

BAB II

LANDASAN TEORITIS TENTANG PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS MULTIMEDIA

A. Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks, terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya. Perubahan tersebut menyangkut pada perubahan kognitif, afektif dan psikomotornya (Eveline Siregar dkk, 2011 : 3).

Pembelajaran menurut Miarso adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali (Eveline Siregar dkk, 2011 : 12).

Pembelajaran berbeda pengertannya dengan pengajaran, istilah pembelajaran lebih luas dari pengajaran. Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan pengajaran hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan menyampaikan informasi kepada siswa (Eveline Siregar dkk, 2011 : 14).

B. Konsep Dasar Pengelolaan Pembelajaran

1. Pengertian Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan itu berakar dari kata “kelola” dan istilah lainnya yaitu “manajemen” yang artinya ketatalaksanaan, tata pimpinan. Menurut Bahri dan Zain bahwa pengelolaan itu adalah pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan. Pengelolaan merupakan terjemahan dari kata “management”. Terbawa oleh derasnya arus penambahan kata pungut kedalam Bahasa Indonesia, istilah Inggris tersebut lalu di Indonesiakan menjadi “manajemen” (<http://makalahbuatloe.blogspot.com>).

Sardiman AM dalam Abdul Majid (2012 : 269) Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*events*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing peserta didik didalam kehidupannya. Yakni membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangannya yang harus dijalani.

Kegiatan pembelajaran menurut Kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan semua potensi yang dimiliki peserta didik agar mereka dapat memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya menumbuhkan serta mengembangkan; sikap/attitude, pengetahuan/knowledge dan keterampilan/skill (Hosnan, 2014).

Adapun pengelolaan pembelajaran dalam Gonyatul (2010 : 14) diartikan sebagai suatu upaya untuk mengatur (memenej,

mengendalikan) aktivitas pengajaran berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengajaran khususnya dalam pembelajaran PAI demi tercapainya tujuan pembelajaran agar efektif.

Selain itu menurut Zakiyah Darajat dalam Goniyatul (2010 : 16) pengelolaan pembelajaran erat kaitannya dengan pengelolaan kelas yang menjadi pusat/tempat terjadinya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar didalam kelas pada hakikatnya akan melibatkan semua unsur yang ada dalam sekolah bersangkutan. Akan tetapi secara langsung akan terlibat hal-hal sebagai berikut: Guru sebagai pendidik, murid sebagai yang terdidik, alat/media yang digunakan, situasi dalam lingkungan kelas, sekolah itu sendiri .

Guru, murid dan bahan merupakan unsur yang dominan dalam proses pembelajaran. Ketiga unsur ini saling berkaitan, pengaruh mempengaruhi serta menunjang menunjang antara satu dengan yang lainnya. Jika salah satu tidak ada, kedua unsur yang lain tidak dapat berhubungan secara wajar dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik. Jika proses belajar mengajar itu ditinjau dari segi kegiatan guru, maka terlihat guru memegang peranan prima. Ia berfungsi sebagai pembuat keputusan yang berhubungan dengan *perencanaan, implementasi/pelaksanaan dan penilaian* (Abdul Majid, 2012 : 245).

a. Perencanaan Pembelajaran

Sebagai perencana, guru hendaknya dapat mendiagnosis kebutuhan para siswa sebagai subjek belajar, merumuskan tujuan kegiatan proses pembelajaran dan menetapkan strategi pembelajaran yang ditempuh untuk merealisasikan tujuan yang telah dirumuskan (Abdul Majid, 2012 : 246).

Perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dibuat dengan mudah dan tepat sasaran (Abdul Majid, 2007 : 15).

Aderson dalam Mulyasa (2004 : 83) membedakan perencanaan dalam dua kategori, yaitu perencanaan jangka panjang dan perencanaan jangka pendek. Perencanaan jangka panjang disebut *unit plan* yang merupakan perencanaan bersifat komprehensif, dimana dapat dilihat aktivitas guru selama satu semester. Perencanaan umum ini memerlukan uraian lebih terperinci melalui perencanaan jangka pendek yang disebut dengan persiapan mengajar.

Perencanaan dan persiapan mengajar merupakan faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar kepada anak

didiknya. Agar proses pembelajaran terhadap anak didik berlangsung dengan baik, amat tergantung pada perencanaan dan persiapan mengajar yang dilakukan oleh guru yang harus baik pula, cermat dan sistematis (Hosnan, 2014 : 96).

Perencanaan pembelajaran yang matang tentunya memiliki perencanaan secara tertulis dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dari penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1) Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat hal berikut: (1) *Identitas mata pelajaran* (khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/Paket C Kejuruan). (2) *Identitas Sekolah*, meliputi nama satuan pendidikan dan kelas. (3) *Kompetensi Inti*, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

(4) *Kompetensi Dasar*, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran. (5) *Tema* (Khusus SD/MI/SDLB/Paket A). (6) *Materi pokok*, memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. (7) *Pembelajaran*, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. (8) *Penilaian*, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. (9) *Alokasi waktu* sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun. (10) *Sumber belajar*, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2) RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

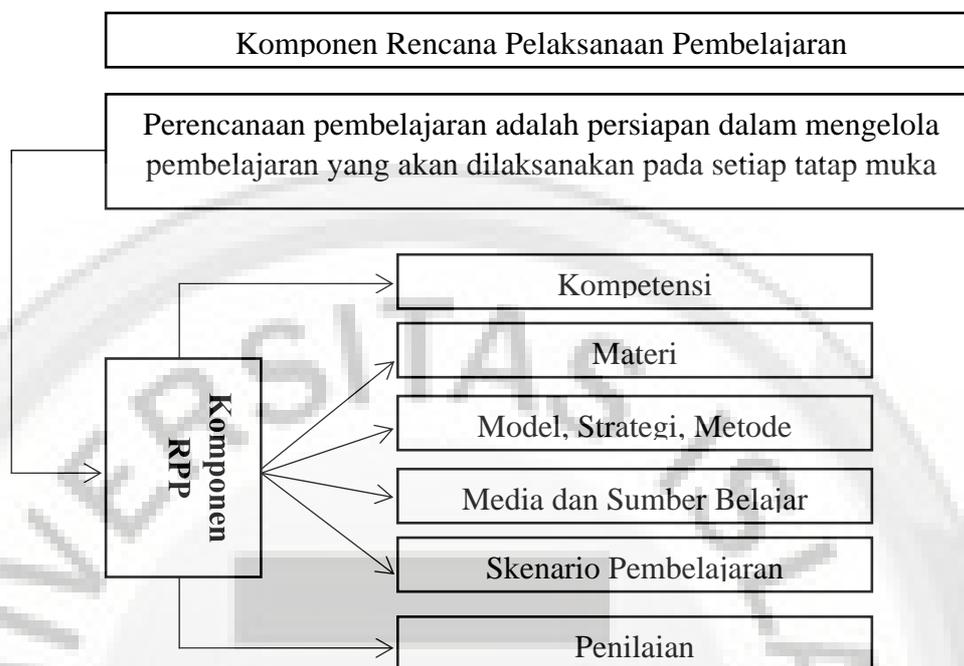
Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih komponen RPP terdiri atas berikut: (1) *Identitas sekolah*, yaitu nama satuan pendidikan. (2) *Identitas mata pelajaran* atau *tema/subtema*. (3) *Kelas/Semester*. (4) *Materi pokok*. (5) *Alokasi waktu*, ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai. (6) *Tujuan pembelajaran* yang

dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. (7) *Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi*. (8) *Materi pembelajaran*, memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi. (9) *Metode pembelajaran*, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai. (10) *Media pembelajaran*, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. (11) *Sumber belajar*, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar dan sumber belajar lain yang relevan. (12) *Langkah-langkah pembelajaran* dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti dan penutup. (13) *Penilaian hasil pembelajaran*. (Hosnan, 2014)

Berikut diagram mengenai komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP):

KOMPONEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



Sumber: Kemdikbud-013

3) Media Pembelajaran

Menurut AECT, organisasi yang bergerak dalam bidang teknologi pendidikan dan komunikasi dalam Wina Sanjaya (2014 : 57) mengemukakan, media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Media juga berarti perantara dari sumber informasi ke pengelola informasi kepada penerima informasi.

Adapun media pembelajaran menurut Rossi dan Braiddle dalam Wina Sanjaya (2014 : 58) adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pembelajaran seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Gerlach dalam Wina Sanjaya (2014 : 60) media pembelajaran

secara umumnya meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran adalah sekumpulan peralatan bahkan lingkungan sekitar yang digunakan untuk proses pembelajaran, agar siswa mudah memahami materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Meskipun media pembelajaran tercantum dalam RPP dan Silabus, tetapi tetap saja media harus dipersiapkan secara terpisah, yaitu dengan memasukan materi-materi yang akan disampaikan pada komponen multimedia tersebut untuk ditayangkan didepan kelas. Adapun di kelas X MIA-1 SMAN 1 Bale Endah tidak menggunakan satu media saja, akan tetapi menggunakan beberapa komponen media yang bersifat digital yaitu multimedia pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Sebagai pengimplementasi/pelaksana rencana pembelajaran yang telah disusun, guru hendaknya mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada dan berusaha “memoles” setiap situasi yang muncul menjadi situasi yang memungkinkan berlangsungnya

kegiatan belajar mengajar. Semua itu memerlukan keterampilan profesional secara memadai (Abdul Majid, 2012 : 246).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, merupakan strategi yang dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dikaitkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hosnan, 2014 : 91).

Adapun proses pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik.
- b) Mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dan akan dipelajari.
- c) Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi.
- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
- e) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.

2) Kegiatan Inti

- a) Kegiatan ini merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
- b) Kegiatan ini menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran (proses observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi).
- c) KD yang bersifat prosedur untuk melakukan sesuatu, guru memfasilitasi agar peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap pemodelan/ demonstrasi oleh guru atau ahli, peserta didik menirukan, selanjutnya guru melakukan pengecekan dan pemberian umpan balik, dan latihan lanjutan kepada peserta didik.
- d) Dalam setiap kegiatan, guru harus memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap, seperti jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain yang tercantum dalam silabus dan RPP.

- e) Cara mengumpulkan data sedapat mungkin relevan dengan jenis data yang dieksplorasi, misalnya di laboratorium, studio, lapangan, perpustakaan, museum, dan sebagainya. Sebelum menggunakannya, peserta didik harus tahu dan terlatih, dilanjutkan dengan menerapkannya.

(1) Mengamati

(a) Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.

(b) Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang paling penting dari suatu benda atau objek.

(c) Kegiatan Mengamati dan Mendeskripsikan

(2) Menanya

(a) Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas untuk bertanya apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca, dan seterusnya.

(b) Guru membimbing mereka untuk dapat mengajukan pertanyaan (hasil pengamatan objek yang konkret

sampai yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, ataupun hal lain yang lebih abstrak).

(c) Pertanyaan bersifat faktual sampai ke yang bersifat hipotetik.

(d) Guru perlu membantu peserta didik untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat dimana mereka mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri.

(3) Mengumpulkan dan Mengasosiasikan

(a) Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara (membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen).

(b) Informasi yang diperoleh menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya (memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, kemudian mengambil beberapa kesimpulan).

(4) Mengomunikasikan Hasil

(a) Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan

mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola.

(b) Hasil disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar secara individu dan kelompok.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru bersama peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- b) Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- c) Memberikan umpan balik.
- d) Merencanakan kegiatan tindak lanjut (remedi, pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas).
- e) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

c. Penilaian Pembelajaran

Pada saat melaksanakan penilaian, guru harus dapat menetapkan prosedur dan teknik penilaian yang tepat (valid terandalkan). Jika kompetensi dasar yang telah ditetapkan pada kegiatan perencanaan belum tercapai, maka ia harus meninjau kembali rencana serta implementasinya/pelaksanaannya dengan maksud untuk melakukan perbaikan (Abdul Majid, 2012 : 246).

1) Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/kompetensi program, dan proses.

Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian autentik (*authentic assessment*) yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar siswa atau bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran (Hosnan, 2014 : 416).

2) Metode Penilaian

Penilaian dapat dilakukan melalui tes maupun nontes. Metode tes dipilih bila respons yang dibutuhkan dapat dikategorikan benar atau salah (KD-KD pada KI-3 dan KI-4). Bila respons yang dikumpulkan tidak dapat dikategorikan benar atau salah, digunakan metode nontes (KD-KD pada KI-1

dan KI-2). Metode tes dapat berupa tes tulis maupun tes kinerja (Hosnan, 2014 : 417).

3) Skala Penilaian Hasil Belajar

a) Penilaian setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1-4 (kelipatan 0,33), sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K), yang dapat dikonversi kedalam predikat A-D, seperti dalam tabel dibawah ini.

TABEL 3
Konversi Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap

Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3,66	3,66	
B+	3,33	3,33	B
B	3	3	
B-	2,66	2,66	C
C+	2,33	2,33	
C	2	2	
C-	1,66	1,66	K
D+	1,33	1,33	
D	1	1	

b) Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan, yaitu 2,66 (B-)

c) Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B

Untuk kompetensi yang belum tuntas, kompetensi tersebut dituntaskan melalui pembelajaran remedial sebelum melanjutkan pada kompetensi berikutnya.

Untuk mata pelajaran yang belum tuntas pada semester berjalan, dituntaskan melalui pembelajaran remedial sebelum memasuki semester berikutnya (Hosnan, 2014 : 424).

C. Konsep Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Kurikulum PAI dalam Abdul Majid (2012 : 12) menjelaskan, *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-Quran dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran serta penggunaan pengalaman.*

Menurut Zakiyah Daradjat dalam Abdul Majid (2012 : 12), Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik, agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang

pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhannya terliput dalam lingkup Al-Quran dan Al-Hadits, keimanan, akhlaq, fiqih/ibadah, dan sejarah sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (Abdul Majid, 2012 : 13).

Mata pelajaran PAI di sekolah menempatkan posisi yang sangat strategis dalam memberikan dasar keimanan dan ketaqwaan peserta didik ke depan. Dalam UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 pasal 37 menjelaskan, Pendidikan Agama Islam salah satu mata pelajaran wajib diberikan terhadap peserta didik pada setiap jenjang pendidikan.

a) Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid (2012 : 15) untuk sekolah berfungsi sebagai berikut:

- (1) Pengembangan,** yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt, yang telah ditanamkan oleh keluarga, sekolah berfungsi menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri siswa

melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan agar keimanan dan ketaqwaannya dapat berkembang sesuai tugas perkembangannya.

(2) **Penanaman nilai**, sebagai pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

(3) **Penyesuaian mental**, untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan tuntunan ajaran islam.

(4) **Perbaikan**, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

(5) **Pencegahan**, yaitu untuk menangkal hal-hal negative dari lingkungannya atau budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya, menuju manusia Indonesia seutuhnya.

(6) **Pengajaran**, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, 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 bermanfaat untuk dirinya dan untuk orang lain.

b) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam Kurikulum PAI yang dikutip Abdul Majid (2012 : 16), Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman siswa tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan agama islam diatas, merupakan tujuan dari tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan dalam UUSPN (UU No. 20 Tahun 2003), berbunyi: *“Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”*.

2) Konsep Budi Pekerti

Pengertian budi pekerti mengacu pada pengertian bahasa Inggris, yang diterjemahkan sebagai moralitas. Moralitas mengandung beberapa pengertian antara lain: a) Adat Istiadat b) Sopan Santun dan c) Perilaku. Namun pengertian budi pekerti hakikatnya adalah

perilaku. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, budi pekerti berisi nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur menurut kebaikan dan keburukannya, melalui norma agama, norma hukum, tatakrama dan sopan santun (Nurul Zuriah, 2008 : 17).

Menurut Nurul (2008 : 17) budi pekerti akan mengidentifikasi perilaku positif yang diharapkan dapat terwujud dalam perbuatan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan, dan kepribadian peserta didik. Budi pekerti berinduk pada etika atau filsafat moral. Budi pekerti berarti proses penanaman nilai pada siswa, berikut diantaranya aspek-aspek penanaman nilai pada siswa tingkat SLTA:

- a) *Religiusitas*, yaitu melihat realita sosial dan menanggapinya sebagai realisasi ajaran agama serta sadar akan kebutuhan sesama
- b) *Sosialitas*, melatih organisasi, melatih sopan santun dalam acara bersama dan memiliki aktivitas yang baik dan berguna
- c) *Gender*, kesadaran akan kasus-kasus pelecehan dalam masyarakat
- d) *Keadilan*, konsep keadilan berkaitan dengan hati nurani
- e) *Demokrasi*, pemahaman demokrasi mengenai kasus kongkret dalam masyarakat
- f) *Kejujuran*, kejujuran dan akibatnya dalam kehidupan bermasyarakat

- g) *Kemandirian*, keberanian untuk menentukan pilihan, ketekunan dalam pilihan, dan keseimbangan dalam hak dan kewajiban
- h) *Daya juang*, optimalisasi diri dan mengenali serta bangga pada potensi diri
- i) *Tanggung jawab*, keseimbangan akan hak dan kewajiban
- j) *Penghargaan terhadap lingkungan alam*, mencintai alam pada prinsipnya mencintai kehidupan.

Maka dari paparan mengenai pendidikan agama islam dan budi pekerti diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan islam tidak hanya menanamkan dan menguatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa melalui penghayatan, pengamalan dan pengalaman saja, akan tetapi siswa juga dituntut untuk dapat mengaktualisasikan diri mereka untuk terjun pada masyarakat luas dan mempersiapkan masa depan, melalui aspek-aspek yang telah ditanamkan dengan ilmu-ilmu keislaman yang telah dimiliki.

D. Konsep Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Berdasarkan itu multimedia menurut Rosch

(1996) dalam Munir (2013, 2) merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Ada tiga hal yang dapat difahami dari pengertian multimedia diatas. *Pertama*, pembelajaran multimedia yaitu menggunakan berbagai macam komponen media seperti teks, audio, video (film), gambar (foto) dan sebagainya secara bersamaan. Dengan demikian pembelajaran melalui multimedia, siswa tidak hanya belajar dengan menggunakan satu media saja, akan tetapi menggunakan beberapa macam media secara bersamaan atau satu-kesatuan dari bagiannya secara utuh.

Kedua, adanya bermacam-macam media yang digunakan, dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik yang telah dirumuskan sebelumnya. Artinya, tujuan yang spesifik merupakan fokus dalam merancang berbagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, telah ditentukan sebelumnya bagaimana setiap media yang digunakan dapat berfungsi dan berkontribusi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Ketiga, pembelajaran multimedia tentunya akan didesain secara khusus. Dengan demikian penggunaan media bukanlah dilaksanakan

secara kebetulan akan tetapi harus melalui proses perencanaan, pengembangan dan uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan. Bahkan sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan (*need assesment*) sebagai langkah awal pengembangan (Wina Sanjaya. 2014 : 220).

Menurut teori “Quantum Learning” peserta didik memiliki modalitas belajar yang berbeda, yang dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu : visual, auditif dan kinestetik. Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem multimedia, sebab masing-masing peserta didik yang berbeda tipe belajarnya dapat diwakili dengan pembelajaran multimedia.

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Beberapa manfaat penggunaan multimedia menurut Wina Sanjaya (2014 : 222) khususnya siswa sebagai subjek belajar:

- a. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan masing-masing gaya belajar siswa. Seperti yang kita ketahui ada siswa yang lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran (auditif). Ada juga siswa lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan penglihatan (visual). Apabila guru melakukan pembelajaran dengan cara konvensional, dalam arti hanya menggunakan satu jenis media saja maka tidak mungkin dapat melayani siswa yang beragam, dengan

multimedia seluruh tipe siswa cenderung menangkap materi pelajaran dengan cara melakukan tapi dengan cara melayani.

- b. Pembelajaran akan lebih bermakna, artinya multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar. Siswa tidak hanya dituntut untuk mendengar atau melihat saja, seperti yang selama ini terjadi akan tetapi juga berbuat sehingga seluruh potensi siswa dapat difungsikan, baik potensi yang berkaitan dengan penggunaan motorik kasar atau potensi fisik maupun penggunaan motorik halus yakni kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan fungsi otak.
- c. Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*imparting knowledge*) dapat diwakili dengan multimedia. Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang bersifat maju berkelanjutan, artinya setiap siswa dapat maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, yang cepat belajar akan cepat menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, mereka tidak akan terhambat oleh mereka yang lambat belajar, demikian juga yang lambat tidak akan merasa tergesur oleh yang cepat belajar.
- d. Multimedia akan memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu, misalnya dengan memanfaatkan fungsi *link* memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu topik dari berbagai sudut pandang. Artinya pembelajaran melalui multimedia, siswa dapat

mempelajari materi terkait sesuai dengan minat dan keinginan siswa, sesuai dengan materi yang disediakan dalam multimedia itu sendiri.

- e. Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pembelajaran. Artinya melalui multimedia siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.

2. Pentingnya Pembelajaran Berbasis Multimedia

Penggunaan multimedia merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran. Penggunaan media dianggap penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik. Multimedia digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Multimedia digunakan memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional. Karena pada umumnya pembelajaran PAI dilakukan dengan cara konvensional. Penyampaian bahan pengajaran secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik.

Sejalan dengan itu, meluasnya kemajuan bidang komunikasi dan teknologi serta tingginya dinamika dalam dunia pendidikan semakin meluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi di dalam proses pembelajaran. Terutama, dengan semakin berkembangnya teknologi komputer, berbagai kemungkinan dan

kemudahan ditawarkan dalam upaya memberi solusi terhadap berbagai masalah pembelajaran, terlebih untuk pengembangan media.

Teknologi komputer menawarkan berbagai kemungkinan dan kemudahan menghasilkan dan mengolah audio-visual sehingga pembuatan media pembelajaran yang lebih maju dan variatif dapat dilakukan (Munir, 2103 : 142).

Media pembelajaran berbasis multimedia hadir untuk menjadi solusi permasalahan bagi peserta didik yang memiliki kekurangan dari segi fisik maupun psikis yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Multimedia dapat menyentuh seluruh panca indera: penglihatan, penciuman, pengecap, pendengaran dan peraba. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Munir, 2013).

Begitupun untuk pembelajaran PAI , untuk peningkatan kualitas proses kegiatan belajar serta profesionalisme guru dalam mengajar maka salah satu solusinya yaitu dengan bantuan multimedia pembelajaran.

3. Persiapan Multimedia Pembelajaran

Menurut Munir (2013 : 154) multimedia pembelajaran disediakan pendidik melalui dua cara, yaitu membuat sendiri atau memanfaatkan

multimedia pembelajaran yang telah tersedia, namun sebelum membuat multimedia pembelajaran, terlebih dahulu mempersiapkan langkah-langkah berikut ini:

- a. Mempelajari dan memahami kurikulum yang berlaku terutama tentang kemampuan atau kompetensi yang harus dicapai setelah mempelajari suatu materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran tersebut.
- b. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui hubungan kemampuan/kompetensi yang harus dicapai peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan multimedia pembelajaran yang diperlukan
- c. Merencanakan pembuatan multimedia pembelajaran sesuai dengan kebutuhan
- d. Membuat pola dasar/sket multimedia pembelajaran tersebut, berdasarkan pola/sket itu lalu dibuat multimedia pembelajaran yang dapat memadai dan dapat mengembangkan daya khayal, aktivitas, kreativitas dan minat peserta didik.
- e. Memelihara dan merawat multimedia pembelajaran, selama dan setelah digunakan.

4. Penggunaan Multimedia Pembelajaran

- a. Memperhatikan kurikulum/silabus, terutama yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang disampaikan dan organisasi kelas
- b. Memberikan bimbingan dan pengawasan selama penggunaan multimedia pembelajaran tersebut oleh guru agar berfungsi sesuai dengan tujuan yang diharapkan

5. Proses Belajar Mengajar Menggunakan Multimedia

Neo dan Neo dalam Munir (2013 : 35) mengemukakan, munculnya multimedia pembelajaran telah mengubah cara mengajar para guru dan cara belajar siswa, dengan multimedia cara penyampaian informasi dan komunikasi dapat dilakukan lebih efektif. Para pembuat desain presentasi multimedia, merancang aplikasi multimedia yang interaktif dan multi-indra, dapat menjadi sebuah tantangan yang menarik. Pengembangan aplikasi multimedia kini telah menawarkan wawasan-wawasan baru dalam proses pembelajaran dan dapat mendorong seseorang untuk menghasilkan informasi dan pengetahuan yang baru dengan cara inovatif.

Menggunakan multimedia dalam proses KBM dapat memungkinkan siswa berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia pembelajaran perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk menggambarkan pengetahuan

yang akan atau yang diperoleh dikelas dan untuk membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang diperoleh. Hal ini juga membangun kolaboratif dan kooperatif belajar antar peserta didik, sehingga lebih baik menyiapkan mereka dengan keterampilan yang akan diterapkan dalam dunia kerja kelak.

6. Penilaian Pembelajaran Berbasis Multimedia

Munir (2010) dalam Munir (2013 : 79) menjelaskan bahwa penilaian pembelajaran berbasis multimedia bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan dan keberhasilan pembelajaran dalam suatu aktifitas pembelajaran. Komponen-komponen yang dievaluasi antara lain:

a. Ketercapaian tujuan program

Tujuan program pembelajaran yang sudah dituangkan dalam kompetensi inti (KI) idealnya dapat dicapai hingga 100%. Apabila kompetensi tersebut belum dapat dicapai sepenuhnya, maka pelaksana program harus meneliti penyebabnya. Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan program, antara lain: ketersediaan waktu, kualitas pendidik, ketersediaan materi pembelajaran, kelengkapan peralatan dan bahan, ketepatan penggunaan metode pembelajaran.

b. Waktu

Bila tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan tidak tercapai sepenuhnya dengan waktu yang tersedia, maka pendidik meneliti kemungkinan-kemungkinan penyebabnya dan pemecahannya.

c. Pendidik

Kualitas pendidik merupakan hal terpenting dalam pelaksanaan program pembelajaran. Komponen sistem pendidikan lainnya yang tersedia tidak akan banyak berarti bila pendidik tidak mempunyai kemampuan untuk mengelola, menggunakan, dan merawatnya.

Prosedur penilaian pembelajaran berbasis multimedia menjadi bagian penting dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek objektif, komprehensif, kooperatif, guna mengumpulkan informasi secara akurat tentang hasil belajar siswa. Penilaian bisa dimulai dari penilaian terhadap kualitas multimedia itu sendiri, yang meliputi aspek:

- a. Keefektifan, mengacu pada kepuasan siswa dari peserta didik dan prasyarat organisasi yang telah ditentukan selama proses analisisnya
- b. Efisiensi, pengoperasian yang efisien merefleksikan bagaimana sumber-sumber hardware secara ekonomi digunakan untuk memuaskan persyaratan keefektifan yang diberikan
- c. Reliabilitas, mengacu pada probabilitas bahwa sistem informasi akan dapat dioperasikan secara benar
- d. Dapat dipelihara, multimedia harus dapat mudah dimengerti, dimodifikasi, dan diuji.