

INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI MAN SIDOARJO

Abdul Manan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya

Email : abdul.manan@uinsa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pendidikan agama Islam menggunakan media multimedia dan kendala yang dihadapi di MAN Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan gejala, peristiwa, atau peristiwa saat ini. Penelitian kualitatif melihat perspektif partisipan tentang strategi yang interaktif dan dapat disesuaikan. Untuk mengumpulkan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan. Setelah data dikumpulkan, mereka kemudian dianalisis melalui analisis reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah menggunakan teknologi multimedia seperti video, gambar, PowerPoint, dan Microsoft Word, serta komputer dan teknologi telekomunikasi. Mereka juga telah menerapkan proses pembelajaran PAI sesuai dengan RPP dan teori pembelajaran Gagne. Sebanyak 92% siswa menunjukkan respons positif. Ditunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran melalui multimedia dibandingkan dengan pembelajaran hanya melalui ceramah dan cerita. 4) Ditemukan bahwa beberapa kendala yang dihadapi guru dan kebijakan yang mereka gunakan untuk mengatasi kendala tersebut belum sepenuhnya tepat.

Kata-kata Kunci : Inovasi, Pembelajaran PAI, Multimedia

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Kegiatan pembelajaran selalu

melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan

berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru (Rusaman, 2013: 77). Sehingga guru sebagai pencipta kondisi belajar mempunyai peran yang penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat dinikmati oleh siswa. Kondisi belajar yang kondusif akan menciptakan suasana belajar yang dapat dinikmati oleh siswa maka, menurut Djamarah (2006) Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Wina sanjaya, 2012 : 61). Keterampilan guru dalam mengelola media pembelajaran itulah yang akan menjadikan suasana pembelajaran menjadi menarik. Guru Pendidikan Agama Islam

pada saat ini seringkali menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang akhirnya prestasi belajar siswa menjadi kurang memuaskan.

Jika ditanyakan kepada siswa sekolah menengah di Indonesia tentang pelajaran apa yang dianggap paling sulit, umumnya menjawab PAI. Hal ini dikarenakan selain dalam materi pelajaran tersebut sulit dipahami, terkadang juga penyampaian materi oleh guru kurang menarik perhatian siswa. (Khairul Basri, 2004:1-2) Menggunakan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam membuat menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya dengan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang baik dan menarik.

Dewasa ini orang semakin sadar dan merasakan akan pentingnya media dalam rangka membantu dalam proses pembelajaran, karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Kehadiran media

pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. Melihat perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Guru di tuntut untuk kreatif menggunakan dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, atau tidak menutup kemungkinan guru akan mengembangkan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, bila media tersebut belum tersedia (Zainiyati, 2017:61).

Pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam hal ini adalah penggunaan multimedia. Multimedia yang dimaksud adalah media komputer lengkap dengan LCD Proyektor untuk menampilkan materi. Kekuatan komputer sebagai sarana pengembangan Pendidikan Agama Islam adalah memungkinkannya dibuat sistem multimedia yang interaktif,

sehingga penggunaan dapat bersifat aktif. (Sutrisno,1993). Berdasarkan studi pendahuluan yaitu di MAN Sidoarjo telah menggunakan media komputer sebagai salah satu sarana pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan adanya laboratorium komputer, LCD di setiap kelas serta pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut para guru pai dapat mengoperasikan komputer. Apalagi pembelajaran PAI berciri khusus di MAN Sidoarjo yang terhitung sedikit jam pelajarannya yaitu hanya 5 jam per minggu dengan materi pelajaran yang banyak. dan dikaitkan dengan keadaan siswa yang menginginkan pembelajaran yang menarik sehingga dengan adanya multimedia ini dapat membantu proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil judul "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia di MAN Sidoarjo". Artikel ini bertujuan untuk Mengetahui pembelajaran PAI berbasis multimedia di MAN Sidoarjo dan mengetahui kendala-kendala yang dihadapi pembelajaran PAI berbasis multimedia di MAN Sidoarjo.

KERANGKA TEORI

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah "proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Menurut Gagne, Brings, dan Wagner dalam Udin S. Winaputra (2008) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Peristiwa belajar. Menurut Gagne sembilan peristiwa pembelajaran (*model nine instructional event Gagne*) atau cakupan pembelajaran, yaitu: Menarik perhatian siswa, Memberikan informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai, Menstimulasi daya Ingat tentang prasyarat untuk belajar, Menyajikan bahan Pelajaran/ Presentasi, memberikan bimbingan dan bantuan belajar, Memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi, Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja, Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar,

Meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar untuk mengembangkan kreatifitas dan daya berpikir siswa dalam memahami materi pelajaran dan pengetahuan baru. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait untuk mengupayakan tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran meliputi: guru, siswa, metode, lingkungan, media, dan sarana dan prasarana. (Suprihatiningrum, 20017: 77) Sehingga disetiap pembelajaran harus memenuhinya komponen-komponen di atas agar tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Rachman Shaleh, pendidikan agama Islam ialah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya

sebagai pandangan hidup (*way of life*). (Daradjat, 2009: 86). Pendidikan Agama Islam merupakan sebutan yang diberikan pada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa Muslim dalam menyelesaikan pendidikannya pada tingkat tertentu. (Thoha, 1999: 4) Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dan bimbingan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam mempelajari materi agama Islam. Pendidikan Agama Islam sebagai subyek pelajaran mempunyai fungsi yang berbeda dengan dari subyek pelajaran yang lain, menurut Majid dan Dian Andatani. (2005 : 134-135) fungsi sebagai berikut:

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat

perkembangannya. Dapat disimpulkan bahwa sekolah mempunyai peran dalam meningkatkan dan mengembangkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah melalui bimbingan dan pengajaran serta pelatihan.

2. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akherat. Hal ini berarti bahwa, sekolah dalam pengajaran pendidikan agama Islam menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada peserta didik untuk pedoman mencari kebahagiaan dunia dan akherat.
3. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Hal ini berarti bahwa, pengajaran pendidikan agama Islam membantu peserta didik dalam beradaptasi dengan lingkungan fisik maupun sosial.
4. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-

kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
6. Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan *nir-nyata*), sistem dan fungsionalnya.
7. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain. Fungsi-fungsi di atas menjelaskan kepada kita bahwa Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum memiliki peran penting dalam menjadikan siswa manusia yang cakap beragama Islam. Selain fungsi PAI juga memiliki tujuan sebagai arah gerakannya. Menurut Zakiyah Daradjat (1992) dalam Syahidin

(2009: 16-17) menjabarkan tujuan PAI di sekolah sebagai berikut: *Pertama*, menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam pelbagai kehidupan peserta didik yang diharapkan menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah Swt. taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam mempunyai tujuan untuk selalu meningkatkan dan memupuk rasa cinta terhadap agama Islam agar peserta didik menjadi manusia yang selalu taat kepada Allah dan rasul-Nya. *Kedua*, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki peserta didik. Hal ini berarti bahwa, pengajaran pendidikan Agama Islam dengan ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya mendorong peserta didik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. *Ketiga*, menumbuhkan dan membina keterampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan serta dapat memahami dan menghayati ajaran agama Islam secara benar dan bersifat

menyeluruh, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup baik dalam hubungan dirinya dengan Allah Swt. Berdasarkan uraian tujuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, PAI memiliki arah gerak agar peserta didik mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta terhadap agama islam dan berperilaku yang baik, meningkatkan ketakwaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta membina keterampilan beragama untuk bekal peserta didik di masa depan.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI menurut Daradjat (2008: 289-301) yaitu: pertama, metode ceramah, guru memberikan uraian atau penjelasan dengan bahasa lisan kepada peserta didik pada waktu tertentu dan tempat tertentu. contohnya memberikan pengertian mengenai tauhid karena tauhid tidka bisa di peragakan atau didiskusikan. Kedua, metode diskusi, kegiatan yang dilakukan ooleh pesera didik dengan saling memberikan pendapat ataupun argumentasi sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan

masalah yang diberikan oleh guru. Ketiga, metode demonstrasi, metode pengajaran menggunakan peragaan baik dilakukan oleh guru maupun peserta didik dengan tujuan memperjelas materi pelajaran. Contohnya memperagakan tata cara shalat yang sesuai dengan tuntunan Rasulullah Saw. Keempat, Metode sosiodrama, Metode yang dilakukan menggunakan sandiwara atau drama yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk memainkan sebuah cerita. Dalam penerapannya dapat digunakan dalam materi sejarah kebudayaan islam.

Media pembelajaran PAI adalah perantara untuk mengantrakan informasi atau membawa pesan yang mengandung maksud-maksud pembelajaran PAI. Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI, yaitu: pertama, media cetak, media pembelajaran yang menggunakan buku teks dan media cetak lainnya guna membentu siswa memperoleh informasi melalui membaca. Seperti lembar kerja siswa, modul, jurnal, majalah. Kedua, media visual, media dengan menggunakan gambar. Seperti

lukisan, foto, diagram dan peta. Ketiga, media audio-visual, media yang menggabungkan antara gambar dengan suara. Keempat, media komputer, pembelajaran dengan menggunakan media komputer digunakan untuk menyajikan informasi, materi pembelajaran dan soal-soal latihan. Multimedia menurut Hofsteder 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. (Deni, 2013: 32).

Dari pengertian multimedia di atas maka dukungan media elektronik memungkinkan adalah media komputer yang disambung dengan *liquid crystal display* (LCD) proyektor. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer memiliki kemampuan untuk

menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD player*, *video tape* dan *audio tape*. (Arsyad, 2007: 53-54). Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan berbagai media dengan pemanfaatan media komputer yang didukung oleh LCD Proyektor. Pembelajaran dengan multimedia dapat digunakan melalui berbagai metode diantaranya, menurut Hannafin (1997) dalam Benny (2017: 179-184) yaitu;

1. Presentasi. Dalam metode presentasi, informasi dan pengetahuan yang terdapat pada program multimedia disajikan baik secara linear maupun non linear. Penggunaan program multimedia memiliki sedikit dalam menentukan informasi dan pengetahuan yang akan dipelajari. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode presentasi dengan multimedia memudahkan peserta didik dalam menyajikan informasi dan pengetahuan
2. Diskusi. Dalam program multimedia yang menerapkan metode diskusi terdapat umpan balik yang

- muncul karena respon yang diberikan oleh penggunaanya
3. Simulasi. Program multimedia yang menggunakan metode simulasi dapat membawa penggunaanya melakukan aktivitas dalam sebuah situasi dan kondisi yang menyerupai situasi dan kondisi yang sesungguhnya. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi mengngajak peserta didik merasakan kondisi dalam bentuk yang nyata.
 4. Tutorial. Dalam program yang menerapkan metode tutorial pembelajaran mengajarkan langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh pengguna untuk menguasai sebuah pengetahuan atau keterampilan yang tengah dipelajari. Sehingga dengan menggunakan metode tutorial ini memudahkan peserta didik dalam memahami tahapan-tahapan dalam memahami materi.
 5. Demonstrasi. Merupakan metode yang dilakukan dengan cara memperlihatkan dan

menunjukkan kepada siswa tentang sesuatu objek. Setelah memperhatikan diharapkan siswa dapat mencontoh apa yang sudah ditunjukkan.

Metode-metode di atas merupakan metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan program multimedia. Setelah membahas mengenai metode kita beralih mengenai manfaat penggunaan multimedia, menurut Zainiyati (2017: 175-176) manfaat multimedia khususnya bagi siswa sebagai subyek belajar diantaranya: *pertama*, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar. Artinya, setiap individu peserta didik yang berbeda maka gaya belajarnya pun berbeda sehingga dengan multimedia dapat menselaraskan perbedaan gaya belajar peserta didik. Contohnya seperti anak yang hanya paham jika ditampilkan dengan gambar dan dan anak yang bisa paham dengan hanya mengandalkan audio atau suara maka guru di sini akan menampilkan video untuk melayani perbedaan dua peserta didik tersebut karena video akan menampilkan

gambar dan juga suara. *Kedua*, pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga dengan multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar. *Ketiga*, multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagai tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*inparting knowledge*) dapat diwakili dengan multimedia. Artinya, dengan multimedia peserta didik dapat belajar secara mandiri. Keempat, multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk memberikan topik tertentu. Sehingga dengan menggunakan multimedia peserta didik akan merasakan wawasan yang lebih luas dan mendapatkan pengetahuan baru. Kelima, multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran. Sehingga melalui multimedia siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.

Manfaat multimedia di atas merupakan manfaat yang akan diperoleh oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan multimedia. Disamping itu, juga pembelajaran melalui multimedia

memiliki keuntungan untuk guru di antaranya:

1. Melalui multimedia, dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas. Sehingga dengan multimedia waktu pembelajaran yang dibatasi oleh jam pelajaran memudahkan guru dalam memaksimalkan waktu sehingga materi tersampaikan dengan baik.
2. Dengan multimedia dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut di luar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik berhubungan. Sehingga dengan multimedia dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar meski sudah luar waktu belajar.
3. Dengan waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
4. Pelayanan terhadap setiap individu siswa akan lebih terkontrol. Sehingga dengan multimedia guru dapat melayani perbedaan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.

5. *Self-evaluation* yang digunakan siswa, bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran.

6. Umpan balik dapat diberikan dengan segera. Dengan demikian, kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat. Disimpulkan dari uraian manfaat di atas, bahwa dengan menggunakan multimedia dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Keunggulan yang dimiliki oleh program multimedia jika dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Henich dan Molenda (2005) dalam Benny (2017: 163-170). Keunggulan pemanfaatan program multimedia dalam aktivitas pembelajaran, meliputi:

1. Membuat proses belajar lebih baik dan meningkatkan daya ingat atau retensi. Program multimedia dengan potensi yang dimiliki dalam mengintegrasikan unsur teks, audio, gambar, video dan animasi.

a. Unsur teks, bermanfaat

untuk mempelajari deskripsi atau penjelasan yang terkait dengan konsep-konsep yang diungkapkan secara tertulis.

b. Unsur audio, berguna untuk mempelajari kemampuan dalam menyimak informasi dan pengetahuan yang disampaikan melalui unsur suara.

c. Unsur gambar, digunakan untuk membuat konsep-konsep yang bersifat abstrak terlihat nyata atau konkret sehingga mudah untuk dipelajari.

d. Unsur video dan animasi, yang memiliki fitur berupa gambar bergerak, tergolong sebagai medium yang dapat digunakan dalam menjelaskan berlangsungnya sebuah prosedur atau suatu peristiwa secara efektif. Animasi juga dapat digunakan untuk menggambarkan dan memperlihatkan objek dan benda yang digerakan untuk menjelaskan sebuah konsep atau

pengetahuan. Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur di atas memungkinkan guru untuk menampilkan berbagai media kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa dan meningkatkan retensi ingatan siswa.

2. Memfasilitasi proses belajar pengguna program yang memiliki gaya belajar berbeda.

Program multimedia juga dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar individu yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Sehingga setiap individu yang memiliki gaya belajar yang berbeda dapat dilayani dengan baik

3. Membantu pengguna program memiliki kompetensi yang diperlukan. Sehingga dengan menggunakan multimedia peserta didik dibantu untuk memiliki kompetensi yang dibutuhkan.
4. Menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Teknologi digital yang berkembang dengan pesat seperti yang terjadi saat

sekarang ini telah memanjakan pengguna dengan tayangan-tayangan multimedia yang memiliki tingkat kejelasan yang tinggi. Hal ini disebut dengan istilah *high definition* (HD). Semua produk multimedia, baik perangkat keras atau *hardware* maupun perangkat lunak *software* yang saat ini mampu menayangkan informasi dan pengetahuan dengan tingkat kejelasan gambar dan suara yang tinggi. Dengan keunggulan ini, program multimedia dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat komperhensif terhadap penggunaanya.

5. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik Beragam tampilan isi atau materi yang terdapat di dalam program multimedia akan dapat mendorong atau memotivasi peserta didik untuk menggali atau mengeksplorasi isi materi yang perlu di pelajari dalam program multimedia. Sehingga meningkatkan pemahaman materi oleh peserta didik.
6. Memiliki sifat interaktif

Sifat interaktif pada program multimedia merupakan karakteristik dan sekaligus menjadi faktor keunggulan dari ragam media teknologi tersebut.

7. Mendukung aktivitas belajar individual maupun kelompok Dalam aktivitas belajar secara individual, pengguna program multimedia dapat berinteraksi dan melakukan komunikasi dua arah dengan isi atau materi yang terdapat pada program. Program multimedia juga didesain untuk keperluan belajar kelompok. Hal ini dimungkinkan dengan adanya dukungan teknis berupa tersediannya jaringan internet. Melalui jaringan internet seseorang akan dapat melakukan partisipasi dalam sebuah kelompok belajar. Dapat disimpulkan, dengan menggunakan multimedia dapat memberi kemudahan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun belajarsecara berkemompok.
8. Menampilkan isi atau materi pelajaran secara konsisten Isi informasi dan pengetahuan yang

terdapat pada program multimedia pada dasarnya bersifat standar dan universal. Hal ini dapat diartikan bahwa materi pelajaran yang terdapat di program multimedia ditampilkan secara umum dan tidak berubah-ubah.

9. Memungkinkan pengguna untuk melakukan kendali terhadap proses belajar. Hal ini dapat diartikan bahwa, guru dan peserta didik yang akan mengenyadlikan proses belajar dengan menggunakan multimedia. Keunggulan-keunggulan yang telah disajikan di atas, membuat multimedia begitu dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran PAI berbasis multimedia adalah suatu proses belajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan peserta didik dengan menggunakan berbagai macam media untuk mengembangkan kreatifitas dan daya berpikir siswa dalam memahami materi pendidikan agama Islam. Kelebihan pembelajaran PAI berbasis multimedia yaitu: a) Menyajikan informasi yang menyenangkan, menarik dan jelas untuk dipahami

siswa; b) Memberikan kemudahan bagi siswa, dalam memahami materi karena melibatkan berbagai indra terutama mata dan telinga; c) Memudahkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri. Sedangkan kekurangan pembelajaran PAI berbasis multimedia yaitu: a) Memerlukan biaya yang mahal; b) Memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian deskriptif kualitatif yaitu merupakan penelitian yang menggambarkan suatu gejala, peristiwa dan kejadian terkini serta, memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang peneliti di mana peneliti merupakan instrumen kunci. Pengumpulan data menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu Reduksi data, display data/peyajian dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini peneliti akan mendeskripsikan

mengenai pemanfaatan media multimedia yang digunakan guru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam diantaranya pemanfaatan media Multimedia dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, langkah persiapan guru dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, respon peserta didik mengenai penggunaan media multimedia dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, serta kelebihan dan kekurangan penggunaan media multimedia dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Untuk lebih jelasnya penulis uraikan sebagai berikut.

Multimedia dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam yang digunakan guru MAN Sidoarjo peneliti memperoleh hasil yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan media multimedia dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam Multimedia tersebut yaitu berupa *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Word* dan *Player Video (Audio visual)* dan penampilan gambar (visual). Selain teknologi multimedia juga di dukung dengan media teknologi Laptop/Komputer dan teknologi telekomunikasi.

Teknologi multimedia dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam di MAN Sidoarjo berupa player video, gambar, *microsoft power point*, dan *microsoft word*. Pemanfaatan dari player video yakni untuk menampilkan video materi pembelajaran kepada siswa secara konkrit dalam pembelajaran. contoh seperti pada materi tarikh yaitu video peristiwa atau sejarah. Kemudian untuk gambar yaitu menampilkan gambar-gambar seperti pada materi akhlaq, menampilkan perilaku terpuji maupun perilaku tercela. Pemanfaatan *microsoft power point* dalam pembelajaran yaitu digunakan oleh guru dalam menampilkan sub-sub atau poin-poin dari materi yang akan disampaikan kepada siswa dan digunakan oleh siswa untuk presentasi hasil diskusi. Pemanfaatan *microsoft word* dalam pembelajaran adalah sebagai kertas kerja penugasan yang digunakan oleh siswa. Seperti mengetik tugas maupun meng-copy paste dari internet.

Pemanfaatan dari teknologi komputer dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MAN Sidoarjo yaitu sebagai alat/media yang mendukung dalam

pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis multimedia. Selain itu teknologi laptop/komputer membantu siswa dalam menyelesaikan tugas pekerjaan jauh lebih mudah dan cepat. Teknologi leptop/komputer pula dapat dimanfaatkan sebagai alat/media bertukar informasi dan data dalam pembelajaran serta sebagai alat dalam mendukung presentasi. Teknologi telekomunikasi yang digunakan yaitu *handphone*. Dimana siswa sekarang sudah akrab dengan benda ini dan hampir semua siswa MAN Sidoarjo menggunakan *handphone*. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memiliki *handphone* atau *handphone* yang belum terkoneksi dengan internet. Dalam pembelajaran PAI guru memanfaatkan teknologi telekomunikasi *Handphone* untuk siswa mengirimkan tugas kepada guru.

Guru MAN Sidoarjo dalam mempersiapkan pembelajaran PAI berbasis multimedia dengan membuat RPP dan materi yang akan ditampilkan dengan Power point, dengan pembuatan RPP maka langkah pembelajaran menjadi terarah dan sistematis. Begitu juga dengan materi yang

akan ditampilkan dengan power point dapat memudahkan guru dalam mengemas dan menyampaikan materi. Adapun langkah-langkah pembelajaran PAI dengan menggunakan multimedia di MAN Sidoarjo sebagai berikut:

1. Langkah awal/ pendahuluan. Langkah awal yang dilakukan oleh seorang guru di MAN Sidoarjo dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas yaitu mengucapkan salam, untuk menarik perhatian siswa guru menginstruksikan para siswa seperti merapikan tempat duduk, menunjuka ketua kelas untuk memimpin doa, menyiapkan buku, mengabsensi dan aktifitas agar. Kemudian seorang guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa sesuai dengan tujuan RPP yang sudah disusun oleh guru. Guru menanyakan kembali materi yang sudah dipelajari dari pertemuan yang lalu (*Apersepsi*) dengan harapan agar guru dapat mengetahui apakah siswa tersebut memahami dan mempelajari kembali materi yang lalu.
2. Langkah inti. Pada langkah inti ini yang dilakukan seorang

guru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MAN Sidoarjo yaitu dimulai dengan guru menyiapkan alat-alat pembelajaran seperti laptop yang dipasangkannya dengan LCD proyektor yang akan digunakan guru untuk menampilkan materi melalui power point. Kemudian guru menjelaskan isi materi kepada siswa dan siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru. Setelah guru menjelaskan, guru membuat kelompok diskusi dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil lalu siswa diberi tema bahasan yang sesuai dengan materi untuk didiskusikan. Guru memberi waktu kepada siswa untuk mendiskusikan tema bahasan tersebut. Setelah siswa menyelesaikan diskusinya, guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dihadapan siswa lain. kemudian kelompok siswa yang lain menanggapi atau memberi pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi. Selanjutnya guru mengevaluasi hasil diskusi tersebut.

3. Langkah penutup. Setelah langkah inti dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MAN Sidoarjo, kemudian selanjutnya adalah langkah penutup. Guru materi yang sudah disampaikan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung. Kemudian seorang guru bersama siswa membuat kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan terakhir adalah seorang guru meminta maaf atas keasalahn- kesalahannya dan memberikan salam kepada peserta didik.

Langkah-langkah pembelajaran di atas menunjukkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru PAI sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dan Jika merujuk pada cakupan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Gagne dengan teori sembilan peristiwa pembelajaran maka guru sudah melakukan 8 peristiwa pembelajaran menurut Gagne. Dimulai dari guru melakukan kegiatan agar menarik perhatian siswa seperti disuruh merapikan tempat duduk,

mengecek kehadiran dan kegiatan lainnya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru menstimulus daya ingat tentang prasyarat untuk belajar yaitu biasanya yang dilakukan guru dengan memberi pertanyaan pada siswa tentang materi pembelajaran yang lalu.

Pada Kegiatan inti yang dilakukan guru yaitu menyajikan bahan pelajaran atau materi, Di sini guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan beberapa metode dan media pembelajaran. Kemudian guru memberi bimbingan kepada siswa dengan membantu siswa jika mengalami kesulitan dalam memahami tema bahasan atau materi pembelajaran. Guru memberi motivasi kepada siswa atas terjadinya kinerja atau prestasi dengan memuji siswa yang mau bertanya dan maju didepan kelas. Kemudian memberi umpan balik untuk memperbaiki kinerja, yang dilakukan guru yaitu guru menanyakan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang sudah di ajarkan dan mengevaluasi jika ada jawaban yang salah dan membuat

kesimpulan bersama siswa . Untuk melakukan penilaian terhadap prestasi belajar belum dilakukan oleh guru di setiap pertemuan pembelajaran namun hal ini dilakukan oleh guru setelah 2 kali pertemuan pembelajaran jika materi sudah selesai.

Kegiatan pembelajaran PAI berbasis mutlimedia di MAN Sidoarjo juga sudah memenuhi komponen-komponen pembelajaran yaitu adanya guru sebagai pendidik, siswa, metode pembelajaran seperti metode ceramah, presentasi, bercerita, dan diskusi. Adanya materi yang disampaikan, menggunakan beberapa media pembelajaran yaitu multimedia, komputer/laptop dan telekomunikasi. Melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang dihasilkan bahwa, pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia di kelas X dengan jumlah 318 siswa dan sebanyak 88,4 % siswa yang merasakan kesenangan dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif. Siswa juga menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan tidak mudah bosan. Siswa bisa lebih konsentrasi dalam pembelajaran.

Kelebihan pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis multimedia yakni: pertama, bagi guru akan membantu dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mempermudah guru dalam pengemasan berbagai jenis materi pelajaran. Dengan multimedia penyampaian materi menjadi menarik, memaksimalkan waktu dengan baik, dan memvisualisasikan materi yang sulit. Kedua, bagi siswa membantu dalam mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran dan menambah wawasan siswa. Sementara kekurangannya adalah siswa cenderung lebih sering meminta untuk diputarkan video, sering ditampilkannya video, membuat siswa lebih suka untuk terus menerus meminta untuk diputarkan video.

Kadang membuat materi pelajaran sering terabaikan, dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis multimedia di MAN Sidoarjo yakni: pertama, guru masih kurang mengikuti perkembangan teknologi yang menuntut guru untuk selalu mengupdate perkembangan teknologi pendidikan dalam pembelajara. Dan Sekarang

dengan di tetapkannya kurikulum 2013 mengharuskan guru untuk bisa menggunakan teknologi yang ada. Hal tersebut membuat guru di MAN Sidoarjo harus bisa menggunakan teknologi. Seiring perkembangan teknologi, guru berusaha untuk mengikuti perkembangan zaman untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam. Kedua, saat ini keadaan LCD yang kurang untuk beberapa kelas, kondisi kelas untuk saat ini yang kehilangan LCD Proyektor. Sehingga guru menanganinya dengan menggunakan LCD Penganti/jinjing yang sudah disediakan siswa. Ketiga, alat multimedia yang sudah tua, ada beberapa alat multimedia yang tua, sehingga mengganggu dalam proses pembelajaran. Guru mengatasinya dengan memberi tahukan kepada sekolah mengenai kendala tersebut, dengan harapan agar di benarkan atau di ganti.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia multimedia dapat dikatakan sudah maksimal. Dibuktikan dengan guru sudah

menggunakan teknologi mutlimedia seperti video player, gambar, *power point*, dan *Microsoft word*. Didukung oleh teknologi komputer/ laptop dan teknologi telekomunikasi. Guru telah melaksanakan proses pembelajaran PAI sesuai dengan RPP dan mencangkup 8 kriteria peristiwa pembelajaran menurut Gagne. Sebanyak 88% siswa menunjukkan respon yang positif.hal ini ditunjukkan dengan siswa, tidak mengantuk, fokus, dan lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan mulitmedia dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan bercerita. Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran PAI adalah guru kurang mengikuti perkembangan teknologi, Kurangnya LCD dibeberapa kelas dan alat media yang rusak. Langkah kebijakan guru dalam mengatasi kendala-kendala tersebut dapat dikatakan belum tepat. Ditunjukkan masih ada beberapa kendala yang belum tepat di atasi oleh guru. Seperti kendala kurangnya LCD yang masih kurnag dibeberapa kelas dan alat multimedia yang rusak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Arsyad.
- Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Daradjat, Zakiyah, dkk. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2008. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI)
- Mujib, Abdul dan Dian Andayani. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pribadi, Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Rusman dan Deni Kurniawan. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Thoha, Chabib, dkk. 1999. *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: IAIN Walisongo Semarang dan Pustaka Pelajar
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.