

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Implementasi Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Fiqih haji di MA Sunan Ampel Semanding – Tertek – Pare – Kediri

1. Keterampilan Guru dalam Penggunaan Multimedia

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Oleh karena itu di era modern ini guru merupakan suatu jabatan yang profesional, sehingga seorang guru dituntut memiliki kompetensi di bidangnya.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 dikemukakan bahwa kompetensi guru itu mencakup kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Selanjutnya dalam rancangan keputusan pemerintah setiap kompetensi dijelaskan dibawah ini:

- a. Kompetensi pedagogis, adalah merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi: Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, Pemahaman terhadap peserta didik, Pengembangan kurikulum, Perancangan pembelajaran, Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, Pemanfaatan teknologi pembelajaran dan Evaluasi hasil belajar serta, Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
- b. Kompetensi kepribadian yang sekurang-kurangnya mencakup kepribadian yang meliputi: mantap, stabil, dewasa, arif dan bijaksana, berwibawa, berakhlak mulia, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, secara

objektif mengevaluasi kinerja sendiri, dan mengembangkan diri secara mandiri serta berkelanjutan. **Kemampuan berpikir yang meliputi menggali informasi, mengelola informasi, kemudian mengambil keputusan yang cerdas dan bijak, berfikir secara sistematis dan analisis serta memecahkan masalah secara dialogis, demokratis, kreatif dan arif.**

- c. Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat yang sekurang-kurangnya meliputi kompetensi untuk; Berkomunikasi lisan, tulisan, dan/atau isyarat, Menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional, Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan Bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar. **Sehingga tercipta situasi belajar yang paikem yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam bingkai tersebut terjadinya situasi yang asih, asuh, dan rasa kebersamaan.**
- d. Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam, **yang meliputi penguasaan visi dan misi pendidikan nasional, menguasai konsep dasar dan teori-teori materi pembelajarandan memilah-milah dan menetapkan materi yang akan diajarkan.**¹¹⁷

Kompetensi Pedagogik merupakan bagian yang tak terpisahkan dari empat kompetensi utama yang harus dimiliki seorang guru, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru saat melaksanakan profesinya. Kompetensi

¹¹⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada, 2010), 20.

Pedagogik yaitu kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran peserta didik. Selain itu kemampuan pedagogik juga ditunjukkan dalam membantu, membimbing dan memimpin peserta didik. Menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 kompetensi pedagogik guru mata pelajaran terdiri atas 37 buah kompetensi yang dirangkum dalam 10 kompetensi inti seperti disajikan berikut ini.

- 1) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
- 2) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- 3) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.
- 4) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.
- 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
- 8) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
- 9) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
- 10) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mendidik mereka sendiri. Guru yang sukses bukan

sekedar penyaji yang kharismatik dan persuasif. Lebih jauh, guru yang sukses adalah mereka yang melibatkan para siswa dalam tugas-tugas yang sarat muatan kognitif dan sosial, dan mengajari mereka bagaimana mengerjakan tugas-tugas secara produktif.¹¹⁸ Pendidik yang sukses akan senantiasa mengajari siswa bagaimana menyerap dan menguasai informasi yang berasal dari penjelasannya. Sedangkan para pembelajar yang efektif mampu menggambarkan informasi, gagasan, dan kebijaksanaan dari guru-guru mereka dan menggunakan sumber-sumber pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, peran utama dalam mengajar adalah mencetak siswa yang handal (*powerful learners*).

2. Aplikasi Multimedia dalam Pembelajaran Fiqih Haji

a. Mengembangkan multimedia pembelajaran fiqih haji

Sebelum menjelaskan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran fiqih, terlebih dahulu akan penulis paparkan tujuh prinsip dalam mendesain multimedia yang seharusnya digunakan dengan konsisten. Prinsip-prinsip itu antara lain:

1) Prinsip multimedia;

Murid-murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada kata-kata saja.

2) Prinsip keterdekatan ruang;

Murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau layar.

¹¹⁸ Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun, *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran) Edisi 8*, Penerjemah: Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 7.

3) Prinsip keterdekatan waktu;

Murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara simultan (bebarengan) daripada 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 daripada 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 daripada berpengetahuan tinggi¹¹⁹.

Tujuh prinsip yang berorientasi pada murid-murid tersebut secara kontinyu kita gunakan, adalah 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.

¹¹⁹Richard E. Mayer, *Multimedia learning*, 270-271.

Kemudian, langkah selanjutnya adalah mengembangkan multimedia pembelajaran. Terdapat lima langkah mudah mengembangkan multimedia pembelajaran, antara lain:

1) Tentukan jenis multimedia pembelajaran.

Perhatikan dengan benar, yang akan kita buat itu apakah alat bantu kita untuk mengajar (presentasi) ke siswa atau kita arahkan untuk bisa dibawa pulang siswa alias untuk belajar mandiri di rumah atau sekolah. Jenis multimedia pembelajaran menurut kegunaannya ada dua:

- a) 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: *OpenOffice Impress*, *Microsoft PowerPoint*, dan sebagainya.
- b) Multimedia Pembelajaran Mandiri: maksudnya adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. 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 kita mau jeli dan cerdas memanfaatkan berbagai efek animasi dan fitur yang ada di kedua software tersebut.¹²⁰

2) Tentukan Tema materi ajar.

Ambil tema bahan ajar yang menurut kita sangat membantu meningkatkan pemahaman ke siswa dan menarik bila kita gunakan multimedia. Ingat bahwa tujuan utama kita 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 kita kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat *storyboard* professional.

¹²⁰Romi Satria Wahono, 7 Langkah Mudah Membuat Multimedia Pembelajaran, <http://romisatriawahono.net/category/e-learning>. 3 Maret 2008.

Tabel 4.7. Storyboard

File Program	Isi
Starting	<p>Aplikasi induk yang berisi menu utama dan lay out dasar, yang diperlukan/ditampilkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menu home - Menu sillabus - Menu materi - Menu evaluasi - Music back ground
Home	<p>Berisi tentang introduction yang menggambarkan keseluruhan isi materi</p>
Sillabus	<p>Berisi kajian kurikulum, antara lain: tujuan pembelajaran fiqih, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan materi pokok</p>
	<p>File inti, materi yang diuraikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kewajiban haji dan umrah - Manasik haji dan umrah - Hikmah haji dan umrah - Melaksanakan haji dan umrah jika mampu - Ketentuan perundang-undangan tentang haji - contoh Penerapan haji di Indonesia - Praktek manasik haji

*Sumber: Storyboard.pdf.

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.

b. Penyusunan perangkat dan instrumen pembelajaran fiqih haji

Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran

(RPP), lembar kegiatan siswa (LKS), instrumen evaluasi, media pembelajaran, serta buku ajar siswa.

1) Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran, yaitu panduan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan pada setiap pertemuan.

Komponen-komponen penting yang ada dalam rencana pembelajaran meliputi: standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), hasil belajar, indikator pencapaian hasil belajar, strategi pembelajaran, sumber pembelajaran, alat dan bahan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan evaluasi.

3) Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Lembar Kerja Siswa (LKS) memuat sekumpulan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman. Contohnya; dalam materi fiqih haji dibutuhkan serangkaian kegiatan

seperti demonstrasi manasik haji dan menerapkan pemahaman hikmah haji dengan pembiasaan sikap, yakni dapat dilakukan dalam bentuk buku penghubung dengan orang tua, untuk mengetahui disiplin ibadah sehari-hari.

4) Media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah jenis multimedia, baik yang berbasis komputer maupun berbasis pengalaman langsung. Dengan multimedia diharapkan memberikan manfaat: (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik, (2) metode pembelajaran lebih bervariasi, (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas, (4) pembelajaran lebih menarik, dan (5) mengatasi keterbatasan ruang.

5) Evaluasi

Evaluasi dalam bentuk tes adalah digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tes hasil belajar meliputi tes hasil produk, tes hasil belajar proses berupa laporan buku penghubung siswa, dan tes hasil belajar psikomotorik berupa keterampilan melaksanakan demonstrasi baik secara individu maupun kelompok.

B. Analisis Penggunaan Multimedia pada Materi Fiqih Haji di MA Sunan Ampel

1. Faktor Pendukung Multimedia

a. Faktor Media

Sebagaimana telah diuraikan pada Bab 3 mengenai kelengkapan media pembelajaran di Madrasah Aliyah Sunan Ampel Semanding – Tertekek – Pare –

Kediri. Bahwa baik media berbasis teknologi dan komputer maupun laptop/note book yang dimiliki pihak madrasah maupun pribadi guru, adalah merupakan faktor pendukung terselenggaranya kegiatan belajar mengajar berbasis multimedia. Ditambah pihak sekolah juga menyediakan sarana hotspot/free wi-fi di lingkungan sekolah. Sehingga guru dapat dengan mudah mengakses internet kapanpun dilingkungan sekolah untuk membuat strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Begitu juga siswa dibawah pengawasan guru dapat mencari data dan bahan materi pelajaran yang dibutuhkan.

b. Faktor Lingkungan

Madrasah Aliyah (MA) Sunan Ampel Semanding – TerteK – Pare – Kediri, adalah berlokasi di lingkungan Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Sirajul 'Ulum. Mayoritas siswanya bermukim di pondok pesantren, sehingga memudahkan kontrol akhlak atau sikap dan kordinasi tugas untuk siswa. Sebab di pesantren sudah memiliki sistem dan aturan dalam segala kegiatan para santri. Terutama aspek ibadah dan penerapan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, sangat memungkinkan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran materi haji dan hikmahnya.

2. Faktor Penghambat Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Fiqih Haji di MA Sunan Ampel Semanding – TerteK – Pare – Kediri.

Faktor penghambat penggunaan multimedia di madrasah Aliyah (MA) Sunan Ampel Semanding – TerteK – Pare – Kediri adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor kesiapan guru dalam menyiapkan materi berbasis multimedia, hal ini disebabkan beberapa hal, antara lain: tingkat kemampuan guru dalam

mengoperasikan media berbasis teknologi baik, audio, visual maupun audio-visual serta komputer/lap top.

- 2) Masih terbatasnya sarana pelatihan dengan variasi multimedia untuk peningkatan profesionalitas guru.
- 3) Minimnya waktu pembelajaran materi fiqih haji, sehingga antara materi dengan tersedianya waktu presentasi dengan variasi multimedia belum memadai.
- 4) Padatnya kegiatan di pesantren terkadang membuat siswa sulit untuk menuntaskan tugas secara tuntas.
- 5) Siswa terikat peraturan dengan pesantren untuk tidak meng-akses internet tanpa pengawasan guru, sehingga pembelajaran secara mandiri dengan multimedia tidak dapat dilakukan.

3. Solusi Alternatif Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Fiqih Haji di Madrasah Aliyah (MA) Sunan Ampel Semanding – Tertek – Pare – Kediri

Solusi alternatif yang ditawarkan dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran fiqih haji antara lain:

- 1) Berkordinasi dengan pihak pesantren untuk mengadakan kegiatan manasik haji dengan multimedia berbasis pengalaman langsung, yakni dengan membuat miniatur ka'bah dan manasik lainnya.
- 2) Guru menyiapkan materi pembelajaran fiqi haji berbasis multimedia, baik berupa CD haji, ataupun membuat microsoft power point materi manasik haji.
- 3) Berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk diadakannya pelatihan profesionalitas guru dalam bidang penguasaan teknologi secara kontinyu.

Sebab perkembangan teknologi dan komunikasi serta multimedia untuk pembelajaran selalu mengalami perkembangan secara pesat. Sedangkan daya nalar siswa dalam bidang teknologi sekarang ini juga sangat cepat. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat seimbang.

- 4) Memilih dan menerapkan strategi yang cermat, tepat dan komprehensif. Sehingga keterbatasan multimedia dapat disiasati dengan pola pembelajaran yang aktif serta dapat mencapai semua tujuan pembelajaran dari berbagai aspek; baik aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik siswa. Sehingga pada tahap evaluasi tidak hanya terfokus pada ranah penguasaan materi saja, akan tetapi pada perubahan. perkembangan tingkah laku dan intelektual siswa yang positif. Sehingga dapat diketahui dapat menjamin mutu hasil pendidikan yang diharapkan.
- 5) Memandang siswa sebagai organisme yang aktif, yang memiliki potensi untuk berkembang. Mereka adalah individu yang memiliki kemampuan dan potensi. Serta memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan gayanya. Adapun peran guru berperan sebagai fasilitator. Sehingga kriteria keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar.
- 6) Menyamakan visi dan misi pendidikan bersama-sama antara birokrasi, pendidik, orang tua dan masyarakat sekitar untuk kemajuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

- 7) Mengalokasikan biaya pendidikan sesuai kebutuhan bidang pendidikan, terutama pengadaan media pembelajaran, baik oleh pemerintah maupun instansi terkait, sebagai langkah mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Pada akhirnya, untuk mencari solusi terhadap segala keterbatasan dalam pengadaan media pembelajaran, dalam hal ini adalah multimedia untuk pembelajaran. Diharapkan guru dapat dengan aktif, kreatif dan penuh tanggung jawab mulai berinisiatif mencari alternatif multimedia yang tepat untuk materi pelajaran yang akan disampaikan. Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran mulai melibatkan siswa, dan menjadikan pembelajaran ini berorientasi pada siswa atau siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa tidak dianggap sebagai organisme yang pasif yang hanya sebagai penerima informasi, tetapi dipandang sebagai organisme yang aktif, yang memiliki potensi untuk berkembang. Mereka adalah individu yang memiliki kemampuan dan potensi. Serta **memanfaatkan lingkungan disekitar sebagai media pembelajaran, sehingga** proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja.

