

Urgensi Pemanfaatan Multimedia pada Pendidikan Agama Islam Jenjang SMK

Achmad Setiawan¹, Asrowi², Nunuk Suryani³

achmadsetiawanindonesia@gmail.com

Abstract: *This study aims to provide an overview of the importance and urgency of the use of multimedia to be used in learning Islamic religious education (PAI) courses at the level of vocational high school (SMK). Data on the use of multimedia in various scientific disciplines is obtained through a comprehensive literature study. Furthermore, the data are discussed based on theory and harmonized with the findings of previous research on the benefits of multimedia in the learning process. Furthermore, the analysis of PAI learning objectives shows the element of personal formation which has a noble character to the Creator, fellow human beings and nature. Based on interviews with SMK PAI teachers in Surakarta it was found that PAI subjects were not given much attention in their implementation. This can be seen in the allocation of study hours which is only 2 hours per week with a very broad range of material. Whereas the expected outcomes in the PAI subjects are very important and very useful in the moral formation of the workers in the future. So, it can be concluded that the use of multimedia in the learning of PAI at the Vocational School level is very much needed so that students can learn not only in class but can independently so that the learning objectives of PAI can be achieved.*

Keywords: *multimedia, Islamic religious education, vocational high school,*

¹ Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

² Dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta

³ Dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta

PENDAHULUAN

Keterbatasan ruang dan waktu saat ini bukan lagi menjadi suatu penghalang terjadinya proses belajar mengajar. Multimedia merupakan salah satu jembatan penghubung keterbatasan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran karena dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aloraini, 2012; Barzegar, Farjad, & Hosseini, 2012). Artikel ini merupakan hasil dari studi secara komprehensif terhadap penelitian para ahli yang telah melakukan penelitian tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disebut SMK. Pada artikel ini peneliti mencoba mendiskusikan pentingnya pemanfaatan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) pada jenjang SMK karena pemanfaatan multimedia belum sepenuhnya dilaksanakan yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya penguasaan teknologi oleh guru yang masih rendah, ketersediaan sarana dan prasarana yang belum diatur regulasinya dengan baik, serta jaringan internet yang kurang memadai. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada masa yang akan datang terkait pelaksanaan pembelajaran disebut PAI, khususnya pada jenjang SMK.

Tujuan utama dalam pengembangan pendidikan kejuruan ke depan tentu tidak terlepas dari karakteristik dunia kerja dan tenaga kerja yang dibutuhkan pada masa depan. Menurut sudut pandang pendidikan kejuruan, pertanyaan mendasar yang perlu dijawab adalah seberapa relevan *learning outcome* yang dihasilkan dunia pendidikan dengan karakteristik tenaga kerja yang dibutuhkan di masa mendatang (Sofyan, 2016). Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa peran moral juga sangat dominan dalam menciptakan dunia kerja yang kondusif. Salah satu mata pelajaran yang didalamnya terdapat materi tentang penanaman nilai moral adalah mata pelajaran PAI. Namun selama ini pelaksanaan pembelajaran PAI di tingkat SMK cenderung kurang diperhatikan. Hal ini tercermin pada alokasi jam pelajaran yang hanya 2 jam per minggu serta tidak semua sekolah kejuruan yang memiliki ekstrakurikuler yang berbau agamis. Selain itu sering kali siswa hanya paham ketika di kelas, dan lupa ketika sudah di luar kelas. Oleh karena itu diperlukan suatu terobosan tentang penggunaan multimedia pada mata pelajaran PAI yang diharapkan mampu meningkatkan antusias dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta materi pembelajaran dibuat menjadi lebih menarik dan dapat dipelajari siswa secara mandiri di rumah masing-masing

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data studi pustaka. Data dikumpulkan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan multimedia. Data yang terkumpul kemudian didiskusikan dengan teori yang sudah ada sehingga dapat disimpulkan menjadi suatu hasil penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Multimedia

Multimedia merupakan integrasi antara dua atau lebih media informasi dengan suatu sistem komputer. Media tersebut termasuk didalamnya berupa teks, gambar, video dan animasi (Sethi, 2005; Mayer, 2001). Lebih jauh lagi, Vaughan mendefinisikan multimedia merupakan suatu kombinasi teks digital, foto, desain grafis, suara, animasi dan elemen video. Pada konteks ini multimedia bisa disebut sebagai kombinasi dari teks, grafis, suara, animasi dan video yang tersedia melalui beberapa komputer. Ketika pengguna bisa mengendalikannya, maka disebut media interaktif (Vaughan, 2011).

2. Multimedia dalam Pendidikan

Peran multimedia dalam proses pembelajaran sangat penting ketika pendidik harus mengajarkan kepada setiap siswa materi yang cakupannya sangat luas. Multimedia telah mengubah cara berinteraksi dengan orang lain, seperti cara menyampaikan dan menerima pesan yang akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan multimedia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Omagbemi bahwa akses multimedia mampu mensimulasikan perubahan serta menciptakan lingkungan belajar yang mendekati kenyataan serta menciptakan suasana belajar yang lebih responsif dan bermakna untuk memfasilitasi kebutuhan siswa secara spesifik (Omagbemi, Akinola, & Olayiwola, 2004).

Ada dua cara yang digunakan oleh universitas/institusi pendidikan dalam menyampaikan pemanfaatan multimedia sebagai sarana pembelajaran kepada calon pendidik; yang pertama adalah mengajarkan metodologi dalam menciptakan konten multimedia yang didalamnya termasuk mengajarkan keahlian dalam menguasai *software* untuk menciptakan suatu multimedia, dan yang kedua adalah memberdayakan konten dan teknologi multimedia interaktif untuk keefektifan pembelajaran, termasuk beragam metode dalam pembelajaran seperti penyampaian pembelajaran secara interaktif serta personalisasi dan penyempurnaan akses materi kapanpun dan dimanapun (Malik & Agarwal, 2012). Namun hal ini belum sepenuhnya terlaksana pada calon pendidik di bidang PAI karena dalam kurikulum pendidikan calon guru PAI tidak terdapat secara khusus mata kuliah yang bertujuan penguasaan teknologi informasi oleh para calon guru tersebut sehingga mereka dituntut untuk menguasai teknologi informasi dengan belajar secara mandiri.

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media yang disatukan dalam suatu sistem sehingga siswa dimungkinkan untuk melakukan navigasi materi secara mandiri terhadap materi dengan waktu yang singkat, membangun koneksi dengan topik yang relevan dan mengkonstruksi pengetahuan mereka serta mengasosiasikan pengetahuan tersebut sebagai informasi yang bermakna (Hede & Hede, 2002; Parekh, 2006). Hal ini penting agar siswa mampu menyesuaikan waktu serta menentukan informasi apa yang dianggap perlu bagi mereka masing-masing, sehingga ketika suatu perbedaan mampu diakomodasi dengan baik dengan alternatif cara belajar, maka siswa akan mengikuti pembelajaran secara lebih mendalam pada level yang lebih tinggi dan mengapresiasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan sepenuh hati (Alessy & Trollip, 2001; Ma, O'Toole, & Keppel, 2008).

Selanjutnya, Alessy mengemukakan bahwa dengan menggunakan multimedia, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan dalam multimedia dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan media yang terpisah karena fokus mereka menjadi terbagi (Alessy & Trollip, 2001). Hal ini terjadi karena terlalu banyak proses dalam otak manusia untuk menyelaraskan banyak informasi yang berbeda dan menyusunnya kembali menjadi suatu informasi yang utuh (SEG Research, 2008).

Dewasa ini pemanfaatan multimedia menjadi semakin populer pada berbagai bidang keilmuan. Hal ini merangsang tumbuhnya cara baru dalam penyampaian pesan yang berfokus pada aksesibilitas, tidak hanya sekali pakai dan mengakomodasi setiap individu untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam yang tidak terbatas pada pembelajaran secara konvensional. Bagaimanapun tantangan dalam menyediakan sistem belajar yang baik sebagai pengembangan sistem belajar mengajar yang mengacu pada pemanfaatan media pembelajaran membutuhkan banyak studi dan perencanaan yang matang agar tidak menimbulkan masalah lain dalam pembelajaran.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam bertujuan untuk mengembangkan semua aspek dalam kehidupan manusia yang meliputi spritual, intelektual, imajinasi, keilmiahan; baik individu maupun kelompok, dan

memberi dorongan bagi dinamika aspek-aspek di atas menuju kebaikan dan pencapaian kesempurnaan hidup, baik dalam hubungannya dengan sang Pencipta, sesama manusia, maupun dengan alam (Arifin, 1991). Inovasi atau penataan fungsi pendidikan agama islam, terutama pada sistem pendidikan di sekolah, harus diupayakan secara terus-menerus, berkesinambungan, dan berkelanjutan sehingga nanti usahanya dapat menjamah pada perluasan dan pengembangan sistem pendidikan Islam luar sekolah (Sanaky, 2008). Pendidikan Islam di Indonesia telah muncul dan berkembang dalam berbagai bentuk lembaga yang bervariasi, seperti pesantren, madrasah, surau, dan meunasah (Akhiruddin, 2015). Sekolah yang berlandaskan islami bisa disebut dengan madrasah, yaitu lembaga pendidikan yang mengajarkan ilmu pengetahuan keagamaan dan ilmu pengetahuan umum lainnya (Taqiyudin, 2008). Madrasah adalah wadah atau tempat belajar ilmu-ilmu keislaman dan ilmu pengetahuan keahlian lainnya yang berkembang pada zamannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa istilah madrasah bersumber dari Islam itu sendiri (Akhiruddin, 2015).

Sekolah menengah kejuruan merupakan sekolah yang dalam sistem pembelajarannya mengutamakan kemampuan siswa dalam menguasai keahlian yang sesuai dengan bidang yang ditekuni. Porsi pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam sangat kurang jika dibandingkan dengan porsi mata pelajaran yang terkait dengan keahlian yang ingin dikuasai. Selama ini metode yang digunakan pada pelajaran agama islam adalah metode tradisional; murid mencatat, menuliskan materi pelajaran, membaca, menghafal dan setelah itu berusaha memahami arti dan maksud pelajaran yang diberikan (Depag, 2004). Hal inilah yang menghambat perkembangan ilmu pengetahuan serta penguasaan materi yang dihadapi pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

4. Teknologi dalam Pendidikan

Sebagaimana kita ketahui bahwa definisi teknologi pendidikan adalah suatu studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar untuk meningkatkan kinerja dengan menciptakan, memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber belajar (Januszewski & Molenda, 2008). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat diperlukan karena dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan suatu strategi yang sesuai agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selanjutnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diperlukan persiapan yang matang agar nantinya tidak menimbulkan permasalahan baru dalam belajar. Disamping itu, pengelolaan pusat sumber belajar sangat diperlukan agar pembelajaran bisa terstruktur dengan baik. Teknologi pendidikan bisa juga disebut dengan teknologi pembelajaran yang secara umum meliputi pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Makna teknologi tidak hanya terbatas pada peralatan terkini seperti komputer, media interaktif, telepon pintar, internet, Youtube dan lain-lain meskipun itu semua tidak dapat dipisahkan dari siswa secara luas sebagai potensi alat pembelajaran, melainkan termasuk didalamnya meliputi efisiensi dan meningkatkan sistem manajemen pembelajaran, mekanisme umpan balik serta metode evaluasi dalam pembelajaran (Malik & Agarwal, 2012).

5. Multimedia Meningkatkan Kualitas Pendidikan

Sudah banyak penelitian yang membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat mengatasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Berikut dalam tabel 1 di bawah ini dirangkum beragam penelitian dari berbagai disiplin ilmu yang menunjukkan manfaat multimedia dalam pembelajaran.

Tabel 1. Penelitian Tentang Pemanfaatan Multimedia

Permasalahan	Solusi yang digunakan	Keterangan
Mempersiapkan pengetahuan dan kemampuan antar disiplin ilmu dengan pemahaman estetika visual (<i>visual aesthetic understanding</i>) dan komunikasi, yang berintegrasi dengan pengetahuan akan teknologi, untuk menjadi pekerja yang efektif dan efisien dalam era informasi saat ini.	Sarjana Interdisiplin ilmu pada jurusan Media Digital Interaktif di Northwest Missouri State University	Artikel ini menyajikan pendekatan antar disiplin ilmu dalam pendidikan yang dikembangkan dan dikelola oleh tiga lembaga; seni, komputer sains/sistem informasi dan komunikasi, untuk menghasilkan lembaga belajar yang beragam dengan memanfaatkan media digital interaktif, pemrograman komputer sains, media yang baru dan gambar. Pelatihan tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan industri dan disesuaikan secara berkala untuk mencapai tujuan tertentu (Carrol, Jody, & Craig Warner, 2008).
Membantu pendidik dalam menentukan beragam teknologi multimedia yang sesuai	Mengevaluasi ketersediaan sumber teknologi multimedia, evaluasi multimedia harus dilaksanakan	Artikel ini bertujuan untuk menganjurkan diadakannya evaluasi keefektifan multimedia yang baru digunakan dalam lingkungan kelas sebagai kontribusi dalam peningkatan aktifitas belajar mengajar (Krippel, McKee, & Moody, 2010).
Peningkatan ketrampilan berbicara siswa sekolah dasar di Surakarta.	Penggunaan video berbasis Youtube	Penelitian ini menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan video yang diperoleh dari situs berbagi video Youtube untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa usia sekolah dasar di Surakarta (Riswandi, 2016).
Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA tema selalu berhemat energi di kelas IV SDN Klenderan Kediri	Pemanfaatan CD Interaktif	Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (<i>Action Research</i>) dengan sampel sebanyak 21 siswa kelas IV SDN Klenderan Kota Kediri dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SDN Klenderan Kediri (Hayumuti, Susilo, & Manahal, 2016)
Peningkatkan hasil belajar IPA tentang batuan dan proses pembentukan tanah Siswa kelas V SDN Ginandong	23 Siswa Kelas V SDN Ginandong Tahun Ajaran 2013/2014	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (<i>Action Research</i>) dengan tujuan memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA, khususnya materi proses pembentukan tanah dengan memanfaatkan media interaktif (Handoyo, Suyanto, & Budi, 2018).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut terbukti bahwa multimedia sangat bermanfaat dalam mengatasi hambatan pembelajaran. Bentuk multimedia bisa beragam tergantung kebutuhan pembelajaran serta sarana dan prasarana pendukung. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai jembatan pengetahuan dari yang semula sangat abstrak menjadi bisa disajikan menjadi lebih konkrit. Hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bahwa ketika proses pembelajaran semakin kongkrit, maka pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh siswa (Smaldino, Lowther, & Russel, 2008).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

6. Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Kejuruan

Tujuan utama dalam pengembangan pendidikan kejuruan ke depan tentu tidak terlepas dari karakteristik dunia kerja dan tenaga kerja yang dibutuhkan pada masa depan (Sofyan, 2016). Namun mata pelajaran pendidikan agama islam tidak kalah penting dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Bahkan pendidikan agama islam berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan di jenjang SMK berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu penanaman sikap moral secara khusus diajarkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Berikut disajikan beberapa penelitian yang mengangkat tentang peran pendidikan agama islam dalam pembelajaran di SMK.

Tabel 2. Pendidikan Agama Islam pada SMK

Judul Penelitian	Lokasi	Permasalahan	Keterangan
Pembelajaran pendidikan agama islam dalam mewarnai kualitas pendidikan di sekolah	SMKN 15 Bandung, SMK Al-Husna Bandung, SMK Nurul Islam Cianjur.	1. Kebermaknaan pembelajaran belum terlaksana dengan optimal. 2. Keterbatasan jam belajar 3. Kegiatan penunjang pelaksanaan PAI berupa ekstrakurikuler belum berjalan baik	Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan tujuan ingin mengetahui bagaimana peran PAI dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah (Wahab, 2011).
Pendidikan Agama Islam: Solusi Mengatasi Perilaku Menyimpang Siswa SMKN I Kendari	SMKN I Kendari	1. Keterbatasan waktu belajar 2. Perilaku menyimpang yang merupakan dampak dari kenakalan remaja.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sekolah terkait kenakalan siswa beserta mengetahui bagaimana sekolah berusaha mencari solusi terhadap masalah tersebut (Hadisi, 2012).
Optimalisasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Melalui Pengembangan	SMK Darul Ulum Bungbungan Bluto Sumenep	1. Lingkungan sosial yang kurang kondusif 2. Dampak negatif perkembangan IPTEK	Artikel ilmiah ini mendeskripsikan tentang upaya yang dilakukan oleh SMK Darul Ulum dalam mengembangkan budaya religius di sekolah yang melibatkan

Budaya Religius
(Studi pada SMK
Darul Ulum
Bungbungan Bluto
Sumenep)

masyarakat sekitar. Perkembangan IPTEK yang pesat apabila tidak diarahkan ke arah yang positif akan mengakibatkan degradasi moral yang luas, terutama pada siswa SMK (Laisa, 2016).

7. Multimedia Pada Pendidikan Agama Islam Jenjang SMK

Pendidikan dalam perspektif Islam bertujuan menciptakan manusia yang mampu berinteraksi dengan Tuhan, sesama manusia dan alam sekitar. Dalam proses pendidikan Islam, metode mempunyai kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dianggap lebih signifikan dibanding dengan materi itu sendiri (Fikri, 2011). Penggunaan metode yang tepat besar pengaruhnya terhadap pemanfaatan multimedia yang sesuai. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memberikan banyak pilihan kepada guru untuk mampu menentukan jenis multimedia yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Multimedia sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran saat diterapkan pada kondisi yang tepat (Riswandi, 2016; Radford, 1997; Krippel, McKee, & Moody, 2010; Barkhuus, 2005; Carrol, Jody, & Craig Warner, 2008). Keunggulan pemanfaatan multimedia adalah terletak pada kemampuannya diterapkan diberbagai disiplin ilmu dan berbagai program peningkatan penguasaan siswa dengan beragam PENDAHULUAN. Pembelajaran pada sekolah yang berlandaskan Islami sangat perlu untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan melibatkan peran multimedia. Karena dengan adanya multimedia dalam pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Jusoh & Jusoff, 2009).

Beberapa pengembang aplikasi pembelajaran interaktif sebenarnya sudah mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI mulai dari tingkat dasar sampai tingkat atas. Bahkan beberapa guru PAI memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran. Sebagai contoh salah satunya adalah pada gambar 2. yang berupa multimedia pembelajaran PAI pada materi mawaris (pembagian warisan) karya salah satu guru di Kota Blora Jawa Tengah. Aplikasi multimedia interaktif ini berisi tentang materi mawaris, simulasi pembagian harta warisan dan evaluasi. Multimedia ini mampu memancing interaksi aktif antara siswa, media dan instruksi dari guru sehingga pembelajaran bisa berjalan lebih menyenangkan. Selain itu, disamping bisa belajar di kelas, siswa dimungkinkan untuk mempelajari dan mendalami materi tersebut secara mandiri sehingga pemahaman siswa semakin dalam.



Gambar 2. Halaman Depan Contoh Multimedia PAI



Gambar 3. Menu Utama Contoh Multimedia PAI

Teknologi multimedia merupakan salah satu unsur pendukung dalam mengikuti perubahan informasi secara global, khususnya pada tujuan pendidikan. Sejalan dengan itu, munculnya layanan distribusi media, seperti *video conference* dan fitur lain dalam multimedia memerlukan infrastruktur yang memadai, kuat dan sesuai (Kalavathy, 2009). Terlebih lagi pada sekolah menengah kejuruan yang secara umum sudah pasti memiliki laboratorium komputer. Namun berdasarkan penelitian Putro terhadap pengelolaan laboratorium komputer di seluruh SMK Kota Banjarbaru menunjukkan bahwa pengelolaan lab komputer secara umum kurang efektif, perencanaan yang tidak terstruktur dan kurang melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan, pengorganisasian yang tidak maksimal, pelaksanaan yang masih kurang sesuai dengan perencanaan, dan pengawasan yang dilakukan secara tidak terencana dan tidak ada tindak lanjut yang jelas. dan komunikasi dua arah dengan pihak yang terkait dalam upaya memberdayakan dan mengembangkan sumber daya serta memberi solusi dan arahan penyelesaian masalah yang tepat (Putro & Triyono, 2016). Hal ini yang menjadi salah satu penghambat pemanfaatan penggunaan multimedia dengan memanfaatkan lab komputer oleh guru PAI.

Pada intinya ada 4 tujuan utama pada penggunaan multimedia dalam pembelajaran; meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan akses terhadap pendidikan dan pelatihan, mengurangi biaya dan meningkatkan dampak positif dalam suatu pendidikan (Shiung, 2007). Keunggulan penggunaan multimedia ini seharusnya bisa diterapkan juga pada mata pelajaran PAI agar pembelajaran tidak monoton dengan hanya menggunakan metode konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia memiliki manfaat yang sangat luas, khususnya pada SMK. Dengan memanfaatkan multimedia proses pembelajaran mata pelajaran PAI dapat berlangsung lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Oleh karena itu, sekolah kejuruan semestinya terus melakukan pembenahan terhadap pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada keahlian semata, melainkan pada pemanfaatan multimedia pada mata pelajaran PAI. Akhirnya, pemanfaatan multimedia sangat diperlukan pada mata pelajaran PAI agar tercapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan sekolah kejuruan yang tidak hanya ahli pada keahlian tertentu, melainkan memiliki pengetahuan agama yang cukup dalam menjalani masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Madya, S. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Pendidikan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Akhiruddin. (2015). Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Tarbiya*,1(1).
- Alessy, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Method and Development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Aloraini, S. (2012). The impact of using multimedia on students' academic achievement in the College of Education at King Saud University. *Journal of King Saud University - Languages and Translation*, 78.
- Arifin, H. M. (1991). *Kapita Selekta Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Barkhuus, L. (2005). Bring Your Own Laptop Unless You Want to Follow the Lecture: Alternative Communication in The Classroom. *Proceeding of 2005 International ACM SIGGROUP Conference on Supporting Group Work* (hal. 140-143). Florida: ACM.
- Barzegar, N., Farjad, S., & Hosseini, N. (2012). The effect of teaching model based on multimedia and network on the student learning (case study:Guidance schools in Iran). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*.
- Baud, A., Svenson, H., Archambault, D., Burger, D., & Miessenberg, K. (2002). Computers Helping People with Special Needs. *ICCHP* (hal. 173-180). Berlin: Springer.
- Carrol, S., Jody, S., & Craig Warner. (2008, March). An Interdisciplinary Major Emphasizing Multimedia. *Proceedings of the 39th SIGCSE Technical Symposium on Computer Science Education* (hal. 388-391). Portland: ACM.
- Depag. (2004). *Sejarah Madrasah; pertumbuhan, dinamika dan perkembangan di Indonesia*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Fikri, M. (2011). Konsep Pendidikan Islam; Pendekatan Metode Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 9(1), 116-129.
- Hadisi, L. (2012). Pendidikan Agama Islam: Solusi Mengatasi Perilaku Menyimpang Siswa SMKN 1 Kendari. *Al-Izzah*, 8(2), 124-146.

- Handoyo, B., Suyanto, I., & Budi, S. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Peningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Batuan Dan Proses Pembentukan Tanah Siswa Kelas V SD Negeri Ginandong. *Kalam Cendikia*, 6(4).
- Hayumuti, Susilo, H., & Manahal, S. (2016). Penggunaan Multimedia CD Interaktif dalam Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Tema Selalu Berhemat Energi di Kelas IV SDN Klenderan Kediri. *Penelitian dan Pengembangan*, 1(7), 1437-1441.
- Hede, T., & Hede, A. (2002). Multimedia Effect on Learning: Design Implication of an Integrated Model In S. McNamara and E. Stacey (Eds). *Proceedings ASET Conference*. Melbourne: <http://www.aset.org.au/confs/2002/hede-t.html>.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Reflection on the 2008 AECT*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jusoh, W. W., & Jusoff, K. (2009). Using Multimedia in Teaching Islamic Studi. *Journal Media and Communication Studies*, 1(5), 86-94.
- Kalavathy, G. M. (2009). Parallel Performance Monitoring Service for Dynamically Composed Media Web Services. *Journal of Computer Science, Science Publication*.
- Kontantinidis, E. I., Luneski, A., & Nikolaidon, M. M. (2009). Using affective avatars and rich multimedia content for education of children with autism. *Proceedings of the 2nd International Conference on PErvasive Technologies Related to Assistive Environments. Workshop on AHETA: "Assistive Healthcare & Educational Technologies for Special Target Groups*. Corfu: ACM.
- Krippel, G., McKee, A. J., & Moody, J. (2010). Multimedia Use in Higher Education: Promises and Pitfalls. *Journal of Instructional Pedagogies*, 2, 1-8.
- Laisa, E. (2016). Optimalisasi Pendidikan Agama Isla di Sekolah Melalui Pengembangan Budaya Religius (Studi Pada SMK Darul Ulum Bungbungan Bluto Sumenep). *ISLAMUNA*, 3(1), 77-94.
- Ma, A. K., O'Toole, J., & Keppel, M. (2008). An Investigation of Student Teacher's Attitudes to the Use of Media Triggered Problem Based Learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(3), 311-325.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool - A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5), 468-471.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Murphy, T. (2007). Williams instructional technology: summer students working on faculty projects. *Proceedings of the 35th Annual ACM SIGUCCS Conference on User Services 2007*. Florida: ACM.
- Murray, N. G., Opuni, K. A., Reininger, B., Session, N., Mowry, M. M., & Hobbs, M. (2009). A Multimedia Educational Program That Increases A Multimedia Educational Program That Increases Middle-School Students. *Academic Medicine*, 803-811.

- Noordin, T. A., & Aini, N. (2002). *Pendidikan dan Pembangunan Manusia: Pendekatan Persepadu*. Bangi: As-Syabab Media Malaysia - Universiti Utara Malaysia.
- Omagbemi, C. O., Akinola, B. A., & Olayiwola, I. B. (2004). Academic Libraries, The Internet and It's Potential Impact on Teaching and Learning in Nigerian Teritiary Institution. *Journall of Library and Information Science*, 1, 34-46.
- Parekh. (2006). *Principles of Multimedia*. New Delhi: Tata McGraw-Hill.
- Park, S. H., Kim, S. Y., & Choo, J. H. (2009). New Media to Create Integrating Art Therapy: Animation Therapy. *Proceeding of SIGGRAPH Asia 2009*. Yokohama: ACM.
- Putro, A. T., & Triyono, M. B. (2016). Pengelolaan Labkom di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 143-153.
- Radford, A. (1997). The Future of Multimedia in Education. *First Monday*, 2.
- Rianie, N. (2015). Pendekatan dan Metode Pendidikan Islam. *Management of Education*, 1, 105-118.
- Riswandi, D. (2016). Use of Youtube-Based Videos to Improve Student's Speaking Skill. *International Conference on Teacher Training and Education*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sanaky, H. A. (2008). Pendidikan Islam di Indonesia, SUatu Kajian Upaya Pemberdayaan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan Insania*, 13(1), 15-24.
- SEG Research. (2008). *Understanding Multimedia Learning: Integrating Multimedia*. New Hope, Pennsylvania: BrainPOP.
- Sethi, A. (2005). *Multimedia Education: Theory And Practice*. New Delhi: International Scientific Publication.
- Shank, P. (2005). *The Vlue of Multimedia Learning*. On-line: Adobe Design Centre.
- Shiung, T. K. (2007). *Kajian Mengenai Penggunaan E-Pembelajaran (E-Learning) Di Kalangan Pelajar Jurusan Pendidikan Teknik dan Vokasional di Institusi Pengajian Tinggi (IPTA) Negeri J. Johor*: Universiti Teknologi Malaysia.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2008). *Intructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson.
- Sofyan, H. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6 (3), 260-271.
- Taqiyudin. (2008). *Sejarah Pendidikan, Melacak Geologi Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: Mulia Press.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Works 8th Edition*. New York: McGraw Hill.
- Wahab, R. (2011). Pembelajaran Pendidikan Agama Islamdalam Mewarnai Kualitas Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 41(2), 144-150.