

# URGENSI BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA BAGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

*Nur Kholis*  
*Diana Tofan Fatchana*  
UIN Sunan Ampel Surabaya

**Abstract:** *As the main actor in the education process, teachers are required to develop the full potential of students: knowledge, skills, attitudes, characters and morality. The quality instructional materials that teachers use in their classroom greatly affect students' knowledge acquisition and their skill development. The existing and easily accessible instructional materials could widen teachers' horizon. However, mis-perception and misunderstanding could occur among students if the learning materials are not properly selected and taught. Ideally, teachers should develop creative, innovative, interesting, and effective instructional materials for use in their classroom. The multimedia-based instructional materials can and should be developed and used by teachers of Islamic education in school. This paper aims at discussing the development of instructional materials in general; the relationship between teachers and instructional materials; and the importance of designing teachers' made instructional materials using multimedia for Islamic education. It is argued here that Islamic teachers need to develop multimedia based learning materials so that their teaching will be more interesting, joyful, and effective.*

**Keywords:** *instructional materials, Islamic education, learning, multimedia.*

## PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanah Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 8 dinyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru mencakup kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional. Dari empat kompetensi tersebut, kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah 1) merancang kurikulum untuk matapelajaran yang diajarkan, 2) menjalankan pembelajaran secara edukatif, 3) mengembangkan materi/bahan ajar secara kreatif dan inovatif, dan 4) menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nurul Zuriah, Hari Sunaryo, and Nurbani Yusuf, "Ibm Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal," *Jurnal Dedikasi* 13 (2016): 39.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu pembelajaran yang disampaikan berupa materi tentang agama Islam baik dari segi akademis maupun praktik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi PAI wajib diberikan di SD selama 4 jam pelajaran dalam seminggu;<sup>2</sup> di SMP dan di SMA selama 3 jam pelajaran perminggu.<sup>3</sup> Materi ajar dalam PAI memiliki kaitan erat dengan tujuan pendidikan Islam. Ruang lingkup PAI terbagi menjadi tujuh unsur pokok yaitu Al Qur'an dan Hadits, akidah, muamalah, syariah, ibadah, akhlak dan sejarah Islam.

Secara substansial, tujuan yang terdapat dalam materi PAI adalah sama dengan tujuan pendidikan Islam yaitu membentuk manusia yang beriman, bertaqwa dan berkarakter mulia. Namun banyak sekali materi PAI yang bersifat abstrak artinya satu indikator dalam setiap kompetensi dapat tercermin dari beberapa sikap yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, diperlukan bahan ajar, metode dan media pengajaran yang menarik yang mampu menanamkan penghayatan dan pengamalan bagi siswa.<sup>4</sup>

Namun, masih banyak guru PAI yang masih "gagap" dan mengalami kesulitan dalam menyusun bahan ajar sendiri apalagi berbasis multimedia. Akibatnya mereka terbiasa menggunakan bahan ajar buatan orang lain pada kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan.<sup>5</sup> Bahan atau materi yang akan diajarkan seharusnya terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis. Namun pada realitanya, guru merasa kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran, salah satunya sulit dalam menentukan indikator dan memadukan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini dapat disebabkan karena keterbatasan waktu, kurangnya pengalaman, tidak memahami karakteristik siswa dan kurang berani untuk melakukan pembaharuan dalam proses pembelajarannya.<sup>6</sup>

Di samping itu banyak guru hanya mengandalkan buku dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan, banyak guru mengalami kesulitan dalam menentukan indikator

---

<sup>2</sup> Kemendikbud, *Dokumen Kurikulum 2013* (Jakarta: Kemendikbud, 2012), 3.

<sup>3</sup> Kemendikbud, "Permendikbud No. 70 Tahun 2003 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum SMK/MAK 2013," 2012.

<sup>4</sup> Maherlina Muna Ayuhana, "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Di Indonesia (Analisis Tujuan Dan Materi Ajar Kurikulum 1994, 2004, 2006, 2013)," *Jurnal Pendidikan Islam TARBAWI* 12, no. 2 (2017).

<sup>5</sup> Zuriah, Sunaryo, and Yusuf, "Ibm Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal," 40.

<sup>6</sup> Arum Mawar Kinasih, "Problematika Guru Dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Di SD Muhammadiyah 14 Surakarta" (PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017), 7.

pencapaian dari tiap materi yang disusun, menggunakan buku terbitan yang dijual di pasar, dan tidak pernah membuat buku ajar sendiri.<sup>7</sup> Sebenarnya buku dapat membantu siswa dalam menguasai materi, tetapi *trend* menunjukkan bahwa siswa sekarang telah lebih terbiasa dengan alat-alat pembelajaran modern dengan konten yang menarik pula.

Bagi para pendidik, realitas kekinian perlu difahami sebagai simbol perubahan yang sedang berlangsung dimana teknologi multimedia telah dimanfaatkan untuk merancang model pembelajaran yang bervariasi dan multifungsi. Kemajuan teknologi multimedia memberikan peluang bagi guru untuk menyusun bahan ajar interaktif guna mendukung proses pembelajaran mereka di kelas. DiGiacinto menemukan bahwa siswa akan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik jika mengintegrasikan informasi secara verbal dan visual. Hal itu akan membantu siswa memahami materi dengan baik.<sup>8</sup> Mariano menemukan penggunaan gabungan antara narasi dan animasi menghasilkan pemahaman siswa yang lebih baik daripada pengajaran tradisional.<sup>9</sup>

Temuan-temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan multimedia pendidikan yang didesain berdasarkan kriteria dan prinsip multimedia yang baik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Maka dari itu guru PAI dituntut untuk mendesain bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kekinian, yang menggabungkan antara bahan cetak dan digital yang dapat diakses siswa secara multiinderawi. Bahan ajar berbasis multimedia diasumsikan akan meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar mata pelajaran PAI bagi siswa.

## **HAKIKAT BAHAN AJAR**

Terdapat istilah yang sering dimaksudkan sama namun mempunyai pengertian dan penggunaan yang berbeda yaitu sumber belajar dan bahan ajar. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pencapaian tujuan yang dicanangkan.<sup>10</sup> Sedangkan bahan ajar secara garis besar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang di susun secara sistematis yang digunakan guru

---

<sup>7</sup> Soni Mirizon and M Yunus, "Kesulitan Dalam Pengembangan Dan Penulisan Materi Ajar Bahasa Inggris Dalam Menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan [Difficulties of Developing and Writing English Teaching Materials in Implementing School-Based Curriculum]," vol. 28, 2008, 48-57.

<sup>8</sup> Dora DiGiacinto, "Using Multimedia Effectively in the Teaching-Learning Process," *Journal of allied health* 36, no. 3 (2007): 176.

<sup>9</sup> Gina Mariano, "Breaking It Down: Knowledge Transfer in a Multimedia Learning Environment," *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education* 26, no. 1 (2014): 11.

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007).

dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup> Dalam buku *Issues Materials Development* disebutkan bahwa bahan ajar adalah segala yang bisa digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, termasuk buku, video, kartu gambar, atau website.<sup>12</sup> Bahan ajar mengacu pada material dan fasilitas, manusia dan non-manusia yang dapat digunakan untuk mempermudah, mendorong, meningkatkan dan mempromosikan kegiatan belajar mengajar.<sup>13</sup> Bahan ajar adalah materi apa pun yang digunakan dalam proses pengajaran, yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran secara efektif. Intinya, bahan ajar atau materi pembelajaran memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai yang harus dipelajari oleh siswa.

Klasifikasi isi materi pembelajaran dalam ranah pengetahuan mencakup empat hal pokok: 1) fakta yaitu sifat dari suatu gejala, peristiwa, dan benda wujud atau bentuknya dapat ditangkap oleh pancaindera; 2) konsep, yaitu definisi, identifikasi, klasifikasi, ciri-ciri khusus; 3) prinsip, yaitu penerapan dalil, hukum, rumus; dan 4) prosedur, yaitu bagan arus atau bagan alur (*flowchart*), algoritma langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut.<sup>14</sup> Sedangkan bentuk bahan ajar yang telah diolah dan dipilih dari berbagai sumber dapat dikategorikan menjadi (1) *text based* seperti *hand out*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, dan wallchart dan (2) *nontext based* seperti audio visual (video/film, VCD, DVD); audio (radio, kaset, CD audio); visual (foto, gambar, model/maket); dan multi media (CD interaktif, computer-based, Internet, dan Web).

Bahan ajar yang disajikan harus dapat memenuhi kriteria yang ideal bagi siswa diantaranya: Konten yang sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan siswa, menarik bagi siswa, mudah untuk dipahami, bahan ajar yang sistematis sehingga memudahkan siswa dalam mempelajarinya, dan penggunaan kosakata dan gaya penulisan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.<sup>15</sup> Bahan ajar yang baik sekurang-kurangnya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang ingin dicapai, isi pelajaran, informasi

---

<sup>11</sup> Duwi Purwati and Suhirman, "Pengembangan Bahan Ajar Perkuliahan Apresiasi Sastra Anak Berbasis Sugesti-Imajinatif Untuk Mengoptimalkan Budaya Menulis Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)," *JIME* 03, no. 01, April (2017): 169.

<sup>12</sup> Maryam Azarnoosh et al., *Issues in Materials Development* (Netherland: Sense Publisher, n.d.), 2.

<sup>13</sup> Monsuru Babatunde Muraina, "Relevance of the Use of Instructional Materials in Teaching and Pedagogical Delivery: An Overview," in *Handbook of Research on Enhancing Teacher Education with Advanced Instructional Technologies*, vol. 145, 2015.

<sup>14</sup> Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan* (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2013), 127.

<sup>15</sup> Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2016), 285.

pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi, dan respon terhadap hasil evaluasi.<sup>16</sup>

Ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan atau diperhatikan dalam memilih bahan ajar. Pertama prinsip relevansi atau prinsip keterkaitan. Bahan pembelajaran harus relevan atau ada kaitannya dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kedua, prinsip konsistensi atau prinsip keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berjumlah empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus berjumlah empat macam. Prinsip ketiga ialah prinsip kecukupan, artinya bahan yang diajarkan harus cukup atau memadai untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar tidak boleh terlalu sedikit atau terlalu banyak karena jika terlalu sedikit akan mengakibatkan siswa sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan jika terlalu banyak hanya akan mengakibatkan ketidakefisienan waktu dan tenaga.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Tomlinson terdapat lima prinsip utama dalam mengembangkan bahan ajar, yaitu keterkaitan dengan kurikulum, keaslian dalam teks dan tugas, menstimulus interaksi antar siswa, mendorong kemampuan belajar siswa, dan mendorong belajar siswa di luar kelas.<sup>18</sup>

Secara umum penyusunan bahan ajar mengikuti lima langkah utama. Langkah pertama adalah menganalisis standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam silabus, keduanya sudah tersedia dari pemerintah. Dengan analisis, bahan ajar yang dibuat akan sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.<sup>19</sup> Pada langkah ini pula materi yang akan diajarkan di kelas dipilih sesuai dengan keragaman siswa.<sup>20</sup> Langkah kedua adalah memilih materi ajar bersumber dari berbagai text yang relevan dengan tujuan pembelajaran.<sup>21</sup> Pemilihan materi pelajaran disesuaikan dengan ranah kognitif, afektif, atau psikomotor. Langkah ketiga adalah mengumpulkan bahan dari sumber yang relevan. Saat ini kemajuan di bidang penelitian dan perkembangan teknologi informasi memberikan kesempatan besar bagi guru untuk memanfaatkan informasi yang telah ada (buku, internet, ensiklopedia, dll). Referensi

---

<sup>16</sup> Nahdiyatur Rosidah, "Studi Tentang Penggunaan Bahan Ajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Pada Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kota Mojokerto," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 1, no. 3 (2013).

<sup>17</sup> Khalimi Romansyah, "Pedoman Pemilihan Dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *JURNAL LOGIKA* Vol XVII, no. No. 02, Agustus (2016): 60.

<sup>18</sup> Ebrahim Sheikhzadeh Marand, "Adoption, Adaptation, and Development of Language Instructional Units," *European Journal of Social Sciences* 22, no. 4 (2011): 551.

<sup>19</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 153.

<sup>20</sup> M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern* (Jakarta: Erlangga, 2012), 179.

<sup>21</sup> Marand, "Adoption, Adaptation, and Development of Language Instructional Units," 505.

yang ada tersebut dikumpulkan dan dipilih sesuai dengan keinginan dan tujuan pembelajaran.<sup>22</sup> Langkah keempat adalah menyusun bahan ajar sesuai dengan urutannya, mengurutkan bahan ajar mulai dari yang konkret menuju abstrak akan memudahkan siswa untuk memahaminya. Langkah terakhir adalah menulis aktivitas siswa dan lembar penilaian untuk siswa sesuai dengan indikator dan tujuan yang ingin dicapai. Lembar penilaian atau lembar kerja yang disusun untuk mengetahui hasil harus mempunyai tujuan dan instruksi yang jelas.

## **GURU DAN BAHAN AJAR**

Guru harus menyusun, merancang, dan mengembangkan bahan ajar sendiri yang efektif untuk siswa dan mampu secara konsisten mengevaluasi bahan ajar yang ada, mengadaptasi, merevisi, dan menemukan metode yang lebih efektif untuk kegiatan pembelajarannya. Bahan ajar seharusnya menantang keingintahuan, ketertarikan, dan perhatian siswa. Tomlinson mengatakan bahwa bahan ajar dapat melalui sesuatu yang baru, beranekaragam, presentasi yang menarik dan konten yang menarik. Tidak hanya memberi dampak positif, tetapi juga membuat siswa merasa nyaman adalah prinsip yang penting untuk mengembangkan bahan ajar.<sup>23</sup>

Bahan ajar dapat mengarahkan semua kegiatan proses pembelajaran guru, sekaligus inti dari kompetensi yang diajarkan kepada siswa. Dalam mengembangkan bahan ajar dan kegiatan akan membutuhkan alokasi waktu yang cukup untuk menjawab pertanyaan bagaimana, mengapa dan untuk siapa bahan ajar tersebut akan digunakan. Selain itu, dalam mengembangkan bahan ajar, membuat guru menggali lebih banyak sumber dan bervariasi. Bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran. Dalam hal ini bahan ajar menyadarkan guru bahwa ia juga berperan sebagai seorang perancang dan pengembang bahan ajar.<sup>24</sup>

Sedangkan bagi siswa bahan ajar menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari. Fungsi rinci bahan ajar bagi siswa meliputi 1) peserta dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman siswa lain,

---

<sup>22</sup> Chomsin S Widodo and Jasmadi, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), 20.

<sup>23</sup> Myeonggi Jeong, "Needs Analysis and Development of Teaching Materials for Elementary English Underachievers," *English Teaching* 67, no. 03 (2012): 370.

<sup>24</sup> Brian Tomlinson, "Introduction: Principles and Procedures of Materials Development," in *Materials Development in Language Teaching*, ed. Brian Tomlinson, 2nd ed. (London: Cambridge University Press, 2011), 2.

2) siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja yang ia kehendaki, 3) siswa dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing, 4) siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, dan 5) membantu potensi siswa untuk menjadi siswa yang mandiri.<sup>25</sup>

Ada beberapa tujuan mengapa guru perlu mengembangkan bahan ajar yaitu karena ketersediaan bahan sesuai kurikulum.<sup>26</sup> Artinya bahan yang disajikan dan dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum, terkait dengan bagaimana dan bahan seperti apa yang diperlukan untuk mencapai sasaran sesuai kurikulum tersebut diserahkan kepada guru yang menyusun. Pertimbangan lain adalah ketidakcocokan bahan ajar yang disusun orang lain dalam bentuk buku atau modul, sehingga guru perlu merevisi, atau menyesuaikan bahkan menyusun sendiri sesuai dengan kedalaman, keluasan materi, dan kebutuhan siswa.

Guru seharusnya mengembangkan bahan ajar yang merespon terhadap kebutuhan siswa mereka. Bahan ajar dapat mendorong ketertarikan, pengetahuan, dan pengalaman siswa.<sup>27</sup> Selain itu, pembuatan bahan ajar secara mandiri akan mendorong guru untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Ada sejumlah materi yang sulit bagi guru untuk menyampaikannya dan siswa juga sulit untuk memahaminya. Materi tersebut menjadi sulit bisa jadi karena materi terlalu luas atau terlalu dalam, terlalu abstrak dan penggunaan bahasa yang kurang sesuai dengan tingkat berfikir siswa. Dengan demikian, maka guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih tepat. Dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, akan mendorong siswa untuk tertarik dalam belajar dan menumbuhkan minat baca siswa.

## **BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA**

Adanya perubahan teknologi membawa paradigma baru pada konsep bahan ajar, termasuk multimedia pendidikan. Multimedia adalah media terkontrol computer berisi gabungan teks, grafis, gambar, gambar diam dan bergerak (video), animasi, audio, dan media lain di mana setiap jenis informasi dapat dipaparkan, disimpan, dikirim, dan diproses secara digital.<sup>28</sup> Multimedia pendidikan merupakan salah satu produk teknologi

---

<sup>25</sup> Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*, 270.

<sup>26</sup> Zukhaira and Mohamad Yusuf A Hasyim, "Penyusunan Bahan Ajar Pengayaan Berdasarkan Kurikulum 2013 Dan Pendidikan Karakter Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah," *Rekayasa* 12, no. 1 (2014): 79–90.

<sup>27</sup> Astrid Núñez Pardo and María Fernanda Téllez, "Reflection on Teachers' Personal and Professional Growth through a Materials Development Seminar," *How* 22, no. 2 (2015): 57.

<sup>28</sup> Dave Marshall, "What Is Multimedia?," last modified October 2013, <https://users.cs.cf.ac.uk/Dave.Marshall/Multimedia/node10.html>.

di bidang pendidikan yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Sebagai produk teknologi informasi, multimedia pembelajaran telah menawarkan alternatif berupa bahan ajar yang dapat digunakan dan diakses oleh peserta didik berbentuk software.<sup>29</sup> Persoalan dan kendala proses pembelajaran diharapkan dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia pendidikan yang dikemas secara menarik.<sup>30</sup>

Karena kemampuannya menyentuh ragam indera, multimedia dapat dikatakan sebagai media pengajaran atau pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar dengan multiindera akan memperkuat perolehan siswa dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa orang akan mengingat 10% dari membaca, 20% dari mendengar, 30% dari melihat, 50% dari melihat dan mendengar, 70% dari mengatakan, dan 90% dari melakukan dan mengatakan.<sup>31</sup> Kemasan ilmu dalam suatu program multimedia memberikan peluang bagi siswa untuk mempelajarinya sesuai minat, kesukaan, bakat, dan kebutuhannya.<sup>32</sup> Namun multimedia bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar sebab penggunaannya akan berjalan dengan baik jika siswa berhasil menguasai materi atau bahan yang disajikan. Maka dalam hal ini tergantung kepada bagaimana guru mengemas bahan ajar dengan multimedia yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

Multimedia memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan bentuk media lain, diantaranya: proses interaktif, feedback langsung, dan kebebasan siswa memilih topik pembelajaran yang diinginkan, dan kontrol yang sistematis. Multimedia melibatkan para siswa untuk membuat pilihan ragam materi melalui cara yang menarik sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar. Manfaat penggunaan multimedia bagi siswa antara lain untuk mengakses informasi dengan mudah dan mandiri, fleksibel dalam waktu dan tempat, memenuhi kebutuhan sesuai dengan karakteristik siswa, menambah pengalaman belajar, integrasi dari berbagai media menjadi satu bahan ajar yang menarik, serta meningkatkan motivasi siswa.<sup>33</sup> Sebuah penelitian menemukan bahwa secara umum penggunaan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

---

<sup>29</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 38.

<sup>30</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2008), 231.

<sup>31</sup> Tom Metcalf, "Listening to Your Clients," *Life Association News* 92, no. 7 (1997): 16–17.

<sup>32</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 233.

<sup>33</sup> Tsung Juang Wang, "Educational Benefits of Multimedia Skills Training," *TeachTrends* 54, no. 1, Januari-Februari (2010): 51.



siswa. Siswa yang menggunakan multimedia interaktif memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi daripada mereka yang belajar dengan cara konvensional.<sup>34</sup>

Usaha untuk membuat atau memperbaiki pembuatan program multimedia terus dilakukan agar program mudah digunakan, memenuhi keperluan pengembangan pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan kreativitas, dan menyediakan kemudahan interaktif serta umpan balik. Minimal ada lima langkah dalam pengembangan multimedia. Tahap pertama adalah *analisis*. Dalam tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan software baik bagi peserta didik, guru maupun lingkungan. Analisis dilakukan dengan kerjasama antara guru dengan pengembang software dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan. Tahap kedua adalah *desain* yang meliputi penentuan unsur yang perlu dimuatkan dalam software yang akan dikembangkan meliputi aspek model rancangan pembelajaran dan aspek isi pengajaran yang akan diberikan.

Tahap ketiga adalah *pengembangan*, meliputi langkah-langkah penyediaan papan cerita, carta alir, atur cara, menyediakan grafik, media dan pengintegrasian sistem. Setelah pengembangan *software* selesai, maka tahap selanjutnya adalah *implementasi* yang disesuaikan dengan model pembelajaran. Siswa dapat menggunakan *software* multimedia di dalam kelas secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan individu atau kelompok. *Software* multimedia yang dikembangkan bersumber dari bahan ajar buku, pengalaman lingkungan, guru, pengalaman siswa atau cerita yang berkembang di masyarakat. Tahap terakhir adalah *penilaian* untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan. Penekanan penilaian ditentukan pada kemampuan literasi komputer, literasi materi pelajaran dan tahapan motivasi siswa.<sup>35</sup>

Menanggapi banyaknya siswa yang telah terbiasa memegang handphone atau gadget dengan konten permainan yang menarik, para pakar menyusun *software* multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan handphone atau gadget, *Kahoot.it*. Misalnya dalam matapelajaran PAI dengan materi Fiqh yaitu masalah zakat dan hikmahnya. Aplikasi ini membutuhkan satu laptop dan proyektor untuk menampilkan soal dan beberapa handphone dapat terkoneksi untuk ikut berpartisipasi dalam permainan ini. Dalam aplikasi ini terdapat dua penggunaan

---

<sup>34</sup> Dani Jatmiko, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Seboenggala Purworejo" (2015), 96.

<sup>35</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 245.

untuk guru sebagai desainer dan siswa sebagai peserta. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individual atau berkelompok.

Terdapat fitur dan model penyajian soal yang menarik seperti tebak kata, *puzzle*, *multiple choice* dan sebagainya dengan model, pertanyaan dan waktu yang dapat diatur sendiri oleh pengguna. Siswa akan dapat ikut bergabung dalam permainan hanya jika telah memasukkan pin yang telah tersedia. Soal akan ditampilkan melalui *slide* dan siswa menjawab menggunakan handphone dengan fitur yang telah terhubung dalam waktu yang tersedia. Aplikasi ini tidak membutuhkan perangkat yang mahal tetapi dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti permainan dan antusias dalam menjawab soal. Tingkat kemenarikannya, tentu, sangat tergantung pada bagaimana guru mendesain sesuai dengan fitur yang telah tersedia.

### **IMPLIKASI BAGI GURU PAI**

Saat ini, guru bukan lagi penyedia dan penyampai informasi melainkan sebagai fasilitator bagi siswa untuk mendapatkan informasi. Tantangan bagi guru adalah menyediakan kesempatan bagi seluruh siswa untuk menggunakan teknologi dalam cara-cara penuh makna untuk menyelesaikan tugas belajar.<sup>36</sup> Guru dapat memilih peranti lunak untuk memfasilitasi siswa dalam belajar tidak hanya secara individual atau dengan guru, tetapi juga secara kolaboratif untuk saling membantu memahami informasi dengan siswa lainnya. Dengan demikian, selain membuat lingkungan belajar semakin terbuka, kolaborasi dapat memantapkan jiwa sosial siswa dengan teman di sekitarnya guna memupuk kejujuran, kerjasama, dan saling menghargai.

Ada beberapa kriteria dalam memilih peranti lunak untuk multimedia yaitu bagaimana multimedia tersebut memacu kreatifitas, kolaborasi dan umpan balik. Guru harus mempertimbangkan bagaimana informasi disajikan dengan cara yang dirancang untuk memperkuat minat dan keterlibatan siswa dalam tugas belajar. Hal lain yang perlu dipertimbangkan meliputi akurasi, kesesuaian usia, keterlibatan pengguna dan kemudahan penggunaan.<sup>37</sup> Sebagai guru PAI, keterampilan menggunakan teknologi multimedia dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat perlu dan penting untuk

---

<sup>36</sup> Sharon E. Smaldino, James D. Russel, and Deborah L. Lowther, *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2009), 178.

<sup>37</sup> *Ibid.*, 180.

dipelajari serta dikembangkan. Penggunaan multimedia sangat luas dan tidak terbatas pada satu bidang studi saja.

Guru PAI harus berani berinovasi untuk mendesain bahan ajar yang sesuai dan menarik bagi siswa. Guru sebagai pendamping dan fasilitator harus tahu kebutuhan siswa. Sebagai *integrator*, guru harus mampu menyusun bahan ajar dari kompilasi berbagai bahan agar menjadi bahan ajar yang menarik. Sebagai peneliti guru harus mengetahui dimana siswa dapat mengakses informasi dan bagaimana cara mereka belajar, dan sebagai desainer, guru harus mendesain bahan ajar se kreatif mungkin dan bermakna bagi siswa.

## **KESIMPULAN**

PAI tidak harus selamanya menggunakan pola pembelajaran konvensional sebatas hanya pada pengayaan kognitif, hafalan dan praktik ibadah. Guru PAI harus lebih membuka *mindset* untuk lebih terbuka dan belajar teknologi kekinian. Sesuai dengan zaman berkembangnya teknologi dan media pembelajaran, maka guru PAI juga harus mampu beradaptasi dan melakukan inovasi baru agar membuat pembelajaran lebih menarik, kreatif, menyenangkan, dan efektif.

Teknologi multimedia tidak hanya digunakan sebagai *software* dan komputer saja, tetapi juga dapat digunakan dalam berbagai bidang studi khususnya PAI. Multimedia dapat memudahkan penggunaannya melalui fitur dan konten yang mudah. Selain meningkatkan motivasi siswa, multimedia juga mampu memberikan fasilitas sesuai dengan kemampuan siswa. Guru PAI perlu mempertimbangkan dan menganalisis kebutuhan sebelum merancang bahan ajar berbasis multimedia, sehingga pemanfaatan teknologi multimedia untuk mata pelajaran PAI dapat lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ayuhana, Maherlina Muna. "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Di Indonesia (Analisis Tujuan Dan Materi Ajar Kurikulum 1994, 2004, 2006, 2013)." *Jurnal Pendidikan Islam TARBAWI* 12, no. 2 (2017).
- Azarnoosh, Maryam, Mitra Zeraatpishe, Akram Faravani, and Hamid Reza Kargozari. *Issues in Materials Development*. Netherland: Sense Publisher, n.d.
- Darmawan, Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

- DiGiacinto, Dora. "Using Multimedia Effectively in the Teaching-Learning Process." *Journal of allied health* 36, no. 3 (2007): 176.
- Jatmiko, Dani. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Seboinggalan Purworejo." 2015.
- Jeong, Myeonggi. "Needs Analysis and Development of Teaching Materials for Elementary English Underachievers." *English Teaching* 67, no. 03 (2012).
- Kemendikbud. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud, 2012.
- . "Permendikbud No. 70 Tahun 2003 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum SMK/MAK 2013," 2012.
- Kinasih, Arum Mawar. "Problematika Guru Dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Di SD Muhammadiyah 14 Surakarta." PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Marand, Ebrahim Sheikhzadeh. "Adoption, Adaptation, and Development of Language Instructional Units." *European Journal of Social Sciences* 22, no. 4 (2011).
- Mariano, Gina. "Breaking It Down: Knowledge Transfer in a Multimedia Learning Environment." *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education* 26, no. 1 (2014): 1-11.
- Marshall, Dave. "What Is Multimedia?" Last modified October 2013. <https://users.cs.cf.ac.uk/Dave.Marshall/Multimedia/node10.html>.
- Metcalf, Tom. "Listening to Your Clients." *Life Association News* 92, no. 7 (1997): 16-17.
- Mirizon, Soni, and M Yunus. "Kesulitan Dalam Pengembangan Dan Penulisan Materi Ajar Bahasa Inggris Dalam Menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan [Difficulties of Developing and Writing English Teaching Materials in Implementing School-Based Curriculum]." 28:48-57, 2008.
- Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Muraina, Monsuru Babatunde. "Relevance of the Use of Instructional Materials in Teaching and Pedagogical Delivery: An Overview." In *Handbook of Research on Enhancing Teacher Education with Advanced Instructional Technologies*. Vol. 145, 2015.
- Núñez Pardo, Astrid, and María Fernanda Téllez. "Reflection on Teachers' Personal and Professional Growth through a Materials Development Seminar." *How* 22, no. 2 (2015): 54-74.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Purwati, Duwi, and Suhirman. "Pengembangan Bahan Ajar Perkuliahan Apresiasi Sastra Anak Berbasis Sugesti-Imajinatif Untuk Mengoptimalkan Budaya Menulis

- Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)." *JIME* 03, no. 01. April (2017).
- Romansyah, Khalimi. "Pedoman Pemilihan Dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *JURNAL LOGIKA* Vol XVII, no. No. 02. Agustus (2016).
- Rosidah, Nahdiyatur. "Studi Tentang Penggunaan Bahan Ajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Pada Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kota Mojokerto." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 1, no. 3 (2013).
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Smaldino, Sharon E., James D. Russel, and Deborah L. Lowther. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Tomlinson, Brian. "Introduction: Principles and Procedures of Materials Development." In *Materials Development in Language Teaching*, edited by Brian Tomlinson. 2nd ed. London: Cambridge University Press, 2011.
- Wang, Tsung Juang. "Educational Benefits of Multimedia Skills Training." *TeachTrends* 54, no. 1. Januari-Februari (2010).
- Widodo, Chomsin S, and Jasmadi. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Wiyani, Novan Ardy. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2013.
- Yaumi, Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Zukhaira, and Mohamad Yusuf A Hasyim. "Penyusunan Bahan Ajar Pengayaan Berdasarkan Kurikulum 2013 Dan Pendidikan Karakter Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah." *Rekayasa* 12, no. 1 (2014): 79–90.
- Zuriah, Nurul, Hari Sunaryo, and Nurbani Yusuf. "Ibm Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal." *Jurnal Dedikasi* 13 (2016).