

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai macam saluran komunikasi yang terkoordinasi. Saluran komunikasi tersebut berupa teks, gambar, audio, dan animasi yang menjadi satu kesatuan media (Azhar Asyad, 2013:3). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto 2010 : 51).

b. Model-Model Penyajian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Istilah multimedia pembelajaran umumnya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya (Arsyad, 2002:3). Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada siswa baik berupa informasi maupun latihan soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan siswa melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer.

Dalam perkembangannya, multimedia pembelajaran dibagi menjadi empat model dasar dan satu model gabungan dari beberapa model dasar yang disebut model hybrid. Multimedia pembelajaran tersebut menurut Hannafin & Peck (I Gede Wawan Sudartha Dan I Made Tegeh, 2009:52-56) Sebagai berikut :

1) Model Tutorial

Model tutorial adalah model yang menyajikan pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer. Materi belajar diajarkan, dijelaskan, dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer. Pada umumnya model tutorial ini digunakan untuk menyajikan informasi yang relatif baru bagi siswa, keterampilan tertentu, dan informasi atau konsep tertentu. Segala sesuatu yang diperlukan untuk mendapatkan informasi tersedia dalam komputer. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, model tutorial ini dilengkapi dengan pertanyaan pada setiap bagian materi. Ciri-ciri model tutorial ini ialah sebagai berikut:

- a) Pembelajaran mencakup informasi orientasi pelajaran, arahan selama pelajaran, umpan balik, program remedial yang sesuai.
- b) Pembelajaran dimulai dengan kegiatan yang memusatkan perhatian siswa kepada monitor agar siap dalam belajar .
- c) Pembelajaran selalu mengandung informasi tentang materi pembelajaran yang baru.
- d) Pembelajaran konsep disajikan sedikit demi sedikit.
- e) Pemberian umpan balik bagi siswa berdasarkan jawaban atau respon siswa.
- f) Penggunaan strategi yang berbeda dalam pembelajaran ditujukan untuk memperdalam proses pemahaman siswa.

2) Model Drill and Practice

Model drill and practice adalah model yang memberi penekanan pada bagaimana siswa belajar untuk menguasai materi melalui latihan atau praktik. Model ini dirancang untuk mencapai keterampilan tertentu, memberi umpan balik yang cepat bagi siswa

atas respon yang diberikan, dan menyajikan beberapa bentuk koreksi atau pengulangan atas jawaban yang salah.

Ciri-ciri model drill and practice ialah sebagai berikut:

- a) Memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk melatih keterampilan yang diperolehnya.
- b) Memberi arahan yang jelas, umpan balik yang tepat, pembelajaran korektif, dan program remedial.
- c) Memiliki asumsi bahwa informasi atau materi dasar sudah diperoleh siswa atau sudah diajarkan.
- d) Memiliki tujuan untuk memperkuat dan memberi 19 penekanan pada jawaban yang benar, mengidentifikasi, dan memperbaiki jawaban yang salah.
- e) Memberi jawaban pendek dan cepat.
- f) Memberi perhatian terhadap satu arah atau dua keterampilan saja.
- g) Memiliki tingkat keluwesan yang baik karena kemampuan komputer dalam mengelola suara, warna, animasi, dan sebagainya.
- h) Memiliki kecepatan dalam memperoleh dan menyimpan data tentang kemampuan siswa.
- i) Memiliki kecepatan memilih permasalahan atau kekurangan yang muncul dalam belajar.

3) Model Simulasi

Model simulasi merupakan model pembelajaran yang dapat menekan biaya yang terlalu tinggi, memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, dan menghilangkan resiko dalam belajar. Misalnya, dalam pendidikan pilot, berlatih

menerbangkan pesawat sangat tidak mungkin dilakukan dengan menerbangkan pesawat sesungguhnya karena memiliki resiko yang tinggi dan biaya yang relative besar.

Ciri-ciri model simulasi ini yaitu:

- a) Memiliki skenario atau rancangan kejadian.
- b) Memiliki tampilan gambar berkualitas tinggi.
- c) Menyediakan pilihan jawaban yang rasional.
- d) Mempunyai petunjuk yang jelas yang dibutuhkan siswa.
- e) Memiliki kemampuan mengidentifikasi perubahan saat situasi kritis.
- f) Menyediakan skenario versi modifikasi berdasarkan respon atau jawaban siswa.
- g) Memiliki tiga pilihan jawaban yang diberikan siswa yaitu efektif, tidak efektif, atau tidak jadi.

4) Model Games

Model games (permainan) adalah model yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa. Model permainan ini merupakan pendekatan motivasional yang bertujuan memberikan penguatan atas kompetensi yang sudah dikuasai siswa. Format model permainan memberikan penekanan pada pengembangan, penguatan, dan penemuan hal-hal baru bagi siswa dalam belajar.

Ciri-ciri model games ini yaitu:

- a) Memiliki penjelasan yang baik tentang petunjuk, tujuan permainan, dan prosedur yang harus dilakukan siswa.
- b) Menarik antusiasme siswa.

- c) Memiliki hubungan sebab akibat antara respon siswa dengan permainan tersebut.
- d) Memberikan ringkasan tentang kemampuan yang dicapai siswa dalam pembelajaran tersebut.
- e) Memberi hiburan kepada siswa.

5) Model Hybrid

Model Model hybrid adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Contoh model hybrid adalah penggabungan model tutorial dengan model drill and practice dengan tujuan untuk memperkaya kegiatan siswa, menjamin ketuntasan belajar, dan menemukan metode-metode yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran. Meskipun model hybrid bukanlah model yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model hybrid memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan belajar yang lengkap. Dari beberapa model penyajian multimedia pembelajaran interaktif di atas, peneliti memilih menggunakan model tutorial dan drill and practice dalam penelitian ini, karena model tutorial biasanya menyajikan informasi mengenai sebuah keterampilan tertentu. Sedangkan untuk model drill and practice dipilih karena model ini memberi penekanan pada siswa untuk menguasai materi melalui latihan atau praktik, hal tersebut cocok dengan materi Melaksanakan sholat yang mengharuskan siswa untuk melakukan praktik.

c. Prinsip Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar multimedia tersebut dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

Menurut Munir (2013:156-157) ada beberapa prinsip pembuatan multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Multi guna atau banyak manfaatnya. Multimedia pembelajaran sebaiknya bias digunakan tidak hanya untuk menjelaskan satu materi pembelajaran, melainkan banyak materi pembelajaran. Selain itu, juga bias digunakan sebagai alat bermain untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa.
- 2) Menimbulkan kreativitas siswa. Multimedia pembelajaran hendaknya membuat siswa menjadi senang dalam belajar dan mengembangkan daya khayal atau imajinasi siswa sehingga mereka dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
- 3) Menarik perhatian, sehingga siswa berminat untuk menggunakan dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia pembelajaran tersebut.
- 4) Menggunakan multimedia pembelajaran tersebut bias secara individual atau berkelompok.
- 5) Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik fisik, mental maupun pikirannya.

Prinsip-prinsip dalam merancang atau mendesain multimedia pembelajaran yaitu, antara lain:

- 1) Contiguity Prinsip ini menyatakan bahwa stimulus yang direspon siswa harus dalam waktu dan respon yang diinginkan. Stimulus dan respon harus secepatnya, tanpa penundaan waktu.

- 2) Repetition Prinsip ini menekankan bahwa pengulangan dari pola stimulus-respon memperkuat belajar dan meningkatkan daya ingat, untuk itu stimulus dan respon harus dipraktikan.
- 3) Feedback and Reinforcement Umpan balik memungkinkan siswa mengetahui hasil atau respon dari kegiatan belajarnya. Dalam hal ini umpan balik dapat berfungsi sebagai penguatan.
- 4) Prompting and Fading Istilah prompting and fading merujuk kepada proses pemberian stimulus untuk membentuk suatu respon yang diinginkan.
- 5) Orientation and Recall Proses belajar mencakup sintesis pengetahuan awal yang harus dipanggil untuk mengaktifkan memori. Orientasi terhadap keterampilan informasi awal cenderung memperbaiki kemungkinan terjadinya proses belajar.
- 6) Intellectual Skills Intellectual skills yaitu belajar difasilitasi dengan penggunaan proses dan strategi yang telah ada. Dalam hal ini siswa menggunakan metode belajar yang telah dimiliki untuk mempelajari informasi baru dan memperbaiki proses belajar.
- 7) Individualization Belajar akan lebih efektif jika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan individu siswa.
- 8) Academic Learning Time Dalam hal ini didefinisikan sebagai waktu selama siswa terlibat dalam aktivitas belajar.
- 9) Affective Consideration Jika siswa belajar dan merasa berhasil maka mereka akan belajar lagi. Motivasi dan sikap mempengaruhi kemungkinan tercapainya tujuan belajar.

d. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media seperti teks, suara, grafik, animasi, dan video serta interaktifitas untuk menyampaikan informasi kepada khalayak agar lebih efektif dan mudah dipahami. Menurut pendapat (Munir, 2013:16-19) berikut ini adalah penjelasan komponen multimedia pembelajaran interaktif.

1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh siswa yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebutuhan teks bergantung kepada pengguna aplikasi multimedia. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya (warna, bold, italic).

2) Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi. Manusia berorientasi pada visual, sehingga informasi yang menggunakan gambar, animasi, dan video lebih mudah dicerna dibandingkan informasi dalam bentuk teks. Namun, informasi dalam bentuk teks tidak ditinggalkan karena teks dapat melengkapi bila ingin mempelajari lebih rinci dan teliti.

3) Gambar (Images atau Visual Diam)

Gambar atau images berarti pula gambar raster (halftone drawing), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang abstrak dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon yang dapat dipadukan dengan teks.

4) Video (Visual gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi nyata. Agnew dan Kellerman (Munir, 2013:18) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video merupakan salah satu sarana yang menarik bila digunakan untuk menyampaikan informasi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo (Munir, 2013:18) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata. Dalam multimedia pembelajaran interaktif, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

6) Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bias didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaansuara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

7) Interaktivitas Elemen

interaktivitas sangat penting dalam multimedia interaktif. Hal ini disebabkan karena elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti televisi dan VCD Player, tetapi elemen interaktivitas hanya dapat ditampilkan di komputer/laptop. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktivitas pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan Interactive Multimedia.

Berdasarkan penjelasan mengenai komponen-komponen multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki unsur pembelajaran yang lengkap untuk penyampaian pesan-pesan pembelajaran, sehingga bisa menjadi panduan peneliti dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif. Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan

oleh peneliti ialah gambar, animasi, teks, audio, dan interaktivitas. Dengan adanya kelima komponen ini, diharapkan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat dapat dikategorikan layak menjadi sumber belajar dan media pembelajaran bagi siswa.

e. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan multimedia pembelajaran ialah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010:52).

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.

6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

f. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Geralch & Ely (Arsyad, 2009:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, ialah sebagai berikut:

- 1) Memiliki Ciri Fiksatif (Fixative Property) Menggambarkan media dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dan disamping itu dapat memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- 2) Memiliki Ciri Manipulatif (Manipulative Property) Ciri manipulatif yaitu media dapat mempercepat atau memperlambat menyajikan suatu kejadian kepada siswa.
- 3) Memiliki Ciri Distributif (Distributive Property) Ciri distributif dimaksudkan bahwa media dapat memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

g. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif

Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2009:175-176), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dalam pembelajaran harus melihat kriteria sebagai berikut:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas instruksional, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas

instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajaran.

- 3) Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Kriteria bahan ajar multimedia yang baik antara lain yaitu:

- 1) Tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.
- 2) Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik.
- 4) Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (styles) yang berbeda dalam belajar.
- 5) Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- 6) Sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai. Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung tersedia.
- 7) Memungkinkan ditampilkan suatu virtual learning environment (lingkungan belajar virtual) seperti web-based application yang menunjang.
- 8) Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (disconnected events).

h. Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Banyak metodologi pengembangan perangkat lunak (software engineering) tetapi tidak tepat diterapkan pada pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Tapi terdapat beberapa metodologi yang dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Sutopo (Munir, 2013:104) Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu :

- 1) Concept Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).
- 2) Design Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
- 3) Material Collecting Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.
- 4) Assembly Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.
- 5) Testing Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

- 6) Distribution Distribution adalah dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

2. Kajian tentang Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Melaksanakan sholat

a. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam atau PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, diikuti dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Madjid dan Dian, 2005:130).

Pendidikan agama islam bermakna upaya mendidikkan agama islam atau ajaran islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Mendidikkkan agama islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan atau menumbuhkembangkan ajaran islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya (Muhaimin, 2007:7-8).

Sumber dan dasar Pendidikan Agama Islam ialah Al-Quran dan Sunnah. Al Quran sebagai sumber agama dan ajaran Islam memuat (terutama) soal-soal pokok berkenaan dengan akidah, syariah, akhlak, kisah-kisah manusia di masa lampau, berita-berita tentang masa yang akan datang, benih dan prinsip - prinsip ilmu pengetahuan, dan Sunatullah atau hukum Allah yang berlaku di alam semesta (Daut ali, 2000:103). Adapun sunnah sebagai dasar pendidikan Agama Islam memiliki dua fungsi dalam konteks pendidikan :

- 1) Menjelaskan metode pendidikan Islam yang bersumber dari Al-Quran secara konkret dan penjelasan lain yang belum dijelaskan Al- Quran;
- 2) Menjelaskan metode pendidikan yang telah dilakukan oleh Rasul dalam kehidupan sehari-hari serta cara beliau menanamkan keimanan. Nurcholis Madjid, (1999) Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki tujuan tersendiri.

Berikut ini ialah tujuan dari Pendidikan Agama Islam di SD:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

b. Kajian Materi Melaksanakan sholat

a) Kompetensi Inti

Dalam materi ini terdapat satu kompetensi inti yang digunakan, ialah KI-1 yang berisi menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

b) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar materi Melaksanakan sholat ialah sebagai berikut:

- a. Menunaikan Sholat secara tertib sebagai wujud dari penghambaan diri kepada Allah Swt (termasuk gerakan Sholat).
- b. Memahami makna bacaan Sholat.

c. Indikator

Adapun indikator pembelajaran materi Melaksanakan sholat ini ialah sebagai berikut:

- (1) Siswa memahami makna bacaan Sholat.
- (2) Siswa menunjukkan perilaku yang mencerminkan pemahaman ibadah sholat.

c. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran materi Melaksanakan sholat ini adalah sebagai berikut:

- a) Menyebutkan pengertian Sholat
- b) Menyebutkan dan memahami keutamaan Sholat
- c) Memahami makna bacaan sholat
- d) Memahami pesan yang terkandung dalam ibadah Sholat

d. Materi Melaksanakan sholat

- a) Pengertian Sholat

Kata Sholat menurut bahasa Arab ialah “doa”, tetapi yang dimaksud disini ialah ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan (Sulaiman, 2007:53).

- b) Keutamaan Sholat

Sholat memiliki beberapa keutamaan. Beberapa keutamaan tersebut adalah sebagai berikut:

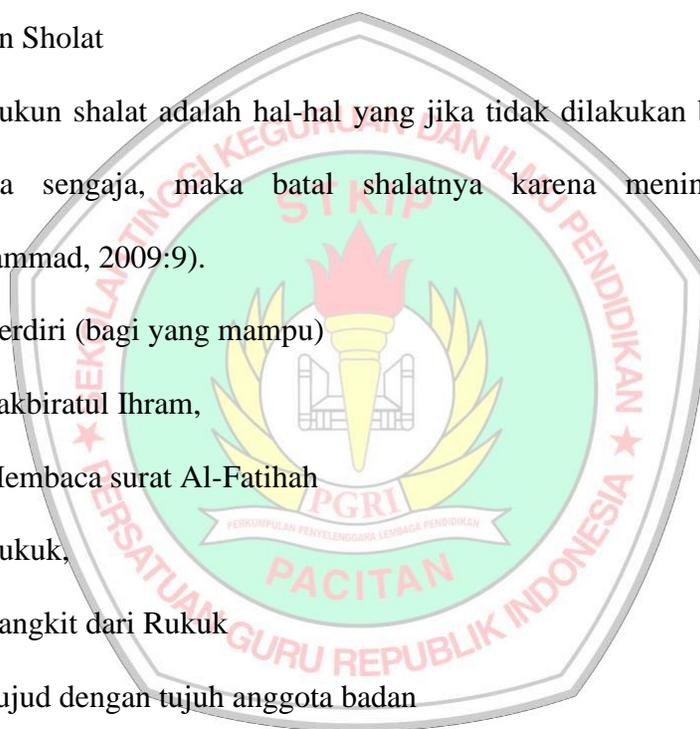
- (1) Sholat termasuk rukun Islam yang kedua setelah syahadatain.
- (2) Sholat diwajibkan atas muslim/muslimah yang perintahnya disampaikan oleh Allah secara langsung.

- (3) Sholat merupakan amal perbuatan yang pertama kali akan ditanya pada hari kiamat.
- (4) Sholat termasuk amal yang paling disukai oleh Allah.
- (5) Sholat dapat menghapuskan kesalahan dan menghilangkan keburukan.
- (6) Sholat dapat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar.
- (7) Orang yang khushyuk Sholat-nya akan mewarisi surga Firdaus.
- (8) Sholat adalah sarana untuk mendapatkan pertolongan Allah.

c) Rukun Sholat

Rukun shalat adalah hal-hal yang jika tidak dilakukan baik karena lupa atau karena sengaja, maka batal shalatnya karena meninggalkannya (Syaiikh Muhammad, 2009:9).

- (1) Berdiri (bagi yang mampu)
- (2) Takbiratul Ihram,
- (3) Membaca surat Al-Fatihah
- (4) Rukuk,
- (5) Bangkit dari Rukuk
- (6) Sujud dengan tujuh anggota badan
- (7) Menegakkan (punggung) dari sujud
- (8) Duduk diantara dua sujud
- (9) tuma“ninah (tenang dan tidak tergesa-gesa)
- (10) bertutur-turut
- (11) tasyahud akhir
- (12) duduk tasyahud



(13) bershalawat atas Nabi

(14) dan dua salam.

d) Syarat Sahnya Sholat

Syarat adalah sesuatu yang harus dipenuhi sebelum melakukan sebuah amalan ibadah. Jika syarat tidak terpenuhi, maka ibadah sholat yang dikerjakan menjadi tidak sah (Syaiikh Muhammad, 2009:1). Adapun syarat-syarat sahnya sholat antara lain:

- (1) Islam
- (2) Berakal
- (3) baligh,
- (4) wudhu
- (5) bersih dari najis
- (6) masuk waktunya
- (7) menghadap kiblat
- (8) dan niat.
- (9) Wajib Sholat

Wajib Sholat adalah hal-hal yang jika tidak dilakukan dengan sengaja, maka shalatnya batal karena meninggalkannya, namun jika dia meninggalkannya karena lupa, diwajibkan untuk melakukan sujud sahwi di akhir shalat (Syaiikh Muhammad, 2009:24). Wajib sholat ada delapan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Seluruh takbir kecuali takbiratul ihram
- (2) mengucapkan Subhaana rabbiyal'azhiim saat rukuk
- (3) mengucapkan Sami'allaahu liman hamidah bagi imam dan yang shalat sendiri

- (4) mengucapkan Rabbanaa walakal hamdu bagi setiap orang
- (5) mengucapkan Subhaana rabbiyal a'laa saat sujud
- (6) mengucapkan Rabbighfirlilii antara dua sujud
- (7) membaca Tasyahhud awal
- (8) dan duduk untuk tasyahhud awal.

e) Sunah Sholat

Sunah sholat, yaitu semua aktivitas yang dilakukan di saat shalat, jika ditinggalkan dengan sengaja, maka dapat membatalkan shalat dan jika tertinggal tidak sengaja, maka tidak membatalkan shalat akan tetapi cukup digantikan dengan sujud sahwi (Saleh al Fauzan 2009:58). Adapun sunah sunah shalat antara lain:

- (1) mengangkat kedua tangan ketika takbiratul ihram
- (2) meletakkan tangan kanan diatas tangan kiri
- (3) mengarahkan pandangan ketempat sujud, membaca doa iftitah
- (4) membaca ta'awudz (a'uudzu billahi minasy syaithaanir rajiiim)
- (5) membaca amin
- (6) membaca bacaan sesudah alFatihah
- (7) menempelkan kening, hidung, dan beberapaanggota tubuh lainnya ketika sujud
- (8) membaca doa-doa sholat, duduk istirahat, sebelum bangkit menuju rakaat berikutnya
- (9) tasyahud awal

(10) membaca Shalawat atas Nabi saw, berdoa sesudah membaca shalawat, dan salam kedua.

(11) Gerakan, Bacaan dan Makna Bacaan Sholat

Sholat adalah amal ibadah dengan menghadap kepada Allah secara langsung. Saat melaksanakan ibadah Sholat setiap umat muslim melakukan gerakan Sholat dan membaca bacaan Sholat. Dengan mengetahui dan memahami gerakan dan bacaan Sholat, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi atau khusyuk sehingga ibadah Sholat akan membekas dan berpengaruh terhadap tingkah laku siswa (Buku Siswa – Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD, 2014:95-97).

3. Kajian tentang Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar (Sells dan Richey, 1994:10). Dengan berlandaskan lima bidang garapan bagi teknologi pembelajaran, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi (Sells dan Richey, 1994:25).

a. Desain

Kawasan desain membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar desain, yaitu dengan menspesifikasi kondisi untuk belajar. Kawasan desain meliputi bidang desain sistem pembelajaran, desain pesan, karakteristik belajar dan strategi pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini peneliti mendesain isi atau materi yang akan di masukkan kedalam multimedia pembelajaran ini. selain itu peneliti juga mendesain tampilan-tampilan

seperti animasi, teks, video, audio yang akan dipakai untuk memperjelas materi dalam multimedia pembelajaran ini.

b. Pemanfaatan

Kawasan ini membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan ini terdiri dari empat bidang garapan yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi implementasi dan institusionalisasi, serta kebijakan dan regulasi. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan multimedia pembelajaran PAI yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar.

c. Pengelolaan

Konsep manajemen merupakan kesatuan integral dalam teknologi pembelajaran dan dalam peranan yang dimainkan oleh teknolog pembelajaran. Seorang teknolog pembelajaran dituntut dapat menunjukkan kemampuan manajemen dalam berbagai setting bidang. Kawasan pengelolaan terdiri dari manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyampaian dan manajemen informasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengelola sumber-sumber baik itu dari buku dan internet kemudian dikelola untuk dimasukkan kedalam materi multimedia pembelajaran PAI ini. Selain itu, multimedia ini dikelola agar menjadi fasilitas dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Penilaian

Penilaian dalam bidang ini merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Dalam kawasan penilaian memiliki empat sub kawasan yaitu

analisis masalah, pengukuran acuan-patokan, penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini melalui dua tahap penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada saat uji coba terbatas, data yang masuk digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk, sedangkan penilaian sumatif dilakukan pada saat uji coba luas, data hasil penilaian sumatif digunakan untuk mengetahui ketercapaian aspek-aspek pengembangan dalam multimedia pembelajaran.

4. Teori Belajar yang Mendukung Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Asri Budiningsih, 2005:20). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan (input) yang berupa stimulus, keluaran (output) yang berupa respon. Stimulus dapat berupa alat peraga atau sumber belajar lain yang digunakan pada saat pembelajaran sedangkan respon ialah reaksi siswa terhadap apa yang telah diberikan oleh guru. Faktor lain yang penting dalam teori ini adalah penguatan (reinforcement). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan

dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku. Menurut teori kognitif, dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan (Asri Budiningsih, 2005:35).

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut pandangan konstruktivistik belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan (Asri Budiningsih, 2005:58). Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Paradigma konstruktivistik memandang siswa sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru.

d. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih (2005:37-40) tahap perkembangan anak dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap ini pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana.
- 2) Tahap preoperasional (2-7/8 tahun), tahap ini dibagi menjadi dua yaitu,
- 3) Preoperasional (2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana; Intuitif (4-7 atau 8 tahun) anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada pesan yang agak abstrak, anak dapat mengungkap isi hatinya secara simbolik.
- 4) Tahap operasional konkret (7 atau 8-11 atau 12 tahun), pada masa ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang

bersifat konkret. Pada tahap ini operasional konkret ditandai dengan cara berpikir yang cenderung nyata/konkret. Anak telah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah, walaupun tidak sepenuhnya menyadari prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya. Untuk menghindari keterbatasan berpikir, anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga anak mampu menelaah persoalan. Sebab anak usia 7-12 tahun masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.

- 5) Tahap operasional formal (11/12-18 tahun), dalam tahap ini anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, dan menarik kesimpulan serta menafsirkan sesuatu yang abstrak. Dari tahapan perkembangan anak di atas dapat disimpulkan bahwa usia siswa SD kelas IV termasuk dalam tahap operasional konkret (7 atau 8-11 atau 12 tahun). Pada tahap ini siswa mampu berpikir logis atau rasional terhadap suatu hal yang konkret. Siswa sudah mampu melakukan pengklasifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah yang bersifat konkret. Namun siswa masih kesulitan mengenai berpikir abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak pada tahap operasional konkret memerlukan media yang dapat mengkonkretkan berbagai materi yang abstrak.

Hal ini sesuai dengan penggunaan elemen-elemen multimedia pembelajaran interaktif seperti teks, bagan atau grafis, audio atau suara, video, animasi. Dengan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan atau mengkonkretkan sebuah proses yang sulit. Sehingga siswa dapat memahami materi yang bersifat abstrak, lebih termotivasi dalam belajar serta merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

. B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Heru Amrul Muarif (2012) melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata IPS bagi siswa kelas VI SD Muhammadiyah, berdasarkan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS telah memenuhi kriteria kelayakan untuk proses pembelajaran menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta 3 tahap uji lapangan.
2. Novita Wulandari (2014) melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran IPA materi pesawat sederhana dalam proses pembelajaran berbasis aneka sumber di kelas V SDN Banteran I, berdasarkan hasil rata-rata penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media, multimedia pembelajaran IPA hasil pengembangan dikatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis aneka sumber di dalam kelas.

C. Kerangka Pikir

Dalam perspektif pendidikan modern, guru tidak lagi dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Sebab pada proses pembelajaran saat ini, interaksi antara siswa dengan obyek yang dipelajari sangatlah penting. Oleh karena itu, siswa dapat belajar dari berbagai sumber belajar yang ada, salah satunya menggunakan multimedia. Namun pada tahap siswa sekolah dasar, guru masih memegang kendali proses pembelajaran sebagai fasilitator, agar pembelajaran siswa tetap terarah.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang membahas tentang Ketuhanan, keimanan, ajaran-ajaran agama Islam dan berperilaku baik dalam kehidupan

sehari-hari. Sebagian dari bahasan pendidikan agama Islam merupakan hal-hal yang abstrak dan hal-hal yang membutuhkan praktek. Sedangkan siswa kelas IV sekolah dasar membutuhkan hal-hal yang konkret agar mereka dapat lebih memahami materi yang diajarkan serta membutuhkan waktu untuk praktik yang lebih lama.

Pembelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN Temon 1 khususnya materi Melaksanakan sholat hanya bersumber pada guru dan buku pelajaran. Proses pembelajaran ini memicu kurangnya motivasi dan konsentrasi siswa terhadap proses pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa juga belum hafal gerakan dan bacaan Sholat serta makna dari bacaan Sholat tersebut. Jam praktik yang kurang juga menjadi salah satu masalah dalam materi Melaksanakan sholat ini. Mengacu pada beberapa hal tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Keberadaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang tepat, guna memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa yang beragam.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif media sumber belajar yang sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menyampaikan pesan dengan memadukan beberapa media yang meliputi teks, gambar, animasi, dan audio sehingga dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang konkret kepada siswa. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif dinilai mampu untuk mengembangkan daya eksploratif, merangsang daya kritis, mendorong daya kreatif dan menciptakan aktifitas belajar siswa secara interaktif.

C. Hipotesis Tindakan

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi praktek shalat meningkat dengan penerapan model pembelajaran multimedia interaktif.

2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi praktek shalat cenderung meningkat dengan penerapan model pembelajaran multimedia interaktif.

