

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemahaman Siswa (Tujuan Pendidikan pada Ranah Kognitif)

1. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman menurut S. Nasution yaitu “kesanggupan untuk menyatakan suatu definisi, rumusan, kata yang sulit dengan perkataan sendiri, dapat pula merupakan kemampuan untuk menafsirkan suatu teori, atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.¹

Pemahaman berasal dari kata paham yang mendapat imbuhan *pe* dan akhiran *an* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti:

- 1) Pandangan, pengertian, pendapat, pikiran: haluan, mengerti benar; tahu benar,
- 2) Pandai dan mengerti benar tentang sesuatu hal (ks),
- 3) Memahami (kk); mengerti benar akan..., mengetahui benar/menguasai benar.
- 4) Jadi pemahaman (kb) berarti proses, perbuatan, cara memahami sesuatu.²

Siswa dapat dikatakan paham jika dapat menjelaskan, menguraikan kembali pelajaran yang telah di sampaikan oleh guru dengan kata-katanya sendiri. Misalnya dalam pelajaran Fiqih, guru menerangkan tentang jual beli, jika siswa dapat menjelaskan tentang pengetahuan jual beli dengan bahasanya sendiri, dapat menyebutkan contohnya, memaparkan syarat dan rukunnya dan lain sebagainya, berarti siswa paham terhadap materi tersebut.

¹ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 25.

² *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Terbaru*, Gita Media Press (Tim Primapena)

Menurut Bloom, siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan atau grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau komputer.³ Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.⁴

Pendidikan pada umumnya mengupayakan pengembangan pada tiga aspek kepribadian peserta didik, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Suryosubroto istilah kognitif disebut sebagai “penalaran”.⁵ Sedangkan menurut S. Nasution, kognitif berkenaan dengan kemampuan individual mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual atau mental.⁶

Menurut Bloom, dalam bukunya S. Nasution menyatakan bahwa aspek kognitif terbagi dalam 6 bagian utama yakni: 1) Knowledge (pengetahuan); 2) Comprehension (pemahaman); 3) Application (penerapan); 4) Analysis (analisis); 5) Synthesis (sintesis); 6) Evaluation (penilaian).⁷

Penilaian dalam aspek pemahaman ini dapat dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut identifikasi terhadap pertanyaan-pertanyaan yang benar, dengan bentuk pertanyaan matching

³ Benjamin S. Bloom, dkk, Penerjemah: Agung Prihantoro, *A Taxnonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective (Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 105

⁴ Ibid., 106

⁵ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 204.

⁶ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, 25.

⁷ Ibid., 26.

(menjondohkan), pilihan ganda, dan essay yang berkenaan dengan konsep, contoh, aturan, penerapan, langkah-langkah dan urutan.⁸

2. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Keberhasilan belajar siswa salah satunya dapat di lihat dari caranya memahami materi pelajaran yang telah di sampaikan guru. Dengan siswa paham berarti guru berhasil dalam mengajar dan siswa berhasil dalam belajar. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar, diantaranya:⁹

- a. Faktor Intern, yaitu faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri atau disebut dengan faktor individual, antara lain:
 1. Faktor fisiologis, yaitu faktor jasmaniah baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari luar.
 2. Faktor psikologis, yaitu faktor yang bersifat bawaan atau di peroleh, termasuk :
 - a) faktor kematangan/pertumbuhan

Setiap materi yang akan di ajarkan harus di sesuaikan dengan tingkat pertumbuhan siswa. Misalnya di sekolah tingkat menengah tidak mungkin di ajarkan tentang ilmu filsafat, karena mentalnya belum siap menerima materi tersebut. Jadi, mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya serta potensi jasmani atau rohaninya telah matang untuk itu.

⁸ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, 207.

⁹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 102-105.

b) Kecerdasan

Setiap siswa pasti mempunyai tingkat intelegensi/kecerdasan yang berbeda-beda, dalam satu kelas tidak mungkin semuanya pintar ilmu agama, pasti ada yang pintar, sedang dan kurang dalam memahami materi agama. Maka dari itulah kecerdasan juga merupakan salah satu faktor penyebab keberhasilan siswa.

c) Latihan atau Ulangan

Dengan membiasakan adanya latihan atau ulangan juga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa, karena dengan latihan pengetahuan siswa dapat bertambah dan ilmu yang di peroleh dapat berkembang. Selain itu, siswa juga bisa tahu kemajuan-kemajuan dan kelemahan-kelemahannya.¹⁰ Sehingga dengan ulangan tersebut akan menjadi sarana introspeksi, bila ada kekurangan maka siswa hendaknya berusaha agar kekurangan itu dapat diminimalisir dengan belajar.

d) Motivasi

Pemberian motivasi pada siswa harus mengetahui dasar psikis dari siswa tersebut, apa yang mereka senangi dan apa yang tidak mereka senangi, kemudian apa yang diinginkan dan apa yang tidak diinginkan siswa. Namun pastinya ada batasan-batasan tertentu karena tidak semua kebutuhan itu dapat terpenuhi.

¹⁰ Mustaqin dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 67.

e) Faktor Pribadi

Setiap siswa mempunyai sifat kepribadian yang berbeda-beda, ada yang pendiam, ada yang periang, ada yang suka bicara, ada yang kreatif, ada yang keras kepala, ada yang manja dan sebagainya.¹¹ Sifat-sifat tersebut sedikit banyak pasti berpengaruh pada proses pembelajaran.

b. Faktor Ekstern yaitu faktor yang ada pada di luar diri siswa, antara lain:

1) Faktor guru

Guru memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang di ajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pengajaran. Keberhasilan implementasi suatu pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, strategi, teknik dan taktik pembelajaran. Misalnya pemilihan metode, guru tidak boleh asal memakai metode namun harus mempertimbangkan materi yang akan diajarkan dan pastinya di sesuaikan dengan karakteristik siswanya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu latar belakang sosial, latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar dan sifat guru juga merupakan hal penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 113.

2) Faktor Sarana dan Prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana tersebut akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, tanpa adanya sarana dan prasarana bisa jadi siswa malas belajar dan semuanya jadi tidak kondusif.¹² Dengan demikian faktor sarana dan prasarana sangat berpengaruh dalam kelancaran proses pembelajaran.

3) Faktor Lingkungan

Mengenai lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu :

- a. Faktor organisasi kelas, maksudnya banyak sedikitnya jumlah siswa dalam satu kelas dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas akan kurang efektif untuk mencapai keberhasilan belajar.
- b. Faktor sosial-psikologis, secara *internal* adalah hubungan orang yang terlibat dalam sekolah. Misalnya hubungan antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Sedangkan secara *eksternal* adalah hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar. Misalnya hubungan pihak sekolah dengan orang tua siswa. hal itu akan sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), 55.

Secara umum keberhasilan belajar di pengaruhi oleh dua faktor di atas yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kondisi yang baik akan berpengaruh pada penggunaan metode pembelajaran dan juga menentukan hasil belajar siswa, jadi ketiganya saling berkaitan.

B. Media Pembelajaran Multimedia

1. Pengertian Media Pembelajaran Multimedia

Education Association (NEA) dalam bukunya M. Basyirudin Usman mendefinisikan media sebagai benda yang dapat di manipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹³ Sedangkan menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECT) yang dikutip dalam bukunya Sadiman dkk, mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan/informasi.¹⁴

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.¹⁵

Sedangkan pembelajaran menurut J.J Hasibuan yaitu “proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan

¹³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

¹⁴ Ibid.,

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 3.

lingkungan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relative berkelanjutan”.¹⁶

Menurut William H. Burton yang dikutip dalam buku Belajar dan Pembelajaran menyatakan bahwa mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.¹⁷

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

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

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media dalam pembelajaran membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan.
3. Media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.¹⁸

¹⁶ J.J hasibuan dan Moedjiono, *Proses belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1986), 3.

¹⁷ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 16.

¹⁸ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 113.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan akan terjadi perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif yaitu dengan pembelajaran multimedia.

Mayer dalam bukunya mendefinisikan multimedia sebagai “presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar yang dimaksud dengan kata disini adalah materinya disajikan dengan verbal form atau bentuk verbal sedangkan gambar adalah materinya disajikan dalam pictorial form atau bentuk gambar, misalnya grafik, foto, peta, animasi dan video”.¹⁹

Menyajikan materi dalam kata-kata dan gambar-gambar adalah presentasi yang bisa memanfaatkan kapasitas manusia sepenuhnya untuk memproses informasi. Ketika materi disajikan hanya dalam mode verbal, maka kita telah mengabaikan kontribusi potensial kapasitas kita sendiri untuk memproses materi dalam mode visual. Karena pada dasarnya manusia memiliki dua sistem pemrosesan informasi, satu untuk materi-materi verbal dan satu untuk materi-materi visual.

Tujuan pembelajaran multimedia yaitu mengingat dan memahami. Mengingat adalah kemampuan untuk memproduksi atau mengenali materi yang disampaikan. Tolak ukur bagi keberhasilan mengingat adalah dengan tes retensi. Jenis tes retensi yang paling umum adalah mengingat kembali

¹⁹ Richard E. Mayer, Penerjemah: Teguh Wahyu Utomo, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), 3.

misalnya si murid diminta menuliskan ulang semua yang ia bisa ingat dari pelajaran yang baru ia baca.

Memahami terjadi saat murid bisa mengontruksi representasi yang koheren dari materi yang disajikan. Hal ini tercermin dalam kemampuannya untuk menggunakan materi tersaji untuk menyelesaikan masalah dalam situasi baru. Tolak ukur bagi pemahaman ini dinilai dengan tes transfer. Dalam tes transfer murid harus menyelesaikan masalah yang tidak secara eksplisit diberikan dalam materi tersaji. Ia harus menerapkan apa yang dipelajari itu kedalam situasi baru. Misalnya, siswa diminta untuk mempraktekan cara mengambil wudhu, cara mengerjakan sholat jenazah, cara melaksanakan thawaf haji atau umrah, dan sebagainya. Namun tidak semua materi PAI dapat dipraktekan, seperti pada materi akidah (keimanan kepada Allah Swt, Malaikat, Surga Neraka, Siksa kubur dan lain sebagainya).

Menurut Gayeski dalam bukunya Munir mendefinisikan multimedia yaitu sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.²⁰

²⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 2.

Menurut Hofsteder yang dikutip dalam buku Teknologi Pembelajaran menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.²¹

Oemar Hamalik mendefinisikan multimedia sebagai “seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional”.²² Menurut Wahono yang dikutip dalam bukunya Bambang Warsita mendefinisikan multimedia sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.²³ Sedangkan Menurut Azhar Arsyad multimedia adalah “berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran”.²⁴

Dari beberapa pengertian multimedia yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif sehingga dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya.

²¹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 32.

²² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994), 187.

²³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 153.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), 169.

Multimedia dapat berfungsi menjadi sebuah sistem karena merupakan sekumpulan objek yang berhubungan dengan kerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan. Didalam penggunaan multimedia memerlukan *hardware* (perangkat keras) yang berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi dan *software* (perangkat lunak) yang berisi program-program yang akan disampaikan. Selain itu dapat pula melibatkan alat-alat lain yang menunjang sistem multimedia tersebut mendapatkan penyajian audiovisual yang penuh. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang lebih kaya dari pada media konvensional. Istilah multimedia identik dengan komputer multimedia, yaitu komputer yang memiliki kemampuan olah data, olah kata, olah gambar, dan olah gerak dimana masing-masing unsur tersebut saling melengkapi, menunjang, dan saling membantu.²⁵

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang lebih kaya dari pada media konvensional. Multimedia melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak. Istilah multimedia identik dengan komputer multimedia, yaitu komputer yang memiliki kemampuan olah data. Olah kata, olah gambar, dan olah gerak dimana masing-masing unsur tersebut saling melengkapi, menunjang, dan saling membantu.²⁶ Dengan demikian media pembelajaran multimedia merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat

²⁵ Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology dan Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*, (Jakarta: Kencana, 2011), 174.

²⁶ Ibid., 175.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali

2. Model Pembelajaran Multimedia

Pembelajaran berbasis multimedia tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Heinik dalam bukunya Munir mengatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model drill and practice, tutorial, game, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah.²⁷

a. Model praktik dan latihan (*drill dan practice*)

Model pembelajaran ini melatih peserta didik agar terampil dalam menerangkan konsep, pengetahuan, aturan atau prosedur yang dipelajari. Praktik dan latihan pada umumnya digunakan untuk proses pembelajaran latihan ketrampilan yang terus menerus.²⁸ Interaksi yang berbentuk praktik dan latihan biasanya menampilkan sejumlah pertanyaan atau soal yang harus dijawab dan dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya. Sehingga diharapkan peserta didik akan bisa memahami suatu konsep tertentu dan peserta didik dapat melihat skor akhir yang diperolehnya. Sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.²⁹

²⁷ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 60.

²⁸ Ibid., 61.

²⁹ Niken Ariani, dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 29.

b. Model tutorial

Model tutorial merupakan penyampaian informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, Bagan, atau grafik. Pada saat yang tepat peserta didik diperkirakan telah membaca, menginterpretasi, dan menyerap konsep itu, suatu pertanyaan atau soal yang diajukan. Jika jawaban siswa benar, maka komputer akan melanjutkan penyajian informasi atau konsep, apabila jawaban salah, maka komputer dapat kembali ke informasi atau konsep sebelumnya atau pindah dari salah satu dari beberapa penyajian remedial.³⁰

c. Model game

merupakan salah satu bentuk model dalam pembelajaran berbasis komputer, yang didesain untuk membangkitkan kegembiraan pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep, pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut.³¹

Bentuk *game* (permainan) yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program interaktif berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Permainan merupakan program yang dirancang dengan baik untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Kegiatan permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur simulasi. Seperti halnya permainan biasa

³⁰ Ibid., 28.

³¹ Ibid., 30.

mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktikkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dan hal itu berhubungan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya.³²

d. Model simulasi

Model simulasi merupakan model yang mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Sehingga dengan model simulasi ini peserta didik akan dihadapkan kepada situasi dunia nyata. Pada model simulasi, komputer memberikan petunjuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Melalui simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.³³

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.³⁴ Model simulasi terbagi ke dalam empat kategori yaitu: fisik, situasi, prosedur, dan proses dimana masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu. Tujuan dari pembelajaran melalui model simulasi berorientasi pada upaya dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui peniruan suasana.

e. Model penemuan

Model penemuan, merupakan kegiatan yang mempergunakan pendekatan induktif dalam pengajaran, misalnya penyajian masalah-masalah

³² Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 61.

³³ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 29.

³⁴ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 62.

yang dipecahkan oleh peserta didik dengan cara mencoba-coba. Model ini mendekati kegiatan belajar di laboratorium dan kegiatan belajar nyata yang biasa dilakukan di luar kelas.³⁵

f. Model pemecahan masalah

Model pembelajaran pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik melatih kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan. Program berisi beberapa soal atau masalah yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitannya. Peserta didik memecahkan masalah yang lebih tinggi tingkatannya setelah berhasil memecahkan suatu masalah.³⁶

3. Komponen Pembelajaran Multimedia

Pembelajaran berbasis komputer lebih dikenal dengan istilah multimedia pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis komputer siswa berhadapan dan melakukan interaksi langsung secara individu dengan multimedia. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif.

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam Niken dan Deni Haryanto menyebutkan bahwa multimedia terdiri dari beberapa obyek, yaitu teks, grafis, image, animasi audio, video, link interaktif. Komponen tersebut sangat

³⁵ Ibid., 62.

³⁶ Ibid., 63.

penting untuk menyajikan materi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.³⁷

Sedangkan Munir berpendapat bahwa multimedia terdiri dari beberapa komponen yaitu:

1. Teks
Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya (warna, bold, italic)
2. Grafik
Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. grafik merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi. Grafik dapat juga berupa gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif.
3. Gambar (Image atau Visual Diam)
gambar merupakan penyampain informasi dalam bentuk visual. Gambar dalam bentuk garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.
4. Video (Visual Gerak)
Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.
5. Animasi
Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk

³⁷ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 113-114.

menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

6. Audio

Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik atau efek-efek suara.

7. Interaktif

Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Jika pengguna multimedia dapat mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *interactive multimedia*.³⁸

4. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Multimedia

Pengembangan *software* pembelajaran, penting untuk mengetahui prinsip-prinsip dalam mendesain multimedia pembelajaran. Mayer mengungkapkan terdapat beberapa prinsip multimedia yaitu:

- a. prinsip multimedia
presentasi materi dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi akan membantu murid lebih memahami materi/penjelasan yang disajikan.
- b. prinsip kedekatan ruang
menampilkan kata-kata dan gambar terkait secara berdekatan satu sama lain dalam halaman atau layar bisa menghasilkan pembelajaran lebih baik dari pada menampilkan mereka secara berjauhan.
- c. prinsip keterdekatan waktu
menampilkan kata-kata dan gambar terkait secara berdekatan satu sama lain dalam halaman atau layar akan memudahkan siswa dalam memahami materi, sebaliknya memisahkan kata-kata dan gambar-gambar dalam waktu panjang bakal mengurangi mutu multimedia pembelajaran.
- d. prinsip koherensi
menambahkan kata-kata dan gambar-gambar yang menarik namun tidak penting terhadap pelajaran kadang bisa menghasilkan pembelajaran dan pemahaman yang lebih buruk dikalangan siswa. Siswa cenderung dapat belajar lebih banyak dan lebih dalam jika yang disajikan itu lebih ringkas.

³⁸ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. 17-19.

- e. prinsip modalitas
Saat membuat presentasi multimedia berisi animasi dan kata-kata, maka cara terbaik menyajikan mereka dengan bentuk narasi daripada teks on screen.
- f. prinsip redudansi
Saat membuat presentasi multimedia yang berisi animasi bernarasi padat, maka jangan menambahkan teks on screen yang hanya mengulang kata-kata dari dalam narasi.
- g. prinsip perbedaan individu.
Presentasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran untuk siswa dengan kemampuan spatial tinggi dan perpengetahuan rendah, maka harus berhati-hati dalam menerapkan prinsip-prinsip yang relevan dalam desain multimedia.³⁹

Beberapa ahli mengemukakan beberapa prinsip multimedia yang sebagian sama dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh ahli lain. Menurut Suyanto dalam Munir menyebutkan empat komponen penting multimedia adalah 1) Adanya komputer untuk mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar untuk berinteraksi, jika tidak ada maka namanya bukan multimedia; 2) Multimedia harus menyediakan *link* yang menghubungkan kita dengan informasi dan jika tidak ada *link* maka namanya rak buku bukan multimedia; 3) Harus ada alat *navigasi* yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling berhubungan, jika tidak ada *navigasi* maka namanya film, bukan multimedia; 4) Multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri, jika tidak ada maka namanya televisi bukan multimedia.⁴⁰

Program pembelajaran multimedia dipilih dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah sebuah putusan yang tepat. Proses pemilihan

³⁹ Richard E. Mayer, Penerjemah: Teguh Wahyu Utomo, *Multimedia Learning*, 115-265.

⁴⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 3.

harus didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu. Lebih lanjut Alessi & Trollip dalam Fatah Syukur mengungkapkan bahwa program komputer pembelajaran yang baik haruslah meliputi empat aktivitas yakni: 1) informasi/pesan harus disajikan secara menarik, 2) peserta didik harus diarahkan, 3) peserta didik diberi latihan-latihan, 4) pencapaian hasil belajar peserta didik harus dinilai.⁴¹

Keempat aspek tersebut dijadikan dasar dalam pengembangan program multimedia pembelajaran. Selain itu, dalam program hendaknya diawali dengan pendahuluan dengan menyampaikan tujuan yang hendak dicapai, petunjuk pemakaian yang jelas, bahkan kalau perlu diberi contoh atau demonstrasi serta tugas-tugas berikutnya.

5. Kualitas Pembelajaran Multimedia

Beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas multimedia yang dihasilkan sebelum digunakan oleh pengguna. Menurut Thorn yang dikutip dalam bukunya Munir menyatakan bahwa terdapat enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu 1) kemudahan navigasi, CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga memudahkan pembelajaran dalam mempelajari tanpa memiliki pengetahuan yang kompleks tentang media, 2) kandungan kognisi, yaitu sebuah CD interaktif harus memiliki pengetahuan yang jelas, 3) presentasi informasi digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif, 4) integrasi media, dimana suatu media harus dapat mengintegrasikan aspek pengetahuan maupun

⁴¹ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rosail, 2005), 5.

keterampilan, 5) artistika dan estetika, sebuah program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika sebagai daya tarik sehingga menarik minat untuk belajar, 6) fungsi secara keseluruhan, program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta belajar.⁴²

Walker & Hess dalam bukunya Azhar Arsyad mengungkapkan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas yaitu 1) Kualitas isi dan tujuan, meliputi: a) ketepatan, b) kepentingan, c) kelengkapan, d) keseimbangan, e) minat/perhatian, f) keadilan, g) kesesuaian dengan situasi siswa; 2) Kualitas instruksional, meliputi: a) memberikan kesempatan belajar, b) memberikan bantuan untuk belajar, c) kualitas memotivasi, d) fleksibilitas instruksionalnya, e) hubungan dengan program pembelajaran lainnya, f) kualitas sosial interaksi instruksionalnya, g) kualitas tes dan penilaiannya, g) dapat memberi dampak bagi siswa, h) apakah membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya; 3) Kualitas Teknis, meliputi: a) keterbacaan, mudah digunakan, c) kualitas tampilan/tayangan, d) kualitas penanganan jawaban, e) kualitas pengelolaan program, f) kualitas pendokumentasiannya.⁴³

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan untuk mengetahui kriteria kualitas multimedia dapat dilihat dari tiga aspek yang meliputi: aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Aspek-aspek tersebut dalam

⁴² Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 219.

⁴³ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, 175-176.

mengembangkan multimedia tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya karena merupakan satu kesatuan yang mendukung.

6. Peran Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena multimedia dapat menyentuh berbagai panca indra yaitu penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan Gede Suwiwa,Wayan Santyasa, dan Made Kirna yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat* menyatakan bahwa hasil belajar berdasarkan pencapaian nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,20, lebih tinggi nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,50. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar mata kuliah teori dan praktik pencak silat.⁴⁴

Daryanto dalam bukunya Niken Ariani dan Dany Haryanto menyatakan manfaat yang diperoleh dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata; 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah; 3)Menyajikan benda yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat; 4)Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh; 5) Menyajikan

⁴⁴ Gede Suwiwa, dkk, “ Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Pencak Silat” e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 4 Tahun 2014), 7.

benda atau peristiwa yang berbahaya; 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.⁴⁵

Sedangkan Munir menjelaskan beberapa manfaat atau kelebihan multimedia pembelajaran antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit.
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
3. Mempelajari materi secara berulang-ulang.
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek.
5. Menarik perhatian peserta didik
6. Membantu peserta didik belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
7. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
8. Mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran.⁴⁶

Menurut Oemar Hamalik penggunaan multimedia dalam proses instruksional mengandung manfaat atau nilai tertentu, antara lain:

1. Multimedia dapat membantu siswa mempelajari bahan pelajaran yang luas, yang memuat berbagai konsep, fakta prinsip, sikap ketrampilan, disamping banyak ragamnya juga sangat bervariasi, sehingga memerlukan berbagai media untuk menyampaikannya.
2. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.
3. Multimedia membantu siswa yang umumnya berkecenderungan mempelajari banyak hal dan sekaligus mendalaminya. Belajar “banyak” dan “mendalam” merupakan ciri belajar berhasil.
4. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional untuk memenuhi tuntutan kurikulum, yang senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dinamika masyarakat.⁴⁷

⁴⁵ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 26-27.

⁴⁶ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 150-151.

⁴⁷ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, 189-190.

Agar pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik dalam lingkungan multimedia, langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut 1) Memilih kata-kata yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja verbal; 2) Memilih gambar-gambar yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja visual; 3) Menata kata-kata yang terpilih ke dalam model verbal; 4) Menata gambar-gambar yang terpilih kedalam model visual; 5) Memadukan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.⁴⁸

Beberapa hal yang perlu diperhatikan bila menggunakan kata dan gambar atau grafis untuk diproyeksikan:

1. Jika kata-kata diperagakan secara visual, siswa harus diberi waktu cukup untuk membacanya
2. Jika kata yang tertulis hanya tersaji sekilas, guru harus mengulangi kata itu dengan tepat
3. Hindarkan penggunaan gambar atau grafis yang jelas-jelas ada cacatnya
4. Gambar-gambar dan tulisan yang diproyeksikan harus dapat dibaca, untuk harus jelas dan terang
5. Visual tidak boleh terlalu ramai dan kacau, supaya pesan yang dimaksudkan dapat diterima jelas oleh siswa.⁴⁹

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran yang diharapkan dapat merangsang upaya guru untuk memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

⁴⁸ Richard E. Mayer, Penerjemah: Teguh Wahyu Utomo, *Multimedia Learning*, 35

⁴⁹ Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan pengembangan Media untuk pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1994), 54

Selain dapat mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran karena dapat menghadirkan contoh konkret melalui media, mampu memfasilitasi interaksi dengan peserta didik, pemanfaatan teknologi juga memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dipilihnya multimedia pembelajaran diharapkan mampu membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran seperti keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan multimedia pembelajaran tidak hanya bersifat sekedar suplemen atau bagian yang tidak bermakna dalam pembelajaran namun pemanfaatan multimedia diharapkan mampu memberdayakan peserta didik, yaitu mendorong tumbuhnya keterampilan belajar mandiri, keterampilan bernalar, mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, dan juga keterampilan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

7. Teori Belajar yang Melandasi Pembelajaran dengan Multimedia

Teori belajar pada dasarnya mencari jawaban atau mengkaji pertanyaan mengapa perubahan-perubahan itu terjadi, bukan mengkaji bagaimana perubahan itu. Gagne dalam Muhammad Thobroni mengatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersamaan dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke

waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.⁵⁰

Terdapat teori belajar yang melandasi pemikiran tentang proses pembelajaran termasuk penggunaan multimedia sebagai sumber pembelajaran. Masing-masing teori belajar tersebut memiliki sudut pandang yang khas dalam mendesain proses pembelajaran.

1. Teori Belajar Behavioristik.

Teori behavioristik digunakan sebagai dasar dalam mendesain awal multimedia pembelajaran. Teori belajar behavioristik mengharapkan bahwa aktifitas pembelajaran berbasis komputer dapat mengubah sikap siswa dengan cara yang dapat di ukur dan dapat dilihat dengan jelas perubahannya. Setelah menyelesaikan suatu pelajaran, peserta didik seharusnya dapat mengerjakan sesuatu yang belum dapat dikerjakan sebelum mengikuti pelajaran tersebut.⁵¹

Konsep teori behavioristik yang paling mendasar adalah penetapan tujuan khusus pembelajaran. Tujuan tersebut dapat mengubah sikap siswa yang dapat di ukur dan materi yang padat seharusnya dipecah menjadi sub-sub materi yang lebih sederhana.⁵²

2. Teori Belajar Kognitif

Menurut teori kognitif belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Teori ini lebih menekankan kepada proses belajar dari pada hasil

⁵⁰ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 20.

⁵¹ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 83.

⁵² Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, 66.

belajar, proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa.⁵³

Multimedia sejalan dengan teori kognitif *dual coding* yang dikemukakan Allan Paivio menyatakan bahwa informasi yang diterima seseorang melalui salah satu dari dua channel yaitu verbal dan visual.⁵⁴

Teori kognitif dalam proses pembelajaran melalui multimedia adalah saat memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep-konsep, memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola-pola berpikir formal. Multimedia sebagai unsur eksternal harus menyajikan materi pelajaran yang cocok dengan usia, logika tertentu dan materi disusun dari yang sederhana menuju materi yang kompleks. Perbedaan individual pada diri peserta didik perlu juga diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik.⁵⁵

3. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik mengakibatkan pembelajar kreatif, dan tidak pasif. Dengan pembelajaran konstruktivistik pembelajaran tidak terpusat pada pendidik, konstruktivistik membantu pembelajar menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru.⁵⁶

teori konstruktivistik yang diterapkan pada multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mengacu ciri-ciri, yaitu produk yang

⁵³ Ibid., 94.

⁵⁴ Ibid., 68.

⁵⁵ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 83.

⁵⁶ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, 110.

dikembangkan adalah produk multimedia pembelajaran berbasis komputer yang “*non linear*” dan “*non sequential*” sehingga pebelajar dalam belajarnya, tidak harus mengikuti materi yang disajikan, dia bebas menentukan materi yang dipelajari dan urutannya sendiri, sesuai dengan tingkat kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan dalam belajarnya. Multimedia yang dikembangkan menyediakan fasilitas berlatih supaya mahasiswa terbiasa untuk berpikir sendiri, memecahkan masalah yang dihadapinya secara kritis, kreatif dan mandiri.

C. Prosedur Pengembangan Pembelajaran Multimedia

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran merupakan cara yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁷ Agar multimedia dapat menunjang keefektifan belajar, maka desain pembelajaran menggunakan analisis sistem, yaitu seluruh komponen dianalisis dan dikembangkan dengan mengacu pada tujuan. Pengembangan multimedia memerlukan pengelolaan yang sistematis dan melalui langkah-langkah yang sistematis sehingga terbentuk satu sistem yang kompleks. Pengembangan pembelajaran multimedia menurut Bork dalam Munir meliputi lima fase, yaitu 1) Fase analisa, fase ini menetapkan keperluan pengembangan software dengan melibatkan tujuan pembelajaran, peserta didik, standar kompetensi dan kompetensi dasar, sarana dan prasarana, pendidik dan lingkungan. Analisis ini dilakukan dengan kerjasama di antara pendidik dengan pengembangan software dalam meneliti kurikulum berdasarkan tujuan yang ingin

⁵⁷ Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology dan Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*, 175.

dicapai; 2) Fase desain, fase ini meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam software yang akan dikembangkan berdasarkan suatu model pembelajaran ID (*Instructional Design*); 3) Fase pengembangan, fase ini berdasarkan model ID yang telah disediakan dengan tujuan merealisasikan sebuah prototip software pembelajaran; 4) Fase Implementasi, fase ini membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototip yang telah siap, 5) Fase penilaian, fase ini mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan software yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan pengembangan software yang lebih sempurna.⁵⁸

Pengembangan multimedia menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam Niken Ariani dan Haryanto, meliputi 1) konsep; 2) Mendesain software multimedia pembelajaran; 3) Menyiapkan materi untuk software multimedia; 4) Menyusun materi software; 5) Dokumentasi; 6) Validasi; 7) Penyebarluasan produk.⁵⁹

Menurut luther dala Munir menyebutkan langkah-langkah pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu 1) Konsep, pada tahap ini tujuan dan dasar aturan untuk perancangan seperti ukuran aplikasi, target dalam pengembangan multimedia ditentukan. Pada tahap ini juga ditentukan identifikasi pengguna, macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum; 2) Desain, tahap desain untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dan kebutuhan untuk pengembangan multimedia. Desain multimedia menggunakan perangkat (tools) *storyboard* yang digunakan untuk linier multimedia. Sedangkan *flowchart view* (diagram alur) digunakan untuk multimedia interaktif.

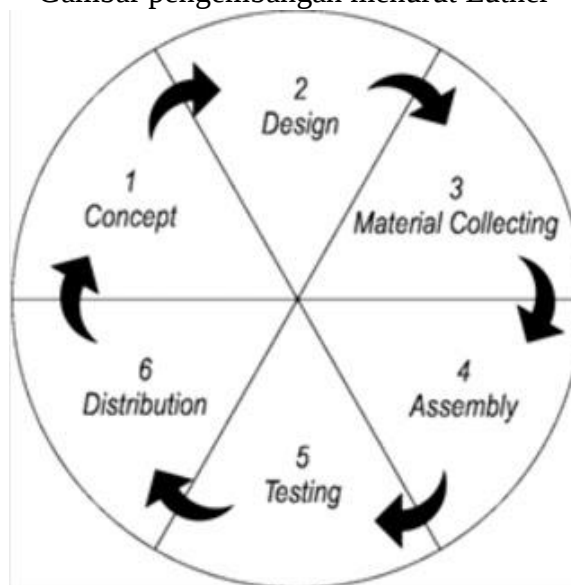
⁵⁸ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 101

⁵⁹ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 114-116.

Pengembangan multimedia dapat meningkatkan mutu dan produktivitas sumber daya manusia; 3) Pengumpulan material, pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart, foto berikut pembuatan gambar grafik, foto, suara, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya; 4) Pembuatan, pada tahap ini aplikasi seluruh multimedia dikembangkan secara bersama-sama. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* atau *flowchart view* dari tahap desain. Pembuatan aplikasi dilakukan modular, yaitu setiap scene diselesaikan, selanjutnya digabungkan seluruhnya menjadi satu kesatuan; 5) Testing, testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukan dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri; 6) Distribusi, distribusi adalah tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.⁶⁰

⁶⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 101-103.

Gambar pengembangan menurut Luther



penelitian pengembangan pembelajaran multimedia dalam bentuk aplikasi power point yang digunakan dengan mengadopsi dan menyederhanakan model Luther.

Menurut Doumant dalam bukunya Davis dan Barbara Gross menyatakan bahwa power point dan program-program lain yang serupa merupakan alat yang cepat dan efektif yang dapat menghemat waktu para pengajar, mengurangi beban mencatat mahasiswa (karena mereka dapat memperoleh salinan tercetak dari slide-slide tersebut), dan memungkinkan presentasi untuk dimodifikasi, ditambahkan keterangan, dan disimpan dengan mudah.⁶¹

Menurut Davis dan Barbara Gross, langkah untuk menyiapkan sebuah presentasi dengan menggunakan power point yaitu:

1. Membatasi jumlah slide, para peneliti menyarankan untuk menyajikan tidak lebih dari tiga puluh slide untuk presentasi selama empat puluh lima menit. Penggunaan slide dalam power point harus menonjolkan inti atau kepada/ide umum dari apa yang anda bicarakan.

⁶¹ Davis dan Barbara Gross, Penerjemah: Elok Dianike M, *Perangkat Pembelajaran (Tools for Teaching)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 57.

2. Bersikap ekonomis terkait dengan teks/tulisan, untuk slide yang berorientasi horizontal (*landscape*), ikutilah prinsip “satu slide, satu topik”. Panjang slide sebaiknya tidak lebih dari satu kalimat atau dua judul. Gunakan bentuk huruf yang sederhana, jenis huruf *sans serif* (*Arial*, *Helvetica*, atau *Lucida Grande*), huruf besar dan huruf kecil dalam cetakan tebal berukuran 18 hingga 30.
3. Batasi jumlah daftar yang ditandai dengan bulatan-bulatan, menggunakan daftar dengan bulatan-bulatan dapat terlalu menyederhanakan pemikiran-pemikiran yang kompleks, membuat informasi yang penting menjadi tidak terjelaskan, atau menyebabkan generalisasi yang terlalu dangkal. Jika menggunakan bulatan-bulatan, jagalah agar daftarnya tersusun atas beberapa hal dan teksnya diletakan secara paralel (sejajar).
4. Gunakan grafik dan bagan dari pada tabel, grafik atau bagan biasanya lebih mudah untuk dibaca dan dipahami daripada tabel. Jika tabel dibutuhkan, bagikanlah pada siswa/masiswa sebagai selebaran.
5. Memilih warna dengan hati-hati, hindarilah kombinasi dimana latar belakang mengalahkan teksnya seperti teks warna putih di atas merah, putih di atas biru, kuning di atas biru, biru di atas kuning, merah di atas hitam. Pilihlah perpaduan warna yang membuat teks menjadi mudah dibaca.⁶²

D. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian pendidikan Agama Islam

Istilah pendidikan dalam literatur kependidikan Islam biasanya mengandung pengertian ta’lim, tarbiyah, irsyad, tadris, ta’dib, tazkiyah, dan tilawah. “Ta’lim” berasal dari kata ‘ilm yang berarti menangkap hakikat sesuatu, “tarbiyah” berarti pendidikan, “irsyad” biasa digunakan untuk pengajaran dalam thariqah (tasawuf), “tadris” berasal dari akar kata "darasa-yadrusu-darsan wa durusan wa dirasatan", yang berarti: terhapus, hilang bekasnya, menghapus, menjadikan usang, melatih, mempelajari. “Ta’dib” berasal dari kata adab, yang berarti moral, etika dan adab atau kemajuan (kecerdasan, kebudayaan) lahir dan batin, "tazkiyah" berasal dari kata zaka’,

⁶² Ibid., 479.

yang berarti tumbuh atau berkembang; sedangkan kata "tilawah" berarti mengikuti membaca atau meninggalkan.⁶³

M. Arifin mengatakan bahwa pendidikan Agama Islam adalah “usaha orang dewasa Muslim yang bertakwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan”.⁶⁴

Sedangkan pengertian pendidikan agama Islam secara formal dalam kurikulum berbasis kompetensi dikatakan bahwa:

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam masyarakat hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa.⁶⁵

Menurut Zakiah Darajat dalam bukunya Abdul Majid mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁶⁶

Pendidikan agama Islam lebih ditekankan pada hubungan formalitas antara hamba dengan Tuhan-Nya; penghayatan nilai-nilai Islam kurang

⁶³ Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 7-1.

⁶⁴ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 10.

⁶⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004), 130

⁶⁶ Ibid., 133.

mendapat penekanan dan masih terdapat sederet respon kritis terhadap pendidikan agama. Hal ini disebabkan penilaian kelulusan siswa dalam pelajaran agama hanya diukur dengan berapa banyak hafalan dan mengerjakan ujian tertulis dikelas. Sedangkan mata pelajaran PAI itu secara keseluruhan dalam lingkup Al-Qur'an dan al-Hadits, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah.⁶⁷

Pendidikan agama Islam ini dilakukan melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan dalam menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama di masyarakat. Melalui pendidikan Islam diharapkan peserta didik dapat menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah, berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁶⁸

Tujuan utama pendidikan agama Islam di sekolah adalah keberagamaan, yaitu menjadi muslim yang sebenarnya. Keberagamaan inilah yang selama ini kurang di perhatikan. Cara Mencapai Tujuan itu. Tujuan itu, secara sederhana, dapat dicapai dengan pengajaran kognitif (untuk pemahaman), latihan melakukan (untuk keterampilan melakukan) dan usaha internalisasi (untuk keberagamaan). Upaya memberagamakan akan lebih mudah dilakukan di sekolah bila pendidikan agama itu dijadikan core sistem pendidikan.

Tantangan yang dihadapi dalam Pendidikan Agama Islam yaitu bagaimana mengimplementasikan pendidikan agama Islam dalam kehidupan

⁶⁷ Ibid., 134.

⁶⁸ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000), 30.

sehari-hari bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama akan tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik agar memiliki kualitas iman, taqwa dan akhlak mulia. Dengan demikian materi pendidikan agama bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama akan tetapi bagaimana membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat dan kehidupannya senantiasa dihiasi dengan akhlak yang mulia dimanapun mereka berada, dan dalam posisi apapun mereka bekerja.⁶⁹

Pendidikan Islam berhasil manakala kegiatannya dilakukan melalui banyak cara, baik yang dilakukan melalui kegiatan yang direncanakan atau didisain konsepnya, maupun yang tidak direncanakan melalui seringnya bertemu, bertanya, dan bergaul dengan orang atau siapa saja yang dianggap lebih mengetahui, lebih baik dan lebih berhasil. Dalam pandangan Islam, orang yang tidak banyak mengetahui tentang sesuatu dianjurkan untuk bertanya kepada orang (ahli) yang dianggap lebih mengetahui, sebagaimana dijelaskan dalam al-Qur'an:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ ۖ فَسْأَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ اِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ ۚ

“Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui tentang hal itu.” (Qs. An-Nahl: 43)

⁶⁹ Ibid., 35.

Proses bertanya sebagai awal dari proses pengumpulan pengetahuan merupakan modal dasar dalam kegiatan pendidikan Islam, dan ini bisa dilakukan melalui kegiatan formal dalam lembaga pendidikan Islam, maupun dalam kegiatan interaksi sosial dengan siapa saja dalam kehidupan ini. Inilah pentingnya dunia pendidikan jalur kegiatan formal sekolah maupun luar sekolah/pendidikan keagamaan dalam kehidupan individu, keluarga, dan masyarakat.

2. Kurikulum Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Gurah

Kurikulum ialah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan.⁷⁰ Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan di UPTD SMAN 1 Gurah dinyatakan tercapai apabila kegiatan belajar mampu membentuk pola tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan, serta dapat dievaluasi melalui pengukuran dengan menggunakan tes dan nontes

Kurikulum yang digunakan di UPTD SMAN 1 Gurah yaitu kurikulum 2013 berdasarkan perintah dari Diknas. Pelajaran PAI di UPTD SMAN 1 Gurah berisi sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh pendidikan di UPTD SMAN 1 Gurah. Kemampuan berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

⁷⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 16.

3. Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

a. Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

Dasar adalah pangkal tolak dari suatu aktivitas atau landasan tempat berpijak atas tegaknya sesuatu. Dasar pelaksanaan pendidikan agama di Indonesia memiliki status yang cukup kuat, dasar tersebut dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu:

1. Dasar dari Segi Yuridis/Hukum

Dasar-dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari peraturan perundang-undangan. Adapun dasar dari segi yuridis formal tersebut ada 3 macam, yaitu:

- a. Dasar ideal, yaitu dasar dari falsafah negara, pancasila (sila pertama Pancasila) yaitu Ketuhanan yang Maha Esa.
- b. Dasar struktural/konstitusional, yaitu dasar dari UUD 1945 dalam bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:
 1. Negara berdasarkan atas Ketuhanan yang Maha Esa
 2. Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadat menurut agama dan kepercayaannya itu.⁷¹

2. Dasar Religius

Yang dimaksud dengan dasar religius adalah dasar-dasar yang bersumber dari Agama Islam yang tertera dalam ayat Al-Qur'an maupun Hadist nabi. Menurut ajaran Islam, melaksanakan Pendidikan Agama Islam merupakan perintah dari tuhan dan merupakan ibadah kepada-Nya.

⁷¹ Uman Cholil, *Ikhtisar Ilmu Pendidikan Islam*, (Surabaya: 1995), 9

a. Al-Qur'an

Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan adanya perintah tersebut, antara lain dalam surat An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ^{١٢٥}

125. serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

E. Pemahaman Siswa Terhadap PAI

1. Pemahaman Siswa Terhadap PAI Melalui Metode Pembelajaran Multimedia

Sebagaimana telah penulis jelaskan pada uraian sebelumnya bahwa Pendidikan Agama Islam yang diberikan kepada anak didik bukan semata-mata untuk mengisi otak anak didik dengan berbagai pengetahuan agama yang belum diketahuinya, melainkan lebih dari itu yakni agar pendidikan agama Islam dapat dipahami dengan baik yang selanjutnya diamalkan dan dijadikan sebagai dasar atau pegangan dan pedoman hidupnya.

Adanya pemahaman terhadap pendidikan Islam penting sekali artinya dan tak dapat diabaikan oleh anak didik, sebab hal yang demikian itu akan mengantar seorang anak didik yang berkaitan pada pelaksanaan kemampuan praktek ibadah yang baik dan benar sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Misalnya anak didik yang memiliki pemahaman tentang sholat, baik cara membaca maupun cara mengerjakannya, maka akan menjadikan ibadah sholatnya tersebut menjadi baik pula, demikian pula dengan ibadah-ibadah yang lainnya.

Seperti diketahui bahwa baik dan sempurnanya ibadah seseorang pada umumnya dan khususnya peserta didik, itu semua merupakan manifestasi dari pemahaman pendidikan agama Islam maka kemungkinan yang akan terjadi adalah baik pulalah kemampuan praktek ibadah anak tersebut. Jadi ibadah seseorang akan menjadi baik dan sempurna, hal itu tidak terlepas dari pendalaman pengetahuan agama Islam yang dipahami dengan baik oleh anak didik.

pelaksanaan media pembelajaran multimedia pada pembelajaran PAI dapat mempengaruhi terhadap pemahaman siswa terhadap materi PAI di sekolah. Karena dengan media pembelajaran multimedia pemahaman siswa menjadi lebih luas dibandingkan dengan hanya menggunakan metode ceramah atau yang lainnya.

Setelah melaksanakan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran multimedia kemudian guru memberikan penilaian pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dengan menggunakan

multimedia. Penilaian yang dilakukan guru merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dalam memberikan pengalaman belajar dengan media pembelajaran multimedia serta untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI.