

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH DASAR NEGERI 097523 PERUMNAS BATU VI KECAMATAN SIANTAR KABUPATEN SIMALUNGUN

Khairuddin Ahmad Hidayah Harahap*, Wahyuddin Nur Nasution, Mardianto*****

*Mahasiswa Program Pendidikan Islam, Pascasarjana UIN Sumatera Utara

**Dr., M.Ag. Co Author Dosen Pascasarjana UIN Sumatera Utara

***Dr., M.Pd. Co Author Dosen Pascaarjana UIN Sumatera Utara

This study aims to find out what learning innovations conducted, furthermore, how the impact of learning innovation, and want to know the factors supporting and inhibiting the implementation of learning innovation conducted by the State Elementary School 097523 Perumnas Batu VI Siantar District Simalungun. This research uses qualitative approach. The result of the research shows that the learning innovation is emphasized on: First, the submission of Islamic Religion Education materials is applied four learning innovations namely contextual Teaching and Learning (CTL) strategy, power point media, mobile media and religious practice competition. Second, the Impact of Innovation Implementation Learning is seen in the following two things: a) That students become trained to relate between the lessons learned and what is happening in the environment at that time, b). Results on changing attitudes of students who are getting better. Third, Supporting Factors and Factors inhibiting the implementation of Learning Innovation in the Subject of Islamic Religious Education: 1) the supporting factors of PAI learning innovation are as follows: a). The ability of teachers. b). Students 'ability. c). Supporting facilities and infrastructure. 2). Inhibiting factors in Learning Innovation Implementation include the following: a) .The limitations of teachers. b). Insufficient infrastructure and facilities. c). Psychological abilities and psychological psyche.

Penelitian ini bertujuan ingin mengetahui apa saja inovasi pembelajaran yang dilakukan, selanjutnya bagaimana dampak dilaksanakannya inovasi pembelajaran, serta ingin mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh SD Negeri 097523 Perumnas Batu VI Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang dilakukan menekankan pada: *Pertama*, Penyampaian materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan menerapkan empat Inovasi pembelajaran yakni strategi *contextual Teaching and Learning* (CTL), media *power point*, media *handphone* serta perlombaan praktek ibadah. *Kedua*, Dampak Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran terlihat pada dua hal berikut ini: a) siswa menjadi terlatih mengaitkan antara pelajaran yang diperoleh dengan apa yang terjadi di lingkungan saat itu, b). Perubahan sikap siswa yang semakin membaik. *Ketiga*, Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat pelaksanaan Inovasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: 1) faktor pendukung inovasi pembelajaran PAI adalah sebagai berikut ini: a). Kemampuan guru. b).Kemampuan siswa. c). Sarana dan prasarana. 2). Faktor penghambat dalam Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut: a).Keterbatasan guru. b).Sarana dan prasarana yang kurang memadai. c).Kemampuan dan jiwa psikologis siswa yang beragam.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Sedangkan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang. Untuk itu seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia.

UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas), menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab¹.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan manusia hidup di masyarakat, untuk itu berbagai perubahan harus diperhatikan dan diantisipasi melalui upaya memperbaiki proses pendidikan dan pembelajaran, sehingga *outputnya* bisa dan mampu serta *kompetitif* dalam menghadapi berbagai hal yang terjadi dalam proses perubahan di masyarakat, dan untuk itu pendidikan harus dapat mengembangkan respon yang kreatif dan inovatif, sejalan dengan pernyataan Suyanto bahwa untuk menciptakan unggulan kompetitif, kita memerlukan inovasi yang pesat dalam dunia pendidikan. Menjadi bangsa yang berharkat memerlukan unggulan kompetitif dalam berbagai bidang. Bukan zamannya lagi kita mengandalkan murahnya tenaga kerja untuk mendukung dan membenarkan konsep unggulan kompetitif².

Oleh karena itu, bagi dunia pendidikan adalah suatu keharusan untuk selalu mencermati perubahan-perubahan yang terjadi agar dapat direspon dengan cerdas dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hubungan ini, Inovasi Pendidikan menjadi semakin penting untuk terus dikaji, diaplikasikan dan dikomunikasikan pada seluruh unsur yang terlibat dalam pendidikan untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap inovatif di lingkungan pendidikan, karena tanpa inovasi yang signifikan, pendidikan hanya akan menghasilkan lulusan yang tidak mandiri, selalu tergantung pada pihak lain, untuk itu pendidikan harus digunakan sebagai inovasi nasional bagi pencapaian dan peningkatan kualitas *outcome* secara berkelanjutan dan tersistem agar unggulan kompetitif selalu selalu dapat dipertahankan³.

Inovasi pendidikan secara sederhana dapat dimaknai sebagai inovasi dalam bidang pendidikan. Menurut Ibrahim, inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau *discovery*, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan⁴.

Dengan demikian inovasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan/pembelajaran, ini berarti bahwa inovasi apapun yang tidak dapat meningkatkan kualitas pendidikan/pembelajaran tidak patut untuk diadopsi, dan dalam konteks ini peran guru akan sangat menentukan dalam adopsi inovasi pada proses pendidikan/pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menyikapi suatu inovasi, diperlukan suatu pemahaman yang baik tentang substansi inovasinya itu sendiri, hal ini dimaksudkan agar inovasi dapat benar-benar memberi nilai tambah bagi kehidupan.

Dengan mengingat hal tersebut, maka dunia pendidikan sebagai suatu sub sistem kehidupan masyarakat perlu menyikapi dengan terbuka berbagai inovasi yang ada dalam dunia pendidikan, maupun yang terjadi dalam bidang kehidupan lainnya untuk berupaya mengintegrasikannya agar dapat dicapai suatu kondisi pendidikan yang tidak tertinggal dengan perubahan yang terjadi di masyarakat sebagai akibat akumulasi inovasi.

Namun demikian situasi di dunia pendidikan seperti sekolah, menurut penelitian Kim E. Dooley cenderung sulit/lambat berubah seperti terlihat dari pernyataan berikut :

“The past three decades have been characterized by extreme sosial, political, economic, and technological changes; but schools have not changed their basic organizational structure. Recognition that the curriculum and methodology of the past are unsuited for today’s world has prompted a call for a restructuring of education. We are currently in the “third wave” era (Toffler, 1981), the post- industrial information age in which change continuously takes place at all levels of society”⁵.

Kesulitan atau kelambatan berubah telah menjadikan dunia pendidikan banyak tertinggal dari perkembangan yang terjadi dalam bidang kehidupan lainnya seperti dunia bisnis, dimana inovasi telah menjadi nyawa yang menentukan bagi kehidupan bisnis, kajian-kajian tentang inovasi di bidang pendidikan banyak dilakukan, meskipun kontribusinya pada pemahaman teoritis tentang difusi inovasi tidak begitu penting, hal ini tidak lain karena sebagian besar keputusan inovasi bersifat kolektif dan berdasarkan otoritas, dan kurang dilakukan secara individual (*optional innovation decision*)⁶.

Inovasi dalam bidang pendidikan biasanya muncul dari adanya keresahan pihak-pihak tertentu tentang penyelenggaraan pendidikan. Misalkan, keresahan guru tentang pelaksanaan proses belajar mengajar yang dianggapnya kurang berhasil, keresahan pihak administrator pendidikan tentang kinerja guru, atau mungkin keresahan masyarakat terhadap kinerja dan hasil bahkan sistem pendidikan. Keresahan-keresahan itu pada akhirnya membentuk permasalahan-permasalahan yang menuntut penanganan dengan segera. Upaya untuk memecahkan masalah itulah muncul gagasan dan ide-ide baru sebagai suatu inovasi. Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa inovasi itu ada karena adanya masalah yang dirasakan; hampir tidak mungkin inovasi muncul tanpa adanya masalah yang dirasakan⁷.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa inovasi muncul dikarenakan adanya masalah yang dirasakan. Ada banyak kajian yang berkaitan dengan pendidikan. Salah satu kajian dalam bidang pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran didalamnya terdapat aktifitas antara guru dan siswa. Salah satu kegiatan pembelajaran terjadi di Sekolah Dasar Negeri 097523 Perumnas Batu VI khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Berawal dari keresahan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang melihat semangat dan konsentrasi yang diberikan peserta didik sangat kurang maksimal. Maka guru PAI melakukan beberapa inovasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) baik di dalam kelas maupun di luar kelas diantaranya pembelajaran menggunakan *infocus* dan menggunakan *power point*, serta menggunakan sarana mesjid sebagai tempat praktek sholat siswa dan siswi walaupun jaraknya agak jauh. Selanjutnya guru PAI menggunakan sarana *handphone* untuk memotivasi sholat anak-anak di rumah dengan cara meng sms jangan lupa sholat ya yang dishare kepada anak didik kelas tinggi yaitu IV, V dan VI yang beragama Islam.

Kajian Pustaka

A. Konsep Inovasi Pembelajaran

Inovasi (Latin: *in + novare -” make new”*) mengandung arti tindakan menciptakan sesuatu yang baru yang membawa perubahan dengan menghasilkan gagasan dan pendekatan atau metode baru.⁸ Untuk menghasilkan sesuatu yang baru, yang diharapkan lebih berdaya guna, tentu saja kita harus bertolak dari apa yang ada.

Oleh karena itu inovasi dalam pendidikan sangat perlu. Inovasi merupakan suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara barang-barang buatan manusia, yang diamati dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Dalam bukunya Miles yang diterjemahkan oleh

Wasty Soemanto; inovasi adalah macam-macam perubahan genus.⁹ Inovasi sebagai perubahan disengaja, baru, khusus untuk mencapai tujuan-tujuan sistem. Hal yang baru itu dapat berupa hasil *invention* atau *discovery* yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dan diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau kelompok masyarakat, jadi perubahan ini direncanakan dan dikehendaki.

Inovasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu yang digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan. Dilihat dari bentuk atau wujudnya “sesuatu yang baru” itu dapat berupa ide, gagasan, benda atau mungkin tindakan.¹⁰ Sedangkan dilihat dari maknanya, sesuatu yang baru itu bisa benar-benar baru yang belum tercipta sebelumnya yang kemudian disebut dengan *invention*, atau dapat juga tidak benar-benar baru sebab sebelumnya sudah ada dalam konteks sosial yang lain yang kemudian disebut dengan istilah *discovery*. Proses *invention*, misalkan penerapan metode atau pendekatan pembelajaran yang benar-benar baru dan belum dilaksanakan di manapun untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, contohnya berdasarkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kita dapat mendesain pembelajaran melalui *Hand Phone* yang selama ini belum ada; sedangkan proses *discovery*,¹¹ misalkan penggunaan media pembelajaran power point dalam pelajaran PAI di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran tersebut, atau pembelajaran melalui jaringan internet. Jadi dengan demikian inovasi itu dapat terjadi melalui proses *invention* atau melalui proses *discovery*.

1. Pengertian Inovasi Pembelajaran

Wina Sanjaya mendefinisikan Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan.¹²

Dalam bidang pendidikan, inovasi biasanya muncul dari adanya keresahan pihak-pihak tertentu tentang penyelenggaraan pendidikan. Misalkan, keresahan guru tentang pelaksanaan proses belajar mengajar yang dianggap kurang berhasil, keresahan pihak administrator pendidikan tentang kinerja guru, atau mungkin keresahan masyarakat terhadap kinerja dan hasil bahkan sistem pendidikan. Keresahan-keresahan itu pada akhirnya membentuk permasalahan-permasalahan yang menuntut penanganan dengan segera. Upaya untuk memecahkan masalah itulah muncul gagasan dan ide-ide baru sebagai suatu inovasi. Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa inovasi itu ada karena adanya masalah yang dirasakan; hampir tidak mungkin inovasi muncul tanpa adanya masalah yang dirasakan.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi pembelajaran adalah sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu yang digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan pembelajaran. Dilihat dari bentuk atau wujudnya “sesuatu yang baru” itu dapat berupa ide, gagasan, benda atau mungkin tindakan.

2. Hambatan-Hambatan Inovasi

Selain itu menurut Nasution terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi dalam perubahan pembelajaran yang antara lain:

- 1) Sejarah menunjukkan bahwa sekolah sangat sukar menerima pembaruan. Ide baru tentang pendidikan memerlukan waktu sekitar 75 tahun sebelum dipraktikkan secara umum di sekolah-sekolah.
- 2) Manusia itu pada umumnya bersifat konservatif dan guru termasuk golongan itu juga. Guru-guru lebih senang mengikuti jejak-jejak yang lama secara rutin. Ada kalanya karena cara yang demikianlah yang paling mudah dilakukan. Mengadakan pembaharuan memerlukan pemikiran dan tenaga yang lebih banyak. Tak semua orang suka bekerja lebih banyak daripada yang diperlukan. Akan tetapi ada pula kalanya, bahwa guru-guru tidak mendapat kesempatan atau wewenang untuk mengadakan perubahan karena peraturan-peraturan administratif. Guru itu hanya diharapkan mengikuti instruksi atasan.

- 3) Pembaharuan pembelajaran kadang-kadang terikat pada tokoh yang mencetuskannya. Dengan meninggalkannya tokoh itu lenyap pula pembaruan yang telah dimulainya itu.
- 4) Dalam pembaharuan pembelajaran ternyata bahwa mencetuskan ide-ide baru lebih “mudah” daripada menerapkannya dalam praktik. Dan sekalipun telah dilaksanakan sebagai percobaan, masih banyak mengalami rintangan dalam penyebarluasannya, oleh sebab itu harus melibatkan banyak orang dan mungkin memerlukan perubahan struktur organisasi dan administrasi sistem pendidikan.
- 5) Pembaharuan pembelajaran sering pula memerlukan biaya yang lebih banyak untuk fasilitas dan lat-alat pendidikan baru, yang tidak selalu dapat dipenuhi.
- 6) Tak jarang pula pembaharuan ditentang oleh mereka yang ingin berpegang pada yang sudah lazim dilakukan atau yang kurang percaya akan yang baru sebelum terbukti kebenarannya. Bersifat kritis terhadap pembaharuan pembelajaran adalah sifat yang sehat, karena pembaharuan itu jangan hanya sekedar mode yang timbul pada suatu saat untuk lenyap lagi dalam waktu yang tidak lama.¹³

Inovasi guru pendidikan agama Islam adalah kemampuan pendidik yang memegang mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikirnya, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan unit/mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih menarik. Oleh karenanya, seorang guru pendidikan agama Islam dituntut untuk menjadi pribadi yang inovatif dalam proses pendidikan. Pendidikan agama Islam mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, untuk itu setiap manusia baik laki-laki maupun perempuan harus mendapat pendidikan, sebagai bekal kehidupan di dunia dan akhirat.

Sebagaimana sabda Rasulullah SAW berikut ini:

*Mencari ilmu itu diwajibkan atas semua orang Islam baik laki-laki maupun perempuan.*¹⁴

Dari ayat di atas, jelas bahwa manusia itu diperintah untuk mencari dan menggali ilmu pengetahuan melalui pendidikan supaya tidak buta terhadap pengetahuan yang berkembang, diperoleh dari inovasi pembelajaran.

B. Media Pembelajaran *Power Point*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Power Point*

Istilah media pembelajaran merupakan rangkaian dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam *bahasa Arab* media adalah perantara () atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.¹⁵ Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia *media* berarti alat, sarana, penghubung informasi.¹⁶

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Arief S. Sadiman berpendapat bahwa: “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.¹⁷ Sedangkan Fatah Syukur mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran”.¹⁸

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹⁹ Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar mengemukakan bahwa : “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya”.²⁰ Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.²¹ Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.²²

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwasanya *pembelajaran* adalah proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Pengertian *Power Point*

Untuk memahami tentang pengertian *power point*, perlu mengetahui pengertian komputer terlebih dahulu. Komputer berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung. Karena luasnya bidang garapan ilmu komputer, para pakar dan peneliti sedikit berbeda dalam mendefinisikan terminologi komputer.²³

Berikut beberapa definisi komputer oleh para pakar dan peneliti:

- 1) Menurut Azhar Arsyad, “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit”.²⁴
- 2) Menurut Blissmer, “Komputer adalah suatu elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu: menerima input, memproses input sesuai intruksi yang dibrikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi”.²⁵
- 3) Menurut Nasution, “Komputer adalah hasil teknologi yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan”.²⁶
- 4) Sedangkan menurut Sander, “Komputer adalah system elektronik untuk memanipulasi data yang ceapat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yangtelah tersimpan dalam memori”.²⁷

Dan masih banyak lagi yang mencoba mendefinisikan secara berbeda tentang komputer. Namun pada intinya dapat disimpulkan bahwa *komputer* adalah suatu peralatan elektronik yang menerima input mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan serta bekerja secara otomatis.

Dari pengertian komputer di atas dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (*hardware*) dan program (*perangkat lunak atau software*) telah menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang berguna, seperti halnya digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Power point disini dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang paling tersohor yang biasa dimanfaatkan untuk presentasi. Pemanfaatan *power point* atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis, dan sangat menarik.²⁸

Antara pengertian media pembelajaran dan pengertian *Power Point*, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan program *Power Point* adalah suatu media komputer dengan perangkat lunak *Power Point* yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemauan siswa melalui indera pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran *Power Point*

Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta 'liim* yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengungkapkan sebagai berikut:

Bahwasanya: Media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih menjamin pemahaman. orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.²⁹

Dari ungkapan di atas dipahami bahwa media pembelajaran mempunyai pengaruh besar bagi indera dan dapat menjamin pemahaman. Dan tingkat pemahaman juga berbeda-beda dari apa yang indera tangkap orang yang mendengarkan saja tidak sama tingkat pemahamannya dengan orang yang melihat atau melihat dan mendengar. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran komputer seharusnya mampu meningkatkan pemahaman siswa, karena selain mendengarkan siswa juga melihat apa yang guru jelaskan atau materi apa yang diberikan.

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al-Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kemaslahatan manusia³⁰. Seperti yang disebutkan dalam QS. An-Nahl [16]: 78.

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (Q.S. An-Nahl: 78)³¹

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana fisik berupa indera eksternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit.

Memperhatikan penjelasan itu, secara khusus media pembelajaran termasuk media *power point* memiliki fungsi dan peran untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

3. Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point*

Dan beberapa keterbatasan *power point* dipergunakan di dalam pendidikan misalnya:

- 1) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- 2) Rancangan *power point*, terutama untuk pengajaran masih terbelakang bila dibandingkan dengan rancangan *power point* untuk maksud-maksud lain misalnya untuk analisis data.
- 3) Materi-materi pengajaran langsung yang bermutu tinggi yang mempergunakan *power point* kurang sekali.
- 4) Guru yang merancang materi pengajaran dengan *power point* bisa bertambah beban kerjanya, termasuk memahami keterbatasan *power point*.
- 5) Kreatifitas mungkin bisa terpaku pada pengajaran yang di *power points* saja.

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai keterbatasan dan kekurangan, sebagaimana beberapa keterbatasan media *power point* yang telah disebutkan di atas. Tetapi keterbatasan itu dapat diatasi ataupun dikurangi, jika media pembelajaran tersebut digunakan dengan baik dan tepat. Seperti halnya salah satu keterbatasan media *power point* yang dipandang dapat menambah beban kerja guru karena harus merancang materi pengajaran terlebih dahulu dan bisa memahami keterbatasan *power point*. Keterbatasan itu dapat diatasi jika guru ikhlas dalam mengajar dan berusaha memiliki keterampilan menggunakan *power point* dengan baik, sehingga tidak terjadi beban baginya. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Insyirah [94]: 6-7

Artinya: “Sesungguhnya seseudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain” .(Q.S. Al Insyirah: 6-7)²

Dalam ayat tersebut Allah memerintahkan kepada Nabi Muhammad SAW, agar terus berjuang dengan ikhlas dan tawakkal. Dengan demikian dari ayat tersebut dapat diambil pelajaran untuk sungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan, karena dibalik kesulitan itu pasti ada kemudahan.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

1. Pengertian *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

“*Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari” .³³ Melalui proses penerapan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik akan merasakan pentingnya belajar, dan mereka akan memperoleh makna yang mendalam terhadap apa yang dipelajarinya. “*Contextual Teaching and Learning* (CTL) memungkinkan proses belajar yang tenang dan menyenangkan, karena pembelajaran dilakukan secara alamiah, sehingga peserta didik dapat mempraktekkan secara langsung apa-apa yang dipelajarinya” .³⁴ Pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik memahami hakikat makna, dan manfaat belajar, sehingga memungkinkan mereka rajin, dan termotivasi untuk senantiasa belajar, bahkan kecanduan belajar. Kondisi tersebut terwujud, ketika peserta didik menyadari apa yang mereka perlukan untuk hidup, dan bagaimana cara menggapainya.

Menurut Elaine B. Johnson yang dikutip oleh A. Chaedar Alwasilah

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah sebuah sistem yang menyeluruh . CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Seperti halnya biola, cello, clarinet, dan alat musik lain di dalam sebuah orkestra yang menghasilkan bunyi yang berbeda-beda yang bersama-sama menghasilkan musik, demikian juga bagian-bagian CTL yang terpisah melibatkan proses-proses yang berbeda-beda yang bersama, yang ketika digunakan secara bersama-sama, memungkinkan para siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna. Setiap bagian CTL yang berbeda-beda ini memberikan sumbangan dalam menolong siswa memahami tugas sekolah. Secara bersama-sama, mereka membentuk suatu sistem yang memungkinkan para siswa melihat makna di dalamnya, dan mengingat materi akademik.³⁵

Pembelajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan siswa menguatkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan akademik mereka dalam berbagai macam tatanan dalam sekolah dan luar sekolah agar dapat memecahkan masalah-masalah dunia nyata atau masalah-masalah yang disimulasikan. Pembelajaran kontekstual terjadi apabila siswa , menerapkan dan mengalami apa

yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, siswa dan tenaga kerja. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya.³⁶

2. Tujuan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Tujuan utama *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah membantu para siswa dengan cara yang tepat untuk mengaitkan makna pada pelajaran-pelajaran akademik mereka. Ketika para siswa menemukan makna di dalam pelajaran mereka, mereka akan belajar dan mengingat apa yang mereka pelajari. CTL membuat siswa mampu menghubungkan isi dari subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka untuk menemukan makna. Hal itu memperluas konteks pribadi mereka. Kemudian, dengan memberikan pengalaman-pengalaman baru yang merangsang otak membuat hubungan-hubungan baru, kita membantu mereka menemukan makna baru.³⁷

3. Karakteristik *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut Johnson yang dikutip oleh Nurhadi, ada delapan komponen utama dalam sistem pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), seperti dalam rincian berikut:

- a. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*).
Siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan orang yang dapat belajar sambil berbuat (*learning by doing*).
- b. Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*).
Siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai perilaku bisnis dan sebagai anggota masyarakat.
- c. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*).
Siswa melakukan pekerjaan yang signifikan: ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produknya/hasilnya yang sifatnya nyata.
- d. Bekerja sama (*collaborating*).
Siswa dapat bekerja sama. Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi.
- e. Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*).
Siswa dapat menggunakan tingkat berfikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif: dapat menganalisis, membuat sintesis, mengatasi masalah, membuat keputusan, dan menggunakan logika dan bukti-bukti.
- f. Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (*nurturing the individual*).
Siswa memelihara pribadinya: mengetahui, memberi perhatian, memiliki harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri. Siswa tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa.
- g. Mencapai standart yang tinggi (*reaching high standards*).
Siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi: mengidentifikasi tujuan dan motivasi siswa untuk mencapainya. Guru memperlihatkan kepada siswa cara mencapai apa yang disebut "*Excellence*".
- h. Menggunakan penilaian autentik (*using authentic assessment*).
Siswa menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna. Misalnya, siswa boleh menggambarkan informasi akademis yang telah mereka pelajari dalam pelajaran sains, kesehatan, pendidikan, matematika, dan pelajaran bahasa Inggris dengan mendesain sebuah mobil, merencanakan menu sekolah, atau membuat penyajian perihal emosi mobil³⁸

Kualitas Pembelajaran PAI

1. Pengertian Kualitas Pembelajaran dan Indikator Kualitas Pembelajaran

a. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Mutu sama dengan arti kualitas dapat diartikan sebagai kadar atau tingkatan dari sesuatu, oleh karena itu kualitas mengandung pengertian:

- 1) Tingkat baik dan buruknya suatu kadar
- 2) Derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan, dan sebagainya); mutu.³⁹

Dalam konteks pendidikan pengertian mutu, dalam hal ini mengacu pada proses pendidikan dan hasil pendidikan. Dalam “proses pendidikan” yang bermutu terlibat berbagai input, seperti; bahan ajar (kognitif, afektif, atau psikomotorik), metodologi (bervariasi sesuai kemampuan guru), sarana, dukungan administrasi dan sarana prasarana dan sumber daya lainnya serta penciptaan suasana yang kondusif.

Menurut Pius A Partanto dan M. Dahlan Al Barry bahwa kualitas adalah kualitas/mutu; baik buruknya barang.⁴⁰ Dari pengertian tersebut maka kualitas atau mutu dari sebuah pendidikan harus ditingkatkan baik itu sumber daya manusia, sumber daya material, mutu pembelajaran, kualitas lulusan dan sebagainya. Dari berbagai pengertian yang ada, pengertian kualitas pendidikan sebagai kemampuan lembaga pendidikan untuk menghasilkan proses, hasil, dan dampak belajar yang optimal.

Oleh karena itu kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis guru, mahasiswa, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.

b. Indikator Kualitas Pembelajaran

Secara konseptual kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi indikator yang berfungsi sebagai indikasi atau penunjuk dalam kegiatan pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini diperlukan karena beberapa alasan berikut:

1) Prestasi Siswa Meningkatkan

Prestasi siswa yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran yang selama ini pendidikan agama berlangsung mengedepankan aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (rasa) dan psikomotorik (tingkah laku).

2) Siswa Mampu Bekerjasama

Di dalam pembelajaran diperlukan suatu kerjasama antar siswa ataupun siswa dengan guru. Dengan adanya kekompakan akan timbul suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Keharmonisan perlu dijaga dan dipelihara dengan mewujudkan sikap: (1) adanya saling pengertian untuk tidak saling mendominasi, (2) adanya saling menerima untuk tidak saling berjalan menurut kemauannya sendiri, (3) adanya saling percaya untuk tidak saling mencurigai, (4) adanya saling menghargai dan (5) saling kasih sayang untuk tidak saling membenci dan iri hati.

3) Adanya Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diserap oleh guru, karena apabila siswa tidak menyenangi pembelajaran maka materi pelajaran tidak akan membekas pada diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan ini biasanya dengan menggunakan metode yang bervariasi dan pembentukan suasana kelas yang menarik.

4) Mampu berinteraksi dengan Mata Pelajaran Lain

Problematika kehidupan dunia tidak hanya ada pada masalah keagamaan saja, akan tetapi lebih banyak dalam bidang-bidang keduniaan. Dalam hal ini pendidikan agama bisa menjadi solusi dari semua bidang asalkan pembelajaran pendidikan agama islam yang dilaksanakan mampu berinteraksi dengan mata pelajaran lain.

- 5) Mampu Mengkontekstualkan Hasil Pembelajaran
Pembelajaran kontekstual sangat diperlukan untuk membiasakan dan melatih siswa dalam bersosial, bekerjasama dan memecahkan masalah. Belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya bukan mengetahuinya.
- 6) Pembelajaran yang Efektif di Kelas dan lebih Memberdayakan Potensi Siswa
Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Secara mikro ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas dan lebih memberdayakan potensi siswa.
- 7) Pencapaian Tujuan dan Target Kurikulum
Pencapaian tujuan dan target kurikulum merupakan tugas yang harus dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam setiap pembelajarannya. Tujuan dan target-target tersebut bisa dijadikan tujuan minimal maupun maksimal yang harus dicapai tergantung kepada kemampuan pihak sekolah yang terdiri dari guru dan unsur-unsur lain yang melaksanakannya.

Maka indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

2. Pengertian Pembelajaran PAI

Definisi pembelajaran menurut Degeng dan Muhaimin, pembelajaran (ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran”) adalah upaya untuk membelajarkan siswa.⁴¹ Dan pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan yang terdiri atas unsur-unsur yang terpadu dan saling berinteraksi secara fungsional.⁴²

Adapun definisi Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid dan Dian Andayani adalah upaya sadar yang dilakukan pendidikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian kalau dikaitkan dengan pengertian pembelajaran, diperoleh sebuah pengertian bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah upaya membelajarkan siswa untuk dapat memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran ataupun latihan. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh muhaimin bahwa pembelajaran pendidikan agama Islam adalah: “Suatu upaya membelajarkan peserta didik agar dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mempengaruhi bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.”⁴³

3. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Sebagai calon pendidik atau guru agama perlu suatu sikap yang tegas dan cepat untuk menguraikan suatu yang menjadi kekurangan pendidikan agama kita saat ini, sehingga permasalahan kita saat ini terdapat pada lemahnya etos kerja para guru PAI serta lemahnya semangat dan cara kerja guru PAI dalam pengembangan pendidikan agama di sekolah.

Jika seluruh komponen pendidikan dan pengajaran dipersiapkan dengan sebaik-baiknya, maka mutu pendidikan dengan sendirinya meningkat, namun gurulah yang menjadi komponen utama dari keseluruhan komponen pendidikan. Jika guru berkualitas baik maka pendidikanpun baik pula. Dalam hubungannya dengan pendidikan, guru harus mampu melaksanakan *inspiring teaching*, yaitu guru yang dalam kegiatan belajar mengajarnya mampu mengilhami murid-muridnya. Melalui kegiatan belajar mengajar memberikan ilham yaitu guru yang mampu menghidupkan gagasan yang besar, keinginan yang besar pada murid-muridnya.⁴⁴

Agar sekolah yang berlabel Islam mempunyai kualitas pendidikan yang baik, haruslah mempunyai strategi-strategi peningkatan kualitas pembelajaran dan pengukuran yang efektif. Pada dasarnya strategi

bertumpu pada kemampuan dalam memperbaiki dan merumuskan visinya setiap zaman yang dituangkan dalam rumusan tujuan pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seluruh tahapan penelitian ini, penulis menarik kesimpulan bahwa Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 097523 Perumnas Batu VI Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun adalah sebagai berikut ini:

1. Penyampaian materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan di SDN 097523 Perumnas Batu VI Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun menerapkan empat Inovasi pembelajaran yakni strategi *contextual Teaching and Learning* (CTL), media *power point*, media *handphones* serta perlombaan praktek ibadah.
2. Dampak Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 097523 Perumnas Batu VI Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun terlihat pada dua hal berikut ini: a) Dampak terhadap siswa memberikan pengaruh yang signifikan yaitu siswa menjadi terlatih mengaitkan antara pelajaran yang diperoleh dengan apa yang terjadi di lingkungan saat itu, siswa juga mampu menyadari akan pentingnya memahami agama karena agama merupakan kebutuhan setiap orang dan sebagai bekal di akhirat kelak.; b). Untuk guru Pendidikan Agama Islam memberikan hasil yang nampak pada perubahan sikap siswa yang semakin membaik.
3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat pelaksanaan Inovasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 097523 Perumnas Batu VI Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun:
 - 1) faktor pendukung inovasi pembelajaran PAI adalah sebagai berikut ini:
 - a. Kemampuan guru, karena dalam hal ini melihat pentingnya peran seorang guru, dimana guru yang akan bertanggung jawab dalam membentuk moral dan akhlak siswa.
 - b. Kemampuan siswa, kemampuan siswa akan sangat menunjang Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran dengan ditunjang oleh sikap adaptasi siswa yang mau menerima perubahan dalam proses belajar mengajar.
 - c. Sarana dan prasarana yang menunjang untuk dipergunakan dengan maksud menumbuhkan kecakapan dan perkembangan penguasaan pengetahuan oleh guru dan siswa sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu pendidikan pada khususnya.
 - 2) Sedangkan faktor penghambat dalam Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut:
 - a. Keterbatasan guru, dalam hal ini masih banyak guru yang belum mampu sepenuhnya dalam menerapkan strategi tersebut karena minimnya pemahaman dan kurangnya buku penunjang.
 - b. Sarana dan prasarana yang kurang memadai.
 - c. Kemampuan dan jiwa psikologis siswa yang beragam.

Endnotes

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Jakarta: Cipta Jaya, 2003), h. 6

² Suyanto, Harian Kompas, 16 Mei 2001

³ *Ibid*

⁴ Ibrahim, *Inovasi Pendidikan* (Jakarta: Dirjen Dikti Dekdikbud, 1988), h. 51

⁵ Kim. E. Dooley, Jurnal : “*Educational Technology & Society*”, 1999

- ⁶Everett M. Roger, *Diffusions of Innovations*, (New York: The Free Press, 1983), h. 62
- ⁷Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada, cet.3, 2010), h.318
- ⁸Totok. Pentingnya Inovasi dan Pengembangan kurikulum. <http://totok.student.fkip.uns.ac.id/2010/01/12/pentingnya-inovasi-dan-pengembangan-kurikulum/>. Diakses tanggal 12 Oktober 2017.
- ⁹Wasty Soemanto, *Petunjuk untuk Pembinaan Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1980), h. 62
- ¹⁰Irwan. Inovasi Pendidikan. <http://www.scribd.com/doc/46943395/Inovasi-Kurikulum-Full>. Diakses tanggal 12 Oktober 2017.
- ¹¹Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 317-318
- ¹²*Ibid.*, h. 318
- ¹³Nasution, *Asas-Asas Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 255-266.
- ¹⁴Imam Abi Abdullah, Muhammad Ibnu Ismail, *Shahih Bukhari Jilid I*, (Istambul: Darul Fikr, 1981), h. 23
- ¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), h. 3
- ¹⁶Petersalim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. (Jakarta: Modern English Press, 1991), h. 954
- ¹⁷Arief S. Sadiman, dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), h. 6
- ¹⁸Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*. (Semarang: Rasail, 2002), h. 125
- ¹⁹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), h. 15
- ²⁰Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004), h. 4
- ²¹Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1994), h. 207
- ²²Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), h. 287
- ²³<http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Juni 2011
- ²⁴Azhar Arsyad, *Media ...*, h. 52
- ²⁵<http://elink.sinau.web.id>, diakses 28 Juni 2017
- ²⁶Nasution, *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), h. 110
- ²⁷<http://elink.sinau.web.id>, diakses 28 Juni 2017
- ²⁸Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 150
- ²⁹Azhar Arsyad, *Media ...*, h. 16
- ³⁰Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h. 38
- ³¹Q.S An-Nahl/16:78.
- ³²Q.S, Al Insyirah/94:67
- ³³E. Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnakan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.217

³⁴ *Ibid.*, hlm. 218

³⁵ A. Chaedar Alwasilah, *Contextual Teaching & Learning*, (Bandung: Mizan Learning Center (MLC), 2006), hlm. 65.

³⁶ Nurhadi, dkk, *Pembelajaran Konetekstual dan Penerapan Dalam KBK*, (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2003), hlm. 13.

³⁷ A. Chaedar Alwasilah, *Contextual Teaching...*, hlm. 64.

³⁸ Nurhadi dkk, *Pembelajaran....*, hlm. 13-14.

³⁹ Ali L. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1996), hal. 467

⁴⁰ Pius A. Partanto & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 1994), hal. 384

⁴¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2002), h. 183

⁴² Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam, Pemberdayaan Pengembangan Hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung, Nuansa, 2003), h. 74

⁴³ Muhaimin, *Paradigma Baru...*, h. 183

⁴⁴ Muhaimin, *Paradigma Baru....*, hal. 145-146

Daftar pustaka

Abdullah, Imam Abi, Muhammad Ibnu Ismail, *Shahih Bukhari Jilid I*, (Istambul: Darul Fikr, 1981)

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada,2007)

Alwasilah, A. Chaedar, *Contextual Teaching & Learning*, (Bandung: Mizan Learning Center (MLC), 2006)

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2007)

Bell, Margaret E. *Belajar dan Membelajarkan*.(Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,1994)

Dooley, Kim. E. Jurnal : “ *Educational Technology & Society* ”, 1999

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.(Jakarta: Balai Pustaka,1999)

Ibrahim, *Inovasi Pendidikan* (Jakarta:Dirjen Dikti Dekdikbud, 1988)

Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007)

L. Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1996)

Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008)

- Mulyasa, E. *Kurikulum Yang Disempurnakan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006)
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2002)
- , *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam, Pemberdayaan Pengembangan Hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* (Bandung, Nuansa, 2003)
- Nurhadi, dkk, *Pembelajaran Konetekstual dan Penerapan Dalam KBK*, (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2003)
- Nasution, *Asas-Asas Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)
- , *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1994)
- Petersalim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*: (Jakarta: Modern English Frees, 1991)
- Prawradilaga, Dewi Salma, dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004)
- Partanto, Pius A. & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 1994)
- Roger, Everett M. *Diffusions of Innovations*, (New York: The Fre Perss, 1983)
- Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada, cet.3, 2010)
- , *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Soemanto, Wasty, *Petunjuk untuk Pembinaan Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1980)
- Sadiman, Arief S. dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007)
- Syukur, Fatah, *Teknologi Pendidikan*. (Semarang: Rasail, 2002)
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Jakarta: Cipta Jaya, 2003)
- Totok. Pentingnya Inovasi dan Pengembangan kurikulum. <http://totok.student.fkip.uns.ac.id/2010/01/12/pentingnya-inovasi-dan-pengembangan-kurikulum/>. Diakses tanggal 12 Oktober 2017.
- Irwan. Inovasi Pendidikan. <http://www.scribd.com/doc/46943395/Inovasi-Kurikulum-Full>. Diakses tanggal 12 Oktober 2017.
- <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Juni 2011
- <http://elink.sinau.web.id>, diakses 28 Juni 2017
- <http://elink.sinau.web.id>, diakses 28 Juni 2017

