MODERNITY

Jurnal Pendidikan dan Islam Kontemporer
2021; Volume 2, Nomor 2: 30-35
Published online 29 December 2021
E-ISSN: 2746-2404

Pengembangan Model Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan

Mahmud
STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai
mahmudibnuramli@gmail.com

Awaliah Safitri
STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai
awsfyawsfy06@gmail.com

Isabella
STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai
isabellaamuntai@gmail.com

Abstract: There are two types of multimedia as model in learning Akidah Akhlak: multimedia based computer and multimedia based direct experience. Multimedia based computer utilizes a computer as an electronic device which is capable to involve various sense and organs of the body such as ears (audio), eyes (visual), and hands (kinetic). This involvement makes information or message easier to understand. Then, multimedia based direct experience includes direct experience is created in the context of learning Akidah Akhlak. It practices behaviours that reflects on faith to the last day and commendable morals such as working hard, creative, productive, and innovative guided by Akidah Akhlak teacher and supervised by parents at home. The result shows that using multimedia as learning model is helpful in processing teaching and learning inside and outside classroom. Therefore, the process of teaching and learning becomes more active, creative, effective and fun. It also help improving students' achievement. By multimedia as learning model in Akidah Akhlak Hajj material is expected to make students smart, skilled, and good in moral.

Keywords: developing, learning model, multimedia, Akidah Akhlak

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan budaya zaman yang penuh tantangan dan kecanggihan teknologinya, pendidikan diharuskan mampu melakukan terobosan-terobosan baru ke arah pengembangan diri melalui pembelajaran. Apalagi hari ini, peserta didik mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi tidak dapat terlepas dari kebutuhannya terhadap teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Maka diterapkannya model pembelajaran berbasis multimedia ini akan membantu peserta didik agar lebih melek lagi dengan dunia informasi dan teknologi. Namun, tentu saja harus ada kesiapan dari tenaga pendidik dan lembaga pendidikan, sebab hal itu merupakan tantangan dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran agar dapat terjadi akselerasi pembelajaran yang seimbang.

Dinamika perubahan dan perkembangan teori-teori pembelajaran di penghujung millenium kedua ini sangat cepat dan produktif, sehingga model-model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dituntut lebih kreatif dan efektif. Apalagi munculnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang terus dewasa ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik.

Berdasarkan analisa empiris, rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya adalah sebab dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Namun yang terjadi hingga kini, masih banyak guru yang suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat/media dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang terdapat pada buku ajar atau referensi lain. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri (self *motivation*), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Terobosan-terobosan baru ke arah pengembangan diri melalui pembelajaran sudah seharusnya selalu dilakukan. Apalagi hari ini, peserta didik mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas serta Perguruan Tinggi tidak dapat terlepas dari kebutuhannya terhadap teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Maka diterapkannya model pembelajaran berbasis multimedia ini akan membantu peserta didik agar lebih melek lagi dengan dunia informasi dan teknologi. Namun, tentu saja harus ada kesiapan dari tenaga pendidik dan lembaga pendidikan, sebab hal itu merupakan tantangan dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran agar dapat terjadi akselerasi pembelajaran yang seimbang.

Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, antara lain ditunjang oleh guru yang berkualitas. Sebagaimana UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen menegaskan, bahwa “guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional”.

Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan dalam pengelolaan atau perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk penguasaan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Penggunaan multimedia disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun untuk mata pelajaran keagamaan, masih terdapat banyak keterbatasan. Antara lain; masih banyak guru mata pelajaran keagamaan yang belum mampu menggunakan media teknologi dan masih monoton dengan metode ceramah (*lecture method*) dalam proses pembelajarannya. Selain itu, masih terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran pada mata pelajaran keagamaan juga merupakan realitas kendala yang ada, sehingga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di bidang keagamaan termasuk bidang studi fiqih dapat dikatakan belum optimal.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk mengembangkan model pembelajaran iman kepada hari akhir dan akhlak terpuji berupa kerja keras, kreatif, produktif, dan inovatif. Manasik haji berbasis multimedia, yang terfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai salah satu rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam pendidikan nasional di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Hulu Sungai Utara.

Dalam pengembangan model pembelajaran fiqih berbasis multimedia, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan mengamalkan teori/konsep-konsep Akidah Akhlak. Sehingga pada proses dan hasil akhirnya dapat menyentuh berbagai aspek yang dituju, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Terutama terwujudnya nilai-nilai imaniyyah dan akhlaqiyyah (adabiyyah) terhadap Allah SWT.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan atau *research and development* dengan mengikuti langkah penelitina dari Dick dan Cary (2005). Orientasi model penelitian ini berupa produk akhir yang bisa digunakan. Produk yang dikembangkan adalah berupa multimedia yang dibuat dari Microsof Power Point untuk mata pelajaran Akidah Akhlak siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Hulu Sungai Utara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gambaran Umum Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Hulu Sungai Utara

MTs Negeri 5 Hulu Sungai Utara merupakan suatu lembaga pendidikan berkualitas yang berdiri pada tanggal 25 Nopember 1995 dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Hulu Sungai Utara. Sekolah ini memiliki visi “terwujudnya madrasah yang unggul yakni berprestasi akademik, berakhlak mulia, terampil dan mampu mengaktualisasikan diri dalam kehidupan masyarakat” yang didukung dengan misi antara lain (1) Menyelenggarakan Kegiatan Pembelajaran KBM-PBM yang tertib dan bermutu; (2) Melengkapi Sarana dan Prasarana dan Fasilitas Pendidikan; (3) Menyelenggarakan pengelolaan sistem administrasi yang baik; (4) Menciptakan lingkungan dan suasana sekolah atas dasar-dasar nilai-nilai keislaman; dan (5) Membangun Komitmen warga sekolah untuk meraih prestasi

2. Aplikasi Multimedia dalam Pembelajaran Akidah Akhlah tentang Iman Pada Hari Akhir dan Akhlak Terpuji

a) Mengembangkan multimedia pembelajaran Akidah Akhlah tentang Iman Pada Hari Akhir dan Akhlak Terpuji

Sebelum menjelaskan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran Akidah Akhlak, terlebih dahulu akan penulis paparkan tujuh prinsip dalam mendesain multimedia yang digunakan oleh Guru Akidah Akhlak di MTsN 5 Hulu Sungai Utara dengan konsisten. Prinsip-prinsip itu antara lain:

1) Prinsip multimedia;
   Murid-murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar dari pada kata-kata saja.
2) Prinsip keterdekatan ruang;
   Murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan dari pada saling berjauhan di halaman atau layar.
3) Prinsip keterdekatan waktu;
   Murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara simultan (bebarengan) dari pada suksesif (bergantian).

4) Prinsip koherensi;

Murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan.

5) Prinsip modalitas;
Murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi dari pada animasi dan teks on-scren.
6) Prinsip redundansi;
Murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks on-scren.
7) Prinsip perbedaan individual;
Pengaruh desain lebih kuat terhadap murid-murid berpengetahuan rendah dari pada berpengetahuan tinggi.

Tujuh prinsip yang berorientasi pada murid-murid tersebut digunakan secara kontinyu, terutama dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Sebab siswa memiliki kemampuan sebagai penalar aktif yakni secara aktif memproses kata-kata dan gambar-gambar yang masuk melalui saluran auditori dan saluran visual yang kapasitasnya sangat terbatas.

Kemudian, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh Guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Hulu Sungai Utara adalah mengembangkan multimedia pembelajaran. Menurut guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Hulu Sungai Utara ada lima langkah mudah mengembangkan multimedia pembelajaran, antara lain:

1) Tentukan jenis multimedia pembelajaran.

Perhatikan dengan benar, yang akan dibuat itu apakah alat bantu untuk mengajar (presentasi) ke siswa atau diarahkan untuk bisa dibawa pulang siswa alias untuk belajar mandiri di rumah atau sekolah. Jenis multimedia pembelajaran menurut kegunannya ada dua: Pertama, Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (explicit knowledge) dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: Open Office Impress, Microsoft Power Point, dan sebagainya. Multimedia Pembelajaran Mandiri: maksudnya adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Kedua, Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dan sebagainya) dan tacit knowledge (know how, rule of thumb, pengalaman guru). Tentu karena menggantikan guru, harus ada fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan software semacam Macromedia Authorware atau Adobe Flash. Kita juga bisa menggunakan software yang mudah seperti OpenOffice Impress atau Microsoft PowerPoint, asal guru mau jeli dan cerdas memanfaatkan berbagai efek animasi dan fitur yang ada di kedua software tersebut.

2) Tentukan Tema materi ajar.

Ambil tema bahan ajar yang menurut guru sangat membantu meningkatkan pemahaman ke siswa dan menarik bila guru gunakan multimedia. Ingat bahwa tujuan utama guru membuat multimedia pembelajaran adalah untuk

meningkatkan pemahaman siswa. Jangan terjebak untuk memindahkan buku ke media digital, karena ini malah mempersulit siswa.

3) Susun alur cerita (storyboard).

Susun alur cerita atau storyboard yang memberi gambaran seperti apa materi ajar akan disampaikan. Jangan beranggapan bahwa storyboard itu hal yang susah, bahkan dalam bentuk point-point saja juga diperbolehkan, asalkan bisa memberi desain besar bagaimana materi diajarkan sudah lebih dari cukup. Cara membuatnya juga cukup dengan software pengolah kata maupun spreadsheet yang guru kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat *storyboard* professional.

Tabel 1. *Storyboard*

File Program	Isi
Starting	Aplikasi induk yang berisi menu utama dan lay out dasar, yang diperlukan/ditampilkan: - Menu home - Menu sillabus - Menu materi - Menu evaluasi - Music back ground
Home	Berisi tentang pengenalan yang menggambarkan keseluruhan isi materi
Silabus	Berisi kajian kurikulum, antara lain: tujuan pembelajaran fiqih, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan materi pokok
File inti	Materi yang diuraikan: - Pengertian hari akhir - Hari akhir menurut al-Quran dan Hadis - Hari akhir menurut ilmu pengetahuan - Tanda-tanda datangnya hari akhir - Hikmah iman kepada hari akhir - Perilaku beriman kepada hari akhir - Berilmu - Bekerja keras - Kreatif, Produktif, Inovatif

Untuk membuat storyboard dapat dibuat dengan microsoft power point, dimulai dengan slide pertama, isikan bahan ajar yang ingin di multimedia-kan. Terus masukkan slide-slide berikutnya, mulai mainkan image, link dengan gambar, suara dan video yang bisa dengan mudah diperoleh dari internet. Atau memanfaatkan situs-situs tertentu untuk mencari ide.

4) Gunakan teknik “ATM” dalam memaksimalkan pembelajaran multimedia.

Terapkan metode ATM (amati, tiru dan modifikasi). Usahakan sesering mungkin melihat contoh-contoh yang sudah ada untuk membangkitkan ide. Gunakan logo, icon dan image yang tersedia. Arau bisa dengan mencari dari berbagai sumber, membuat sendiri apabila mampu dan mengkreasikan sesuai selera pribadi.

5). Tetapkan target.

Dalam pembuatan multimedia pembelajaran jaga keseriusan dengan menetapkan target yang terpusat pada murid, lingkungan sekitar dan masyarakat serta pribadi. Khususnya demi tercapainya tujuan pembelajaran.

6). Evaluasi.

Langkah terakhir dalam pembuatan multimedia adalah evaluasi, yakni selalu mengkaji dan menganalisa kesesuaian antara multimedia dengan materi pelajaran, tujuan dan sasaran pembelajaran.

D. Kesimpulan

Multimedia dalam model pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Hulu Sungai Utara, dalam proses pembelajarannya di golongkan menjadi dua, pertama; multimedia berbasis komputer dan kedua multi media berbasis pengalaman langsung. Multimedia berbasis komputer adalah pemanfaatan komputer sebagai salah satu alat elektronik yang mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Termasuk dalam pengalaman berbuat langsung dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak adalah mempraktikkan perilaku yang mencerminkan keimanan terhadap hari akhir, berakhlak terpuji seperti bekerja keras, kreatif, produktif, dan inovatif yang dibimbing oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan diawasi langsung oleh orang tua di rumah.

Daftar Pustaka

Dick, W., Carey., L. & Carey, O. J. (2005) The systematic design of instruction (6th ed). New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.

Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru).* Jakarta: Gaung Persada Press.

Munir. (2008) *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada.

------- (2009). *Kurikulum dan pembelajaran (teori dan praktik pengembangan ktsp)*, Jakarta: Kencana.

Trianto. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

http://RomiSatriaWahono.net./category/elearning