dan melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab masing-masing dalam proses belajar. Sedangkan nilai atau penghargaan kelompok juga akan diperoleh jika kelompok tersebut menunjukkan prestasinya dengan kesuksesannya mengorganisir anggota maupun terselesaikannya tugas dengan baik.

b. Penilaian Performance

Penilaian ini berhubungan erat dengan ranah psikomotorik siswa dimana melalui penilaian ini, guru akan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam mempraktekkan materi pelajaran.

Penilaian jenis ini dilakukan karena siswa tidak mungkin mendapat penilaian mutlak hanya dengan tingkat intelektual dan pengetahuannya saja. Tetapi tingkat ketrampilan juga dapat dijadikan ukuran dalam mengevaluasi siswa.

Jadi, jenis penilaian ini merupakan satu hal yang tak kalah pentingnya bagi penilaian siswa dalam proses belajar mengajar, pembelajaran agama Islam di

play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.

c. Tes Tertulis

Cara mengevaluasi dengan tes tertulis merupakan tes yang sering digunakan baik secara individual maupun kelompok. pada pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, biasanya tes ini dilakukan pada akhir pembelajaran. Tes ini bisa berbentuk tes tarik panah yang bermanfaat sebagai alat ukur keberhasilan dalam ranah kognitif dan afektif.

d. Tes Perbuatan

Tes ini dilakukan untuk menilai peserta didik terhadap kemampuan yang membutuhkan praktek. Penilaian tersebut bisa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, misalnya materi pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada aspek ibadah yang membahas tentang sholat. Guru bisa dibantu oleh siswa dalam penilaian karena biasanya materi ini disampaikan melalui metode tutor sebaya.

e. Portofolio

Portofolio adalah koleksi suatu tugas yang dikerjakan peserta didik. Portofolio digunakan sebagai alat yang dapat mengetahui kemajuan kompetensi

peserta didik. Penilaian berbentuk portofolio pada pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, hanya berupa kumpulan tugas yang dikerjakan secara individu seperti menggambar, hafalan dan sebagainya.³¹

Bentuk penilaian yang dilakukan dengan menggunakan simbol SB (Sudah Bisa) jika siswa antusias mengikuti pembelajaran dan memahami materi, B (Bisa) jika siswa hanya memahami materi, MM (Mulai Muncul) jika siswa sudah mengikuti pembelajaran tetapi belum paham, PB (Perlu Bimbingan) apabila anak belum mau menerima dan mengikuti apa yang disampaikan dan lebih asyik dengan dirinya sendiri. Beberapa tes yang dilakukan oleh guru di atas digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang terjadi di kelas, serta untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dan keaktifan siswa yang diterapkan dalam pengajaran yang terwujud dalam pencapaian prestasi siswa.³²

³¹ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

³² Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

3. Problematika Pelaksanaan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Ada tiga problematika yang dihadapi dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang yaitu:

a. Peserta didik

Problematika yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan peserta didik dan usia. Problematika tingkat pengetahuan peserta didik adalah tingkat pengetahuan peserta didik yang tidak sama ini mengakibatkan semangat belajar dan pola belajar yang tidak berimbang. Hal ini terkait dengan latar belakang keluarga dan umur peserta didik.³³

b. Guru

1) Problematika yang Berhubungan dengan Pengelolaan Kelas dan penggunaan media.

Dalam pengelolaan kelas jumlah murid bukanlah suatu masalah. Yang menjadi masalah adalah memilih atau penggunaan media mengajar yang tepat. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangat di penting sebab berkaitan dengan motivasi

³³ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

dan latar belakang siswa yang kurang mendukung atau lemah dalam motivasi belajar.

- 2) Guru mengalami kesulitan memprediksikan kemampuan siswa tentang kemampuan bahasanya.
- 3) Guru harus tetap mencari dan selalu mencari bahan pembelajaran sebanyak-banyaknya.
- 4) Setiap guru yang ingin memakai alat peraga harus mempersiapkan sebelum pelajaran dimulai sedangkan beban kerja padat.³⁴

c. Sekolah

Problematika yang dihadapi oleh sekolah adalah problematika yang sifatnya lebih luas dan menyeluruh dalam arti semua problematika peserta didik dan juga problematika guru tentunya menjadi problematika bagi sekolah tersebut. Khususnya sarana yang dalam melengkapi penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.³⁵

³⁴ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

³⁵ Wawancara dengan Anita Nur Fitriani, S.Pd.I dan Ratna Listyowati, S.Pd., guru Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang pada tanggal 26 Oktober 2015

B. Analisis

1. Analisis Perencanaan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Guru play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dalam pembelajaran agama Islam melakukan perencanaan dengan mempersiapkan Rencana Pembelajaran (RKH), mempersiapkan bahan/materi ajar dalam bentuk teks atau tugas yang disesuaikan dengan silabus, mempersiapkan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi dan mempersilahkan peserta didik untuk memahami lebih lanjut materi dengan media yang digunakan.

Perencanaan media yang digunakan guru play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dalam pembelajaran agama Islam tidak dilaksanakan secara terpisah, namun dalam satu tema guru bisa menggunakan beberapa media dalam satu materi atau tema, seperti pada tema tentang bacaan Qur'an guru bisa menggunakan secara bersama media power point, televisi, CD interaktif, *game education* dan gambar.

Perencanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dilakukan sesuai kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan sehingga media yang

digunakan dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan siswa, seperti penggunaan game education, media kartu, puzzle dalam pembelajaran membaca dipersiapkan dengan matang oleh guru sebelum pembelajaran dilakukan sehingga nantinya media tersebut bermakna. Guru selalu menggunakan berbagai media atau multimedia dalam proses

Perencanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang arahnya memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baik bagi siswa dengan rencana yang tersusun matang. Perencanaan pembelajaran ini berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien serta efektif. Dengan perencanaan yang matang diharapkan akan memperoleh pembelajaran maksimal.

Selanjutnya, salah satu komponen terpenting adalah mengajar, karena salah satu tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran agama Islam siswa yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi dengan tujuan menjadi peserta didik lebih dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan menentukan tingkat keberhasilan dari sebuah proses belajar mengajar khususnya dalam memahami materi.

Perencanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang mengarah pada pendekatan

emosional, yakni upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam antusias dalam melaksanakan pembelajaran yakni guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan merasakan hasil-hasil pengalaman belajar dengan media yang digunakan dengan bernuansa *learning by doing*.

Perencanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang mempertimbangkan pengetahuan peserta didik, suasana kelas yang kondusif, kerjasama yang baik dan peningkatan kualitas pribadi siswa, ini terlihat dengan pembagian kelompok dan pasangan dalam pembelajaran ini, menunjukkan pola pembelajaran yang mementingkan peningkatan proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran agama Islam yaitu pemahaman siswa terhadap materi meningkat, selain itu kreatifitas peserta didik semakin dihargai dan melatih mereka untuk selalu menghargai seseorang dan menjadikan mereka bagian yang penting dalam kelompoknya dengan dapat menerangkan dan berdiskusi dalam kelompoknya.

2. Analisis Pelaksanaan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang sangat disesuaikan dengan kebutuhan tema yang akan diajarkan, seperti ketika guru mengajarkan tema tentang membaca al-Qur'an, dilakukan dengan menggunakan media game *education* melalui komputer dan menonton VCD Al-Qur'an sehingga mereka memahami materi dengan terlibat langsung.

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dilakukan secara klasikal, kelompok dan individual. Hal ini menunjukkan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang. Siswa tidak hanya aktif mendengar dan melihat permainan. Siswa terlibat sejak awal Proses belajar mengajar sehingga siswa benar-benar menjadi subjek bukan objek. Siswa mempunyai atau memiliki waktu sepenuhnya untuk belajar, berfikir dan berbicara.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam beberapa observasi. Pertama penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang menggunakan media audio

visual berupa cerita dan lagu syaamil, *game education* berupa pencocokan kata atau tarik garis menggunakan media komputer dengan sistem belajar kelompok untuk berkompetisi. Kedua penerapan multimedia menggunakan kertas yang bertulis gambar shalat, power point, video Syaamil tentang pentingnya shalat, media game puzzle gambar orang sedang shalat dan video shalat dengan kerja kelompok setiap kelompok ada 4 siswa untuk praktek shalat dan kelompok lain mengomentari. Ketiga penerapan multimedia gambar tulisan surat al-Fatihah, VCD surat al-Fatihah yang dilakukan berpasangan untuk saling menyimak dan presentasi di kelas.

Beberapa penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang sebagaimana pengamatan menurut peneliti menjadikan siswa akan terasa lebih menyenangkan dalam mengikuti proses belajar mengajar pembelajaran agama Islam, sehingga siswa diharapkan dapat mencapai tingkatan pemahaman yang lebih tinggi dan bermakna dalam kehidupan mereka.

Pelaksanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu mulai dari tahap persiapan yang memfokuskan pada pembentukan motivasi pada diri peserta didik, dengan mengelola kelas yang mengarah pada keaktifan peserta didik

yang berbasis *learning by doing*. Pada saat proses pelaksanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang guru tidak berperan sebagai sesosok manusia yang menguasai segala-galanya dengan mengabaikan kemampuan peserta didik, guru hanya menerangkan sedikit materi dan selanjutnya diarahkan pada kekreatifan dari peserta didik, dengan mengajak siswa berfikir, bermain sambil belajar merupakan satu kemampuan yang menuntut kekreatifan peserta didik dan proses penghargaan yang besar pada peserta didik karena mereka merasa dihargai pendapatnya dan termotivasi belajarnya.

Selama ini, pengajaran agama Islam yang dilakukan guru di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang telah menunjukkan hasil yang memuaskan, tentunya tidak terlepas dari adanya peranan multimedia. Diharapkan para guru dapat lebih memanfaatkan media yang variatif dengan multimedia yang ada dengan sebaik-baiknya, karena bagaimanapun media juga mempunyai peranan yang penting dalam menyukkseskan pembelajaran.

Seorang guru harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu dan menyampaikan bahan tertentu. Dengan adanya berbagai jenis media, sangat penting di ketahui oleh guru dan tentu saja akan lebih baik jika guru memiliki kemampuan menggunakan dan

membuat suatu media yang dibutuhkan. Dan itulah yang dikembangkan dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.

Apa yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dalam menggunakan pemanfaatan multimedia pada proses pembelajaran agama Islam telah sesuai prinsip pembelajaran dimana pengetahuan ditemukan dan dikembangkan oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

Pembinaan hubungan antara peserta didik dengan pendidik dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang melalui metode klasikal, kelompok dan individual dengan mengedepankan keaktifan peserta didik menunjukkan guru telah mengembangkan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap dalam belajar.
2. Membantu peserta didik menyusun kelompok, agar dapat saling belajar dan membelajarkan

3. Membantu peserta didik untuk mendiagnosis dan menemukan kebutuhan belajar.
4. Membantu peserta didik menyusun tujuan belajar.
5. Membantu peserta didik merancang pola-pola pengalaman belajar.
6. Membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar
7. Membantu peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap proses dan hasil belajar.

Sesuai dengan pendapat E. Mulyasa, yang menyatakan syarat pelaksanaan kelas yang efektif adalah adanya keterlibatan, tanggung jawab dan umpan balik dari peserta didik. Keterlibatan peserta didik merupakan syarat pertama dalam kegiatan belajar di kelas. Untuk terjadinya keterlibatan itu peserta didik harus memahami dan memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran. keterlibatan peserta didik itupun harus memiliki arti penting sebagai bagian dari dirinya dan perlu diarahkan secara baik sumber belajar.³⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali murid menyatakan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang menjadikan anaknya lebih

³⁶ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.156

mudah dalam menghafal lagu, huruf hija'iyah, praktek ibadah dan sebagainya.³⁷

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dengan pemilihan media belajar yang memanfaatkan media yang sudah ada, media buatan guru dan media lingkungan sekitar yang dilakukan dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang menjadikan siswa tidak hanya aktif mendengar dan melihat permainan. Siswa terlibat sejak awal Proses belajar mengajar sehingga siswa benar-benar menjadi subjek bukan objek. Siswa mempunyai atau memiliki waktu sepenuhnya untuk belajar, berfikir dan berbicara.

Selanjutnya, untuk menjadikan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang lebih nyaman dan aktif guru harus membentuk ruangan dengan tatanan bangku huruf U untuk mempermudah interaksi peserta didik dan guru juga mempersiapkan proses pembelajaran dengan seksama untuk kepentingan pembelajaran yang menyenangkan.

Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dalam pandangan peneliti memungkinkan siswa

³⁷ Wawancara dengan Siti Qimariyah, Wali Murid play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semaran, pada tanggal 2 Nopember 2015

untuk belajar aktif karena mereka lebih banyak bekerja mencari jawaban dan kerja kelompok, inovatif karena mereka selalu mencari jawaban-jawaban untuk mengaplikasikan materi yang dilakukan dalam diskusi kelompok kreatif karena mereka selalu mencoba mencari jawaban dan bertanya terhadap permasalahan yang mereka hadapi, efektif karena kedua strategi ini menjadikan peserta didik lebih tahu proses pembelajaran yang dilakukan dan tidak hanya mendengar ceramah guru, menyenangkan karena mereka lebih banyak bekerja sendiri baik secara pribadi maupun kelompok akan menjadi pola belajar sambil bermain yang tentunya akan menyenangkan bagi mereka.

Guru berperan sebagai teman belajar yang mampu memahami berbagai kondisi anak didik. Proses belajar mengajar selalu diawali dengan kegiatan jurnal/menggambar bebas yang merupakan media bagi guru untuk memahami kondisi psikis anak didik, diantaranya untuk mengetahui apakah anak dalam kondisi sehat atau sakit secara fisik sekaligus mengetahui masalah yang dihadapi masing-masing anak. Upaya tersebut ditindaklanjuti dengan memberikan konseling bagi anak bermasalah untuk menciptakan suasana menyenangkan yang harapannya anak.

Secara garis besar, gambaran penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang adalah sebagai berikut:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara mengakibatkan semangat, terutama menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai bagi siswa.
3. Guru mengukur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dan pemecahan masalah, untuk mengungkapkan gagasannya dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolah.

Peneliti dapat berpendapat bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang ini sangat mendukung dalam proses belajar mengajar, dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang ini lebih memperhatikan siswanya, karena interaksi dalam PBM di dalam kelas ada dua arah yaitu dari siswa ke guru atau

sebaliknya dari guru ke siswa, harapannya agar tercapai proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan tersebut. Dan hendaknya jangan memosisikan siswa sebagai botol kosong yang belum mempunyai isi, tetapi menghargai pengetahuan yang telah dimiliki dan juga adanya pengetahuan terhadap potensi siswa itu sendiri.

Pelaksanaan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang juga tentang nilai-nilai kerja sama tetapi didalamnya perlu ada nilai kompetisi. Ini dimaksudkan untuk saling bersaing dalam mencapai prestasi bersama, memberi keuntungan dan manfaat bersama, dan berbuat yang utama. Kompetisi ini bukan bersifat kompetisi individual tetapi harus bersifat kompetisi kelompok dan dalam kompetisi ini jangan sampai merusak tatanan kerjasama yang sudah mapan dalam kelompok. Sehingga pengembangan kemampuan siswa dapat berkembang secara maksimal.

Disamping itu penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang memberi dampak yang besar tidak hanya pada kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa, tetapi juga belajar pada umumnya. Dalam upaya memunculkan, merangsang, dan memupuk pertumbuhan kreativitas guru harus menata sikap dan falsafah

mengajarnya dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang.

Berdasarkan pengamatan dan data-data yang diperoleh penulis, bahwa Pelaksanaan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, menurut peneliti guru telah menerapkan lima komponen utama pendekatan pembelajaran.

Lima pendekatan itu terdiri atas:

1. Bangkitnya minat, maksudnya sebelum PBM di mulai, guru harus dapat membangkitkan minat para pembelajar, memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar. Misalnya, sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif, merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, serta menciptakan pembelajaran aktif yang tergugah untuk berfikir, belajar, mencipta, dan tumbuh.
2. Keterlibatan penuh siswa dalam mempelajari sesuatu, penting sekali siswa diajak terlibat sepenuhnya, karena belajar membutuhkan peran serta aktivitas yang hanya bisa ditonton, melainkan sangat membutuhkan peran serta semua pihak. Bagaimanapun juga belajar bukan hanya menyerap informasi secara pasif, melainkan aktif menciptakan pengetahuan dan ketrampilan.

3. Penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang mampu meningkatkan pola pikir siswa dengan memahami materi secara mendalam dengan memetakan materi. Dimana pola pikir ini berkaitan erat dengan masing-masing pribadi adalah terlibatnya sesuatu yang memang “mengesankan”. Sesuatu yang mengesankan biasanya dapat menghadirkan makna. Jadi apabila pembelajaran tidak dapat menimbulkan kesan mendalam terhadap pembelajar, maka dari hal-hal yang bisa membuat segar dan ceria, tentulah akan sulit menciptakan makna dalam suatu pembelajaran.
4. Dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, ihwal pemahaman terhadap materi yang dipelajari sangatlah penting. Pemahaman akan materi yang dipelajari dapat muncul secara sangat kuat apabila minat seorang pembelajar dapat ditimbulkan ketika mempelajari sesuatu, kemudian dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajari, dan ujung-ujungnya dia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya.
5. Nilai yang membahagiakan dalam pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play

group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang, bahagia disini adalah suatu keadaan yang bebas dari tekanan, ketakutan dan ancaman. Rasa bahagia yang dapat muncul dalam diri si pembelajar bisa saja terjadi karena merasa mendapatkan makna ketika mempelajari sesuatu. Atau dia merasa bahagia karena selama mengalami pembelajaran dia diteguhkan sebagai seorang yang berpotensi dan dihargai jerih payahnya dalam memahami sesuatu.

Dengan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang ada dua keuntungan yang diambil, yaitu peserta didik akan cepat mengembangkan daya ingat dan keaktifan berfikir sehingga anak menjadi lebih mandiri, selain itu dengan pembelajaran *concept mapping* peserta didik tidak menjadi bosan dan jenuh, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Apa yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang telah sesuai prinsip belajar aktif karena apa yang diharapkan dari penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang berimplikasi pada proses pembelajaran

yang *fun, simple* dan memudahkan pemahaman peserta didik lebih sebagai mana yang tertuang dalam teori penelitian ini.

Jadi, penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang mampu menjadikan perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada diri peserta didik. Menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.

3. Analisis Evaluasi Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang yang penilaian proses, penilaian performance, tes tertulis, tes perbuatan dan portofolio merupakan salah satu bentuk evaluasi yang menerapkan prinsip-prinsip keseluruhan atau komprehensif, artinya evaluasi hasil belajar harus dapat mencakup perbagai aspek yang dapat menggambarkan perkembangan atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri peserta didik sebagai makhluk hidup, prinsip

kesinambungan (*continuity*), prinsip obyektivitas,³⁸ kooperatif (dilakukan bersama-sama), keterpaduan (antara tujuan instruksional, materi dan metode pengajaran, evaluasi), akutanbilitas (sebagai laporan pertanggungjawaban).³⁹

Bentuk penilaian yang dilakukan dengan menggunakan simbol SB (Sudah Bisa) jika siswa antusias mengikuti pembelajaran dan memahami materi, B (Bisa) jika siswa hanya memahami materi, MM (Mulai Muncul) jika siswa sudah mengikuti pembelajaran tetapi belum paham, PB (Perlu Bimbingan) apabila anak belum mau menerima dan mengikuti apa yang disampaikan dan lebih asyik dengan dirinya sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang diterapkan, mayoritas siswa di kelas aktif dalam menyelesaikan tugas dan semua terlihat asyik memecahkan masalah dalam kelompok. Indikasi ini menunjukkan bahwa kesempatan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran tersebut. Kesempatan belajar makin tinggi dan optimal sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Hal

³⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 31-32

³⁹ Daryanto, *Administrasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hal. 21

ini terbukti ketika peneliti melakukan observasi yang lebih mendalam pada sebagian kelompok, seperti kelompok 3 yang diketuai oleh Ayu Pratiwi Setyaningrum. Kelompok ini terlihat antusias dan serius memecahkan masalah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepadanya berupa bermain bendera dan bermain kartu. Prosentase keaktifan siswa dalam pembelajaran siswa ini sekitar 70 % sedangkan sisanya yang 30 % dilakukan oleh guru.

4. Analisis Solusi Terhadap Problematika Pelaksanaan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam di Play Group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Ada tiga problematika yang dihadapi dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang yaitu:

a. Peserta Didik

Latar belakang siswa yang berbeda-beda, maka yang dilakukan oleh guru adalah membuat jurnal kegiatan harian dan dikumpulkan setiap satu minggu sekali. Terkait dengan keragaman profesi orang tua menjadikan tidak semua orang tua memberikan perhatian yang penuh pada kegiatan harian atau belajar siswa. Jurnal ini meliputi kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa serta kegiatan lain yang sifatnya mendidik dan lebih penting lagi jurnal kegiatan ini harus ditandatangani oleh orang tua dan guru.

b. Guru

Dalam hal ini, yang harus dilakukan oleh guru adalah membuat rencana pembelajaran yang lebih detail untuk setiap penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang yang akan dilakukan khususnya dalam pengelolaan alokasi waktu. Untuk sumber belajar guru tidak boleh hanya terpaku pada satu buku ajar atau buku pegangan saja akan tetapi guru juga dapat memanfaatkan sumber-sumber lain seperti masyarakat, benda-benda yang ada disekitar lingkungan sekolah dan siswa.

Pendekatan pembiasaan juga dapat dilaksanakan untuk mengatasi kesulitan dalam menghafalkan pengertian-pengertian yang ada dalam pelajaran akidah akhlak, menurut penulis pembiasaan yang tujuannya agar siswa lebih menguasai pengertian-pengertian yang ada dalam pelajaran adalah dengan cara klasikal. Dengan cara klasikal maka akan dapat diketahui berapa siswa yang telah hafal akan pengertian-pengertian tersebut dan siswa yang sudah hafal dapat menjadi tutor bagi siswa yang lain yang belum hafal. Dengan menghafal bersama-sama dan dalam bimbingan guru, maka tidak akan muncul kejenuhan dan suasana yang harmonis edukatif dapat tercipta.

Mengikutsertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran langsung di masyarakat juga merupakan langkah inovatif yang efektif. Siswa dapat belajar langsung dari realitas yang setiap hari di hadapi. Karena masyarakat adalah sumber belajar yang sifatnya langsung bisa diterima oleh siswa.

Jadi, pengelolaan kelas tidak hanya terbatas dan berkulat di dalam kelas saja akan tetapi di luar kelas juga merupakan salah satu upaya pengelolaan kelas yang esensinya sama pentingnya dengan di dalam kelas.

c. Sekolah

Problematika yang dihadapi oleh sekolah adalah problematika yang sifatnya lebih luas dan menyeluruh dalam arti semua problematika peserta didik dan juga problematika guru tentunya menjadi problematika bagi sekolah tersebut. Khususnya sarana yang dalam melengkapi penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang

Sekolah perlu bekerja sama dengan guru untuk lebih kreatif dalam membuat dan memanfaatkan media yang ada dalam mensukseskan penerapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam di play group Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang dengan

memberikan reward kepada guru yang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.