

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

Iwan Aprianto*

* STAI Muara Bulian Jambi Prodi PAI
iwanapriantoa@gmail.com

Abstract

Developers have made observations and preliminary field studies (needs assessment) found that the media are often used in the learning process is the book. Unavailability of multimedia-based teaching materials for learning SKI MTs be the basis of selecting the level of this development. This research aims to develop multimedia based teaching materials on the subjects of History of Islamic Culture. Content and work presented, designed with learning theories of communication, cognitive, Cybernetic and Behavioral Learning Theory that became the starting point of the development of teaching materials that will be used by the students. Research and development uses models Lee and Owen, while the procedures in the study of this development are as follows: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation, and use learning model contextual teaching and Learning (CTL).

Pengembang telah melakukan observasi dan studi lapangan awal (penilaian kebutuhan) menemukan bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku. Tersedianya bahan ajar berbasis multimedia untuk belajar SKI MTs menjadi dasar pemilihan tingkat perkembangan ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Konten dan karya yang disajikan, dirancang dengan teori-teori belajar komunikasi, kognitif, Cybernetic dan Teori Belajar Perilaku yang menjadi titik

awal dari pengembangan bahan ajar yang akan digunakan oleh siswa. Penelitian dan pengembangan menggunakan model Lee dan Owen, sementara prosedur dalam studi pembangunan ini adalah sebagai berikut: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi, dan penggunaan model pembelajaran contextual teaching and Learning (CTL).

Keywords: *Development and Multimedia*

Pendahuluan

Salah satu pendekatan pembelajaran menurut UNESCO dalam widodo & Jasmadi adalah learning to know (2008:h1). Implikasi dari pendekatan tersebut ialah bahwa siswa harus diletakkan dalam sebuah proses pembelajaran yang menuntut aktivitas siswa yang lebih besar untuk mau dan mampu mempelajari sesuatu. Artinya proses belajar yang diselenggarakan harus mampu membuat peserta didik lebih aktif dan guru bertindak sebagai fasilitator serta bukan lagi satu-satunya sumber belajar.

Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dan dengan munculnya berbagai perubahan yang sangat cepat dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat, maka disusunlah kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Madrasah Tsanawiyah (MTs) secara Nasional yaitu Kurikulum yang ditandai dengan ciri-ciri antara lain: (1) Lebih menitik beratkan pencapaian target kompetensi dari pada penguasaan materi. (2) Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pelaksana pendidikan di lapangan untuk mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. (3) Lebih mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia.

Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam bidang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pelaksanaannya tidak terlepas dari kondisi sekolah masing-masing, diantaranya yaitu ketersediaan pengajar yang sesuai dengan bidangnya, dan sarana-prasarana yang ada. Menurut Oemar (2009:16) kurikulum memuat isi dan materi pelajaran. Kurikulum ialah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan.

Di MTs, terdapat sub-sub mata pelajaran PAI yang meliputi : mata pelajaran Al quran hadist, fiqih, akidah akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam. Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan diibaratkan sebagai satu mata rantai. mata

pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah.

Dalam pembelajaran sejarah Islam yang dimaksudkan untuk menggali, mengembangkan, dan mengambil manfaat pelajaran sejarah dan kebudayaan Islam, sehingga peserta didik mampu menginternalisasi dan tergerak untuk meneladani dan mewujudkan dalam amal perbuatan, serta dalam rangka membangun sikap terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah dalam arti luas.

Proses belajar mengajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan bersama-sama antar guru dan siswa. Dalam hal ini siswa bukan hanya sebagai objek dari proses pembelajaran, melainkan mereka sebagai subjek dari proses tersebut. Hal ini mengandung pengertian bahwa peserta didik harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun makna atau pemahaman. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa sendiri. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang kondusif agar siswa dapat memahami materi pelajaran dan menyimpan dalam ingatan jangka panjang (long, term memory) yang sewaktu-waktu dapat dipanggil atau diingat kembali (recall).

Observasi awal penulis dilakukan di MTsN Sridadi Kab. Batang Hari yang beralamat di Jln. Lintas Sridadi-Kec. Muara Bulian Kab. Batang Hari penulis melihat proses belajar mengajar hanya menggunakan buku paket dan guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Dalam Proses Belajar mengajar waktu yang disediakan terbatas sedang materi begitu padat dan memang penting, yakni menuntut pematapan pengetahuan hingga terbentuk watak dan keperibadian yang berbeda jauh dengan tuntutan terhadap mata pelajaran lainnya. Dari sisi lain dukungan media untuk mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) sangat minim, sementara dukungan untuk penggunaan multimedia sudah ada seperti instalasi listrik, ketersediaan komputer dan proyektor serta dukungan Hardware dan soft ware. Melihat latar belakang yang telah dijabarkan diatas penulis menulis sebuah karya ilmiah berbentuk jurnal untuk menambah wawasan bagi penulis pribadi dan umumnya para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia.

Tujuan dari pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini adalah untuk menyediakan sumber belajar yang berbasis multimedia yang belum tersedia di mata pelajaran SKI untuk tingkat MTs. Selain itu untuk membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia ini diharapkan siswa terbantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Bahan ajar berbasis multimedia berupa program yang didalamnya terdiri dari materi dan video yang mendukung kegiatan belajar mengajar yang dikemas dalam bentuk CD.

Metode Penelitian

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran berbasis media yang dikembangkan Lee dan Owens (2004). Secara garis besar model pengembangan ini terdiri dari empat langkah yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementation dan (5) evaluasi. Desain Pengembangan Lee and owen 2004.

1. Analisis

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan awal (need assessment) analisis ini adalah cara sistematis untuk menentukan kesenjangan antara keadaan nyata saat ini dengan keadaan yang diinginkan. Need assesment juga didefinisikan sebagai proses sistematis untuk menentukan tujuan mengidentifikasi perbedaan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan, dan menentukan prioritas tindakan yang akan dilakukan (Lee&owen,2004:6) Analisis kebutuhan adalah proses sistematis dari penetapan tujuan-tujuan, identifikasi masalah, dan penentuan prioritas tindakan.

2. Desain

Desain adalah fase perencanaan dalam sebuah proyek multimedia perencanaan merupakan bagian yang sangat penting untuk meraih kesuksesan dalam proyek tersebut. Yang perlu diperhatikan dalam desain multimedia adalah skejul, mentukan tim pengembang, merumuskan spesifikasi media, merumuskan struktur pembelajaran dan menentukan konfigurasi kontrol tinjauan siklus. Tahap ini akan menghasilkan spesifikasi desain produk.

3. Pengembangan dan Implementasi

Fase pengembangan dan implementasi yaitu merencanakan produk pengembangan berbasis komputer. Fase ini memiliki empat kegiatan yaitu: (1) menulis story board (2) membuat dan merakit elemen media (3) melakukan tinjauan (4) melakukan implementasi dan penyajian.

4. Evaluasi

Fase evaluasi merupakan fase terakhir dalam pengembangan produk fase ini memiliki beberapa tahap (1) menentukan tujuan evaluasi (2) menentukan strategi evaluasi (3) menentukan rencana evaluasi (4) menentukan langkah-langkah validitas (5) mengembangkan intrumen evaluasi yang digunakan (6) mengumpulkan dan menganalisis data.

Adapun Karakteristik Research & Development adalah penelitian ini berbentuk “siklus”, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. Pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk berbentuk multimedia, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk pengembangan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas.

Bahan ajar berbasis Multimedia dikembangkan sesuai langkah-langkah sistematis yang ditetapkan lee and owen tersebut akan dapat dihasilkan produk multimedia pembelajaran yang dapat membantu kemudahan belajar siswa. Dengan demikian yang dirancang dan disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa dalam belajar. Bahan ajar yang berbentuk multimedia ini terkait dengan bidang studi tertentu, disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Bahan ajar berbentuk multimedia juga merupakan bahan-bahan atau materi sejarah kebudayaan islam (SKI) yang disusun secara sistematis untuk dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Struktur dan urutan multimedia disusun secara sistematis, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memotivasi siswa untuk belajar, mengantisipasi kesulitan belajar siswa, memberikan latihan yang cukup, menyediakan rangkuman, dan secara umum dirancang dan disusun berorientasi pada siswa secara individual.

Hasil dan Pembahasan

Dari angket need asesment di ketahui bahwa secara umum siswa masih belum memiliki bahan ajar yang memadai, siswa tidak termotivasi karena siswa menggunakan LKS saja sementara materi yang terdapat didalam LKS sangat terbatas dan sulit untuk memahami materi. Sedangkan pada gaya belajar, siswa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan multimedia serta dapat langsung praktek yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari karena ada video dalam materi yang terdapat dalam multimedia untuk menunjang proses pembelajaran

Desain produk yang sudah dirancang sesuai dengan spesifikasi yang sesuai dengan out line. Spesifikasinya berupa penggunaan program Adobe Director untuk proses pengembangan multimedia SKI, animasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa MTs, ukuran huruf disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa,

format yang digunakan untuk video didalam multimedia yaitu afi,wmf dan wav.

Tahap Pengembangan dilakukan pengelompokan materi kedalam folder-folder berbeda. Langkah-langkah pembuatan multimedia yaitu: (a) Instalasi program Adobe Dericter, (b) desain halaman slide, (c) pembuatan animasi, (d) memasukkan materi kedalam slide dan (e) merancang evaluasi.

Wujud fisik multimedia yang telah dirancang divalidasi oleh ahli untuk menentukan layak atau tidaknya produk yang dikembangkan diteruskan pada tahap implementasi. Adapun Hasil validasi yang dilakukan memberikan masukan kepada pengembang dalam merevisi kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam multimedia yang dikembangkan. Hasil revisi menjadi dasar perbaikan hingga menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dan valid sesuai dengan tujuan pengembangan produk multimedia pembelajaran SKI. Ahli media memberi penilaian terhadap kesesuaian dan ketepatan media yang digunakan dalam multimedia pembelajaran SKI Madrasah Tsanawiyah. Hasil validasi ahli media terhadap produk multimedia pembelajaran SKI ini adalah untuk penilaian mengenai tampilan multimedia, audio serta konten atau isi. Sehing dinilai dari media produk multimedia pembelajaran SKI yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam uji coba lapangan.

Ahli materi memberi penilaian terhadap kesesuain materi dengan SK dan KD, keakuratan Materi, dan materi pendukung pembelajaran yang terdapat dalam multimedia pembelajaran SKI. Untuk penilaian kesesuaian materi dengan kurikulum. Dari hasil keseluruhan penilaian validator menyatakan multimedia yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalam ujicoaba lapangan.

Uji coba satu-satu dilakukan terhadap 3 (tiga) orang siswa MTs. 1) 1 orang siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata pada semester I dengan nilai SKI kategori tinggi, 2) 1 orang siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata dengan nilai SKI kategori sedang, 3) 1 orang dengan kemampuan dibawah rata-rata dengan nilai SKI kategori rendah. Proses penentuan tingkat kemampuan sampel uji coba perorangan ini dimaksudkan untuk melihat apakah multimedia yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa dari semua tingkatan kemampuan belajar atau tidak. Hasil ujicoba satu-satu diketahui bahwa 3 orang responden mengatakan penggunaan multimedia pembelajaran SKI memberikan pengetahuan dan keterampilan serta siswa belajar secara efektif dan suasana lebih tenang dalam belajar SKI. 3 orang responden berpendapat bahwa pemahaman isi multimedia pembelajaran SKI mudah di pahami

karena kejelasan isi materi, Sedangkan pada desain dan penggunaan multimedia, ketiga responden menyatakan bahwa mereka terbantu dengan adanya narasi dalam multimedia pembelajaran SKI dan Penggunaan multimedia pembelajaran SKI mudah di operasikan/di gunakan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 8 (delapan) orang siswa. Siswa yang melakukan evaluasi kelompok kecil adalah siswa-siswi MTs. Hasil uji coba kelompok kecil diketahui bahwa delapan puluh empat persen responden menyatakan bahwa multimedia yang digunakan sangat menarik, membantu dalam memberi pengetahuan, dan memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian aspek pemahaman pembelajaran SKI dalam multimedia responden dalam uji coba kelompok kecil menyatakan mudah di pahami karena kejelasan isi materi, tahap-tahap proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton. Sedangkan pada desain dan penggunaan multimedia pembelajaran SKI, enam puluh dua persen menyatakan bahwa mereka terbantu, /mudah dengan adanya narasi dan gambar yang menarik dalam multimedia pembelajaran SKI dalam mengoperasikan/menggunakan produk multimedia.

Uji coba kelas dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok kecil. Jumlah sampel yang di ambil dalam uji coba kelas sebanyak 30 orang siswa. . Siswa yang melakukan evaluasi kelompok kecil adalah siswa-siswi MTs. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa 30 siswa secara umum menyatakan penggunaan multimedia pembelajaran SKI dengan persentase 91%, sedangkan apa da kategori pemahaman isi pembelajaran SKI pada persentase 88% dan pada kategori desain dan aplikasi dalam pembelajaran SKI dengan persentase 88% dengan demikian multimedia pembelajaran SKI sangat memberikan bantuan dan manfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran siswa serta Penggunaan multimedia pembelajaran SKI ini juga memberikan kemudahan siswa dan menambah motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran SKI di sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Dari keseluruhan proses pengembangan bahan ajar berbentuk multimedia SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang diawali dari perancangan hingga revisi produk pengembangan, dapat ditarik kesimpulan bahan ajar berbentuk multimedia SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang di kembangkan berdasarkan pada teori pengembangan lee and owens, terbukti hasil need assesment menunjukkan multimedia yang di kembangkan ini sangat di butuhkan oleh siswa MTs. Keunggulan dari multimedia ini adalah masih satu-satunya dalam mata pelajaran SKI yang selama ini hanya

menggunakan buku paket saja. multimedia ini menggunakan program adobe director dalam pembuatannya.

Multimedia pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) ini ternyata efektif meningkatkan minat pengguna dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam aspek kognitif, siswa dapat mengarahkan sendiri dan memotivasi diri sendiri (*self directed and self motivated*), serta mudahnya penggunaan aplikasi (*user friendly*).

Selama penelitian pengembangan yang dilakukan mulai dari perancangan pengembangan hingga uji coba lapangan, ada beberapa hal yang dapat disarankan untuk guru maupun instruktur sebagai pengguna produk multimedia pembelajaran SKI yaitu:

1. Produk multimedia pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) dianjurkan untuk pembantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Untuk memenuhi kebutuhan siswa akan belajar secara mandiri, produk multimedia SKI ini dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok di rumah, dikarenakan teknologi yang di butuhkan berupa perangkat multimedia yaitu komputer dan laptop
3. Disarankan kepada guru bidang studi SKI agar menggunakan model atau metode pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif setelah penyampaian materi di kelas menggunakan multimedia pelajaran SKI supaya bermakna untuk siswa misalnya model pembelajaran problem base learning.
4. Dalam mengoperasikan multimedia pelajaran SKI dibutuhkan keterampilan dan sarana khusus dalam pembelajaran di kelas. Sehingga dibutuhkan latihan sebelum menggunakan peralatan pendukung dan penerapan model problem base learning di kelas. Sedangkan peralatan khusus yang perlu disiapkan oleh sekolah atau lembaga pendidikan dan latihan adalah listrik atau genset dengan instalasinya, laptop atau komputer, layar monitor, sound system, dan electronic projector.

Bibliografi

- Dick, Walter & Lou Carey & James O. Carey. 1985. *The systematic design of Instruction*. USA: Scott, Foresman and Company
- Hamalik Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Johnson , B. Elaine . 2007. *Contextual Teaching & Learning*. Penerjemah : Ibnu Setiawan. Jakarta :MLC

- Kemp, Jerrold E & Dayton deane K.1985. *Palning & Produducing Instructional Media and technology for learning*,7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Lee, William W & Diana l. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. USA: Pfeiffer
- Mayer Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. USA. Cambridge University Press
- Trianto, 2012 *Model PembelajaranTerpadu*. Jakarta: BumiAksara.
- Robleyer Margaret D. Dan Aaron.2010.*Integrating Education Technology Into Teaching*. USA. Pearson Education. INC.
- Shambaugh Neal dan Susan G. Magliaro. 2006. *Instructional Desaign*. USA. Pearson Education.Inc
- Santrok, J.W.2008.*PsikologiPendidikan*. EdisiKedua.Terjemahan Tri WibowoB.s. Jakarta: KencanaPrenada Media Group
- Widodo,Jasmadi,comsin,2008. *Panduan Menyusun Bahan ajar*. Jakarta: Pt. Gramedia