

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN AKIDAH KELAS VIII DI MTS MUHAMMADIYAH 06 BANYUTENGAH

Ainur Rosyidatun Ni'mah¹, Muyasaroh²

¹Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: rosidahnimah694@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: muyas@umg.ac.id

Abstrak: Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat maka multimedia pembelajaran sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Seperti yang diketahui bahwa sejak bulan Maret tahun 2020. Negara Indonesia telah dilanda wabah Covid-19. Wabah ini membuat seluruh masyarakat Indonesia menjadi resah dan khawatir. sehingga sekolah tidak dapat melaksanakan kegiatan tatap muka akibat wabah tersebut dan diberlakukan pembelajaran secara daring (online). Sesuai latar belakang tersebut maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana implementasi multimedia pada pembelajaran daring dan apa saja faktor hambatan dan pendukung dalam implementasi. Sedangkan tujuannya adalah untuk mengetahui faktor hambatan dan pendukung dalam implementasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang dilaksanakan menggunakan metode wawancara dan observasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran akidah pada kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah dapat disimpulkan bahwa media WA Grup, Google form dan Youtube merupakan aplikasi yang paling ringan dan efektif saat digunakan dalam pembelajaran daring. Hambatan yang di hadapi pada saat pembelajaran daring ini adalah peserta didik susah untuk memahami materi yang disampaikan dan mengatasi permasalahan siswa yang berada di pondok. Sedangkan pendukungnya yaitu para guru tidak kesulitan dalam memberikan materi dan nilai

Kata Kunci : *implementasi, multimedia, pembelajaran daring*

PENDAHULUAN

Multimedia pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu guru untuk mengajar agar pembelajaran bisa berjalan secara aktif dan menyenangkan. Upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan dalam menghadapi kehidupan yang semakin maju dan berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Pemerintah sekarang ini menginisiatif dengan memberi salah satu tempat dalam pembentukan siswa yang lebih baik.

Sehingga mereka mampu dalam mengembangkan prestasi belajar yang meliputi: prestasi belajar di bidang kognitif (*cognitive domain*), prestasi belajar di bidang afektif (*affective domain*), dan prestasi di bidang psikomotor (*psychomotor domain*).

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utama yaitu kitab suci al-Qur'an dan hadis.

Maka dari itu pada saat kondisi seperti ini media atau multimedia sangat diperlukan pada saat pembelajaran daring, terutama pada mata pelajaran Agama Islam. Siswa-siswa masih harus tetap menghafalkan hadis, dan harus tetap aktif dalam pembelajaran meskipun kondisinya tidak lagi tatap muka. Keuntungan menggunakan multimedia pada saat seperti ini salah satunya adalah dapat memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam belajar dan dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus pada materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Vaughan mendefinisikan bahwa multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital (Muhammad Rusli, 2017).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010). Untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari subjek maka sebagai prosedur penelitian menggunakan penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia

Media berasal dari kata “medium” yang berarti perantara. Sementara multimedia diambil dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi (Kadaruddin, 2016).

Di sini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, gambar atau foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan tautan yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan, yang digunakan sebagai media pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Terdapat beberapa pengertian media pembelajaran yang digambarkan oleh para ahli: (1) Assosiation for Education Communication and Technology (AECT) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan; (2) Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar; (3) Bringss mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya terjadi proses belajar mengajar; sedangkan (4) Wong mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau mekanisme untuk menyalurkan pesan ke indra peserta didik.

Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial” diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dan proses sosial. Menurut Nasrullah, untuk menyusun definisi media sosial, kita perlu melihat perkembangan hubungan individu dengan perangkat media (Mulawarman, dkk, 2017). Media sosial terbesar yang paling sering digunakan digunakan adalah Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, whatsapp, Blackberry Messenger (<https://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73>).

Di dalam dunia pendidikan, kita mengenal berbagai istilah peragaan atau keperagaan. Ada yang lebih senang menggunakan istilah peragaan, tetapi ada pula yang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Baru-baru ini dipopulerkan dengan istilah media pendidikan atau media pembelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan daring (online) adalah Whatsapp Grup, Google Form, Power Point, Ms.Word dan Youtube.

Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar, jadi dalam pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar. Belajar pada dasarnya adalah proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan

lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan perilaku (tingkah laku) yang positif baik dalam aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap (*affective*), maupun psikomotor (*psychomotor*). Bagaimana proses perubahan perilaku seseorang ketika mengalami proses pembelajaran sulit dilihat, karena perubahan perilaku tersebut berhubungan dengan sistem saraf dan energi yang sulit dilihat dan diraba. Oleh karenanya, terjadi proses perubahan perilaku merupakan suatu misteri dan para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (Sanjaya, 2010).

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa/peserta didik. Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Muhammad Rusli, 2017).

Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dengan beragam sistem penilaian (Yusuf, 2015).

Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, smartphone, dan bantuan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana yang dibutuhkan, seorang guru juga harus mampu menyesuaikan dengan keadaan siswa.

Metodologi Pengembangan Pembelajaran Daring

Pengembangan pembelajaran daring yang memuat proses pengembangan sistem *learning, education* dan *training*. Langkah-langkah utama dalam pengembangan pembelajaran daring yaitu :

1. Analisis Kebutuhan

Proses utama yang pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu proses identifikasi dan deskripsi kebutuhan, permintaan, dan kendala dalam pengembangan pembelajaran daring.

2. Analisis Rangka Kerja

Pada tahap kedua adalah proses analisis rangka kerja, yaitu proses identifikasi rangka kerja dan konteks dari pengembangan pembelajaran daring. Kajian terhadap proses ini menunjukkan bahwa poin-poin yang termuat dalam model referensi sesuai dengan kebutuhan di lingkungan pendidikan dan pelatihan.

3. Konsep/desain

Pada tahap ketiga adalah proses konsepsi atau desain, yaitu proses merencanakan dan mendesain konsep pembelajaran daring.

4. Pengembangan/produk

Selanjutnya, pada tahap keempat adalah pengembangan/produksi, yaitu proses merealisasikan konsep atau desain pembelajaran daring

5. Implementasi

Pada tahap ini adalah mengimplementasikan pembelajaran daring.

6. Proses Pembelajaran

Pada tahap yang keenam adalah proses pengoperasian pembelajaran daring yang mencakup proses administrasi dan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil dan proses pembelajaran, sampai dengan pengawasan pembelajaran.

7. Evaluasi dan Optimasi

Pada tahap yang terakhir adalah proses evaluasi dan optimasi yaitu proses mendeskripsikan metode, prinsip-prinsip dan prosedur evaluasi dalam proses pengembangan pembelajaran daring serta upaya perbaikan berdasar hasil evaluasi. (Yusuf, 2015)

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan Multimedia

Di dalam pemanfaatan Implementasi Penggunaan Multimedia ini terdapat faktor pendukung dan penghambatnya. Faktor pendukung sendiri yakni kelengkapan fasilitas meliputi ruang pembelajaran berbasis Multimedia, CD/DVD/Youtube pembelajaran, perangkat komputer atau Handphone, media penampil, media audio video, dan internet. Hambatan yang utama pada proses pembelajaran daring adalah jaringan internet yang tidak stabil, minimnya kemampuan orang tua dalam menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran

Implementasi Multimedia pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Akidah Kelas VIII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah

Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Implementasi merupakan fungsi yang terdiri dari maksud dan tujuan, hasil sebagai produk dan hasil dari akibat (Haedar, 2010). Pada bagian ini akan dibahas mengenai Implementasi multimedia pada pembelajaran daring mata pelajaran akidah kelas VIII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah, di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah ini peserta didik kelas VIII lebih memahami pembelajaran dengan menggunakan platform WA Grup, Google Form dan Youtube.

Proses pembelajaran daring Mata Pelajaran Akidah ini, peserta didik diberikan materi oleh guru, lalu mereka disuruh mencatat dan memahami walaupun tidak memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Penyampaian materi Akidah ini dengan menggunakan media WA Grup dan Youtube, untuk media WA Grup sendiri penyampaian materinya dengan memanfaatkan apa yang ada di dalamnya seperti (media gambar, audio visual dan video), Youtube digunakan untuk bahan pembuatan video kemudian dikirim ke siswa melalui WA Grup tersebut. Fungsi Google Form yaitu untuk pembuatan soal sebagai evaluasi dari materi yang sudah diajarkan. Mata pelajaran akidah ini dilakukan setiap hari Sabtu di jam terakhir.

Pendukung dan Hambatan Implementasi Multimedia pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Akidah Akhlaq VIII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah

Pendukung Implementasi multimedia pada pembelajaran daring adalah: (1) Potensi guru yang bisa untuk mengelola sistem pembelajaran daring, dan (2) Sekolah menyediakan paket data untuk wali murid dengan mengumpulkan data yang ada pada siswa.

Sedangkan hambatan dalam implementasi multimedia pada pembelajaran daring adalah: (1) Terbaginya siswa yang ada di pondok pesantren dan di rumah dalam memberikan materi sehingga guru merasa kesulitan, (2) kemampuan wali murid yang minim untuk mengoperasikan aplikasi dalam proses pembelajaran daring. Ketika guru menggunakan aplikasi Word dan Power point wali murid kesulitan untuk mengoperasikannya, (3) keterbatasan koneksi jaringan yang menjadi hambatan dalam pembelajaran jarak jauh (online), dan (4) Keterbatasan biaya dalam penggunaan paket data jika menggunakan aplikasi yang menghabiskan paket data seperti Zoom, Google classroom, dan lain sebagainya.

SIMPULAN

Implementasi Multimedia pada pembelajaran daring mata pelajaran akidah yakni proses pembelajarannya dengan menyiapkan materi yang akan disampaikan dan dikirim melalui media WA Grup, Google Form dan Youtube. Materi yang disampaikan melalui WA Grup yaitu dengan memanfaatkan yang ada di media tersebut (media gambar, audio visual, video), materi yang menggunakan media Youtube yaitu dengan cara membuat video dan disebar ke siswanya melalui WA dan media yang terakhir yaitu Google Form digunakan untuk membuat soal sebagai evaluasi dari materi yang sudah disampaikan.

Pendukung dan hambatan dalam implementasi multimedia pada pembelajaran daring, Pendukung implementasi multimedia pada pembelajaran daring yaitu paket data, kompetensi guru dalam mengelola teknologi. hambatan mulai dari terbaginya siswa, wali murid, sinyal, aplikasi hingga keterbatasan biaya.

REFERENSI

Imron, Moh. 2014. *Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di MA Darul Muttaqin Blega Bangkalan*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.

- Ida Bagus Benny Surya Adi Pratama, dkk. 2020. *Adaptasi di Masa Pandemi*. Badung: Nilacakra.
- Rusli, dkk. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* Yogyakarta: Deepublish.
- Saryono. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Bidang kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Akib, Haedar. *Implementasi Kebijakan dalam Jurnal Administrasi Publik*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2010.
- Anang Sugeng Cahyono. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan sosial Masyarakat di Indonesia*. <https://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73>
- Nurfitri, Mulawarman dan Aldila Dyas, *Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. Jurnal Buletin Psikologi. Vol. 25, No. 1, Tahun 2017
- Kadaruddin. 2016. *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

