

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN FIQH PADA MATERI IBADAH HAJI DAN UMRAH BERBASIS MULTIMEDIA DI MAN 3 HSU KALIMANTAN SELATAN

Mahmud*

Abstract:

Amidst the evolving cultural landscape characterized by significant challenges and technological sophistication education must achieve breakthroughs that foster personal development through learning. This is particularly relevant today, as students at all levels from primary school to higher education increasingly rely on information and communication technologies. Consequently, implementing this multimedia based learning model will help broaden students' horizons regarding the world of information and technology. In the Fiqh learning model covering the topics of Hajj and Umrah at MAN 3 HSU, South Kalimantan, the multimedia used in the instructional process is categorized into two types: computer-based multimedia and direct-experience-based multimedia. This study employs a qualitative research approach, as it seeks to describe and analyze phenomena at both individual and group levels a characteristic feature of qualitative research. Furthermore, the study is conducted within a natural setting. Many education practitioners recognize that the use of multimedia greatly supports the learning process, both inside and outside the classroom. It renders learning more active, creative, effective, and enjoyable, while also helping to improve student academic achievement. Furthermore, multimedia-based instruction on the subject of Hajj and Umrah within the Fiqh curriculum is expected to foster intelligence, skill, and noble character in students.

Keywords:

Learning, Hajj and Umrah Fiqh, Multimedia

A. Pendahuluan

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

Berdasarkan analisa empiris, rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya adalah sebab dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada

* Penulis adalah Dosen Tetap Sekolah Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai, email: rifqahanshari@gmail.com

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

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

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

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

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

dikatakan belum optimal.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk mengembangkan model pembelajaran manasik haji dan umrah berbasis multimedia, yang terfokus pada mata pelajaran fiqh sebagai salah satu rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam pendidikan nasional di Madrasah.

Dalam pengembangan model pembelajaran fiqh berbasis multimedia, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan mengamalkan teori/konsep-konsep fiqh. Sehingga pada proses dan hasil akhirnya dapat menyentuh berbagai aspek yang dituju, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Terutama terwujudnya nilai-nilai ta'abbudi terhadap Allah SWT

Ibadah haji dan umrah sendiri merupakan salah satu ibadah yang mendapat perhatian luar biasa dari umat Islam. Setiap tahun, jutaan umat Islam dari berbagai penjuru dunia rela mengorbankan segalanya untuk dapat melaksanakannya, meskipun mereka harus bersusah payah untuk itu. Hal ini sebagaimana digambarkan dalam al-Quran:

“Dan berserulah kepada manusia untuk mengerjakan haji, niscaya mereka akan datang kepadamu dengan berjalan kaki, dan mengendarai unta yang kurus yang datang dari segenap penjuru yang jauh”

B. Pembahasan

1. Model Pembelajaran Fiqh Pada Materi Haji dan Umrah di MAN 3 HSU

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.¹

Secara luas, Joyce dan Weil mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang juga meliputi perilaku seorang guru saat model tersebut diterapkan. Model-model ini memiliki banyak kegunaan yang menjangkau segala bidang pendidikan, mulai dari materi perencanaan kurikulum, hingga materi perancangan instruksional, termasuk program-program multimedia.²

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran memiliki empat karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Karakteristik-karakteristik tersebut ialah:

¹Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP* (Jakarta: Kencana, 2010), 22.

²Bruce Joyce, et.al., *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran (Models of Teaching)*, ter. Achmad Fawaid, Ateilla Mirza (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 30.

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang hendak dicapai);
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dan berhasil;
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.³

Lebih lanjut, Joyce dan Weil mengklasifikasikan model-model pengajaran ke dalam empat kelompok pengajaran yang para "anggota"-nya memiliki orientasi pada (sikap) manusia dan bagaimana mereka belajar. Kelompok-kelompok tersebut adalah:

- 1) Kelompok model pengajaran memproses informasi (*the information-processing family*)

Kelompok ini menekankan cara-cara dalam meningkatkan dorongan alamiah manusia untuk membentuk makna tentang dunia (*sense of the world*) dengan memperoleh dan mengolah data, merasakan masalah-masalah dan menghasilkan solusi-solusi yang tepat, serta mengembangkan konsep dan bahasa untuk mentransfer solusi/data tersebut.

Di antara model-model dalam kelompok ini ialah berpikir induktif (*inductive thinking*), model induktif kata bergambar (*picture-word inductive model*), penemuan konsep (*concept attainment*), penelitian ilmiah (*scientific inquiry*), dan sebagainya.⁴

- 2) Kelompok model pengajaran sosial (*the social family*)

Model-model sosial dalam pengajaran ini dibangun dengan cara membangun komunitas pembelajaran (*learning community*). Model-model yang dikembangkan dalam kelompok ini antara lain ialah mitra belajar (*partners in learning*), penelitian tersusun, investigasi kelompok (*group investigation*), bermain peran (*role playing*), dan sebagainya.⁵

- 3) Kelompok model pengajaran personal (*the personal family*)

Model-model personal dalam pembelajaran (*personal models of learning*) dimulai dari perspektif individu. Model-model ini berusaha untuk memahami diri manusia sendiri dengan lebih baik dan bertanggung jawab pada pendidikan, dan belajar untuk menjangkau atau bahkan melampaui perkembangan peserta didik saat ini agar lebih kuat, lebih sensitif, dan lebih kreatif dalam mencari kehidupan yang sejahtera.

Model-model yang dikembangkan dalam kelompok ini ialah seperti: pengajaran tanpa arahan (*non-directive teaching*), meningkatkan konsep diri

³Trianto, Mendesain Model Pembelajaran, 23.

⁴Bruce Joyce, et.al., *Models of Teaching*., 31-32.

⁵Bruce Joyce, et.al., *Models of Teaching*., 35-36.

melalui prestasi (*enhancing self concept through achievement*), dan sebagainya.⁶

4) Kelompok model pengajaran sistem perilaku (*the behavioral systems family*)

Desain model-model pembelajaran dalam kelompok ini pada dasarnya berprinsip dari suatu landasan teori umum yang lazim disebut teori belajar sosial (*social learning theory*). Prinsip yang dimiliki adalah bahwa manusia merupakan sistem-sistem komunikasi perbaikan diri (*self-correcting communication systems*) yang dapat mengubah perilakunya saat merespon informasi-informasi tentang seberapa berhasil tugas-tugas yang mereka kerjakan. Dengan memanfaatkan pengetahuan tentang respon manusia terhadap tugas dan umpan balik ini, kemudian digunakan untuk mengelola struktur tugas dan umpan balik untuk membuat manusia lebih mudah mengoreksi kemampuan dan diri mereka sendiri.

Yang termasuk dalam kelompok ini ialah belajar menguasai (*mastery learning*) dan instruksi terencana (*programmed instruction*), belajar dari simulasi (*simulation*), dan sebagainya.

Secara etimologis multimedia berasal dari kata "multi" yang berarti banyak atau bermacam-macam, dan "medium" yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu⁷. Kata media dalam bahasa Arab disebut وسائل (*was>il*) bentuk jamak dari وسيلة (*wasi>lah*), sinonimnya الوسط (*al-wasth*) yang berarti "tengah" atau bisa juga disebut sebagai "perantara" atau "pengantar", yakni yang mengantarkan atau menghubungkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya⁸. Sedangkan dalam *American Heritage Electronic Dictionary* sebagaimana dikutip dalam buku pembelajaran multimedia,⁹ bahwa medium diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi subyek multimedia adalah informasi yang bisa dipresentasikan kepada manusia.

Adapun mengenai definisi multimedia terdapat beberapa pandangan menurut beberapa ahli, antara lain:

- a. Robin dan Linda menjelaskan bahwa multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan

⁶Bruce Joyce, et.al., *Models of Teaching*., 38.

⁷Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 2, Cet. 9 (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 640.

⁸Adib Bisri dan Munawwir al-Fatah, *Kamus Indonesia-Arab al-Bisri*, (Jakarta: Pustaka Progressif, 1999), 208.

⁹Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 1.

video.¹⁰

- b. Wahono mendefinisikan multimedia sebagai perpaduan antara teks-teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.¹¹
- c. Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer sebagai salah satu alat elektronik yang termasuk kategori multimedia yang mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (*audio*), mata (*visual*), dan tangan (*kinetik*), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.¹² Sehingga dengan pemanfaatan media komputer pemakai diharapkan mampu berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.
- d. Multimedia dalam konteks pengalaman langsung adalah termasuk jenis multimedia non komputer, karena siswa dalam hal ini langsung mengalami dengan melibatkan banyak indera. Sehingga siswa dapat dengan mudah mengasosiasikan objek dengan konsep, warna dengan makna, suara dengan ingatan, tindakan fisik dengan informasi tertentu. Sehingga dengan pengalaman langsung ini diharapkan belajar akan lebih efektif, sebab memanfaatkan banyak indera, baik indra pendengaran, penglihatan, perasa, pencium, dan indra sentuh; atau dengan kata lain belajar secara *visual* (penglihatan), *auditori* (pendengaran), dan *kinestetik* (gerakan).¹³ Termasuk dalam pengalaman berbuat langsung adalah lingkungan nyata dan karyawisata; sedangkan termasuk dalam pengalaman terlibat secara langsung adalah permainan dan simulasi, bermain peran serta forum teater, dan lain-lain.
- e. Multimedia dalam konteks pembelajaran adalah multibahasa, yakni bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya; atau dengan kata lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁴

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut diatas dapat diketahui bahwa multimedia dalam pembelajaran terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia

¹⁰Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia*, 11.

¹¹Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia*, 11.

¹²Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 148.

¹³Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 161.

¹⁴Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 148.

linier dan multimedia interaktif.¹⁵ Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini di MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh guru mata pelajaran Fiqih khususnya pada materi Haji dan Umrah, sehingga guru dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pembelajaran selanjutnya. Contoh multimedia interaktif di MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, komputer, internet dan lain-lain.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, dari yang sangat sederhana dan murah hingga yang sangat canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru Fiqih itu sendiri dan ada yang diproduksi oleh pabrik. Ada yang tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang atau didesain khusus untuk pembelajaran.

Berbagai sudut pandang mengenai penggolongan jenis-jenis media:

- a. Anderson pakar multimedia Swedia menggolongkan menjadi 10 media:
 - 1) Audio: Kaset audio, siaran radio, CD dan telepon.
 - 2) Cetak: Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet dan gambar.
 - 3) Audio cetak: Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
 - 4) Proyeksi visual diam: *Overhead transparansi* (OHT), film bingkai (slide).
 - 5) Proyeksi audio visual diam: film bingkai slide bersuara.
 - 6) Visual gerak: film bisu.
 - 7) Audio visual gerak: film gerak bersuara, video/VCD, Televisi.
 - 8) Obyek fisik: Benda nyata, model dan spesimen.
 - 9) Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, dan laboran.
 - 10) Komputer.¹⁶
- b. Schramm dari Jerman, menggolongkan media sebagai berikut:
 - 1) Berdasarkan kompleksnya suara, yaitu: Media kompleks (film, televisi, video/VCD) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks).
 - 2) Berdasarkan jangkauannya, yaitu: Media masal (liputannya luas dan serentak, seperti; radio dan televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan, seperti; kaset, audio, video, OHP, slide, dan lain-lain), serta media individual (untuk perorangan, seperti;

¹⁵Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010), 51.

¹⁶Niken., *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 90.

buku, teks, telepon, komputer).¹⁷

- 3) Yudhi Munadi¹⁸ mengklasifikasi multimedia dalam pembelajaran:
 - a) Multimedia berbasis komputer, yakni media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Seperti: LCD, slide, VCD.
 - b) Multimedia berbasis pengalaman langsung, yakni penerapan *accelerated learning* yang dalam implementasinya belajar dengan cara visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerakan). Seperti: Out bond, karyawisata, praktik lapangan, role playing, penelitian di laboratorium, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, media diklasifikasikan menjadi media audio, media visual, media audio-visual dan media gambar/grafis. Dan Media-media tersebut sering digunakan oleh guru Fiqih MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan dalam kegiatan pembelajaran pada materi ibadah Haji dan Umrah

Strategi pembelajaran adalah keseluruhan proses pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen sebagai bagian dari prosedur yang digunakan untuk menghasilkan hasil belajar tertentu. Berdasarkan deskripsi teoritis tentang kualitas pembelajaran, terdapat tiga dimensi strategi menurut Hamzah B. Uno, sebagai berikut:

- (1) Strategi penyampaian pembelajaran
- (2) Strategi pengorganisasian pembelajaran, dan
- (3) Strategi pengelolaan pembelajaran¹⁹

Adapun indikator ketiga dimensi tersebut sebagaimana tertera dalam tabel berikut.

Tabel 2.1. Dimensi dan Indikator Kualitas Pembelajaran

Dimensi Perbaikan Kualitas Pembelajaran	Indikator Perbaikan Kualitas Pembelajaran
Strategi Pengorganisasian Pembelajaran	- Menata bahan ajar yang akan diberikan selama satu semester. - Menata bahan ajar yang akan diberikan setiap kali pertemuan. - Memberikan pokok-pokok

¹⁷Niken., *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 90

¹⁸Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, 150-161.

¹⁹Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 157-158.

	materi kepada siswa yang akan diajarkan. - Membuat rangkuman atas materi yang diajarkan setiap kali pertemuan. - Menetapkan materi-materi yang akan dibahas secara bersama. - Memberikan tugas kepada siswa terhadap materi tertentu yang akan dibahas secara mandiri. - Membuatkan format penilaian atas penguasaan setiap materi.
Strategi Penyiampaian Pembelajaran	- Menggunakan berbagai metode dalam penyampaian pembelajaran. - Menggunakan berbagai media dalam pembelajaran. - Menggunakan berbagai teknik dalam pembelajaran.
Strategi Pengelolaan Pembelajaran	- Memberikan motivasi atau menarik perhatian . - Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. - Mengingatkn kompetensi prasyarat. - Memberikan stimulus. - Memberikan petunjuk belajar. - Menimbulkan penampilan siswa. - Memberikan umpan balik. - Menilai penampilan. - Menyimpulkan.

*Sumber: Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, 158.

a. Memilih dan menggunakan media pembelajaran

Untuk menggunakan media pembelajaran dengan baik, efisien dan efektif dalam proses pembelajaran, diperlukan keterampilan memilih media yang akan digunakan, serta diperlukan keterampilan dan keahlian untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu. antara lain sebagai berikut:²⁰

- 1) Tujuan pengajaran,
- 2) Bahan pelajaran,

²⁰Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989), 6.

- 3) Metode mengajar,
- 4) Tersediannya alat yang dibutuhkan,
- 5) Jalannya pelajaran,
- 6) Penilaian hasil belajar,
- 7) Pribadi pengajar,
- 8) Minat dan kemampuan siswa, dan
- 9) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Sebagaimana dikutip dari Dick dan Carey,²¹ menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, masih ada faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media, yaitu: *pertama*, tersedia sumber setempat. Artinya, apabila media tersebut tidak tersedia, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, tersedianya dana, tenaga dan fasilitas. *Ketiga*, kepraktisan dan ketahanan media untuk jangka waktu yang lama. Artinya, dapat digunakan dalam kondisi apapun dan waktu kapanpun, serta mudah dibawa kemana-mana sesuai dengan keperluan. *Keempat*, faktor efektivitas dan efesiansi biaya, apabila dimanfaatkan untuk jangka waktu yang relatif lama.

Sebelum menjelaskan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran fiqh pada materi Haji dan Umrah, 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.

- 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;

²¹Hujair AH Shanaky, *Media Pembelajaran*., 32-33.

Pengaruh desain lebih kuat terhadap murid-murid berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi²².

Tujuh prinsip yang berorientasi pada murid-murid tersebut secara kontinyu digunakan oleh Guru Fiqih di MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan khususnya pada materi Haji dan Umrah, terutama dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif siswa tentang haji dan umrah. Sebab siswa memiliki kemampuan sebagai penalar aktif yakni secara aktif memproses kata-kata dan gambar-gambar yang masuk melalui saluran auditori dan saluran visual yang kapasitasnya sangat terbatas.

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

a. Tentukan jenis multimedia pembelajaran.

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

- 1) Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan *multimedia linear* berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: *Open Office Impress*, *Microsoft Power Point*, dan sebagainya.
- 2) 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

²²Richard E. Mayer, *Multimedia learning*, (t.tp., t.th.p), 270-271.

dan fitur yang ada di kedua software tersebut.²³

b. 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 membuat multimedia pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Jangan terjebak untuk memindahkan buku ke media digital, karena ini malah mempersulit siswa.

c. 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 dikuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat *storyboard* profesional.

Tabel 4.7. Storyboard

File Program	Isi
Start ing	Aplikasi induk yang berisi menu utama dan lay out dasar, yang diperlukan/ditampilkan: - Menu home - Menu syllabus - Menu materi - Menu evaluasi - Music back ground
Ho me	Berisi tentang introduction yang menggambarkan keseluruhan isi materi
Silla bus	Berisi kajian kurikulum, antara lain: tujuan pembelajaran fiqih, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan materi pokok
	File inti, materi yang diuraikan: - 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.

²³Romi Satria Wahono, 7 Langkah Mudah Membuat Multimedia Pembelajaran, <http://romisatriawahono.net/category/e-learning>. 3 Maret 2008.

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.

d. 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.

e. 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.

f. Evaluasi.

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

KESIMPULAN

1. Penggunaa Multimedia di MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh guru mata pelajaran Fiqih khususnya pada materi Haji dan Umrah, sehingga guru dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pembelajaran selanjutnya. Contoh multimedia interaktif di MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, komputer, internet dan lain-lain.
2. Media diklasifikasikan menjadi media audio, media visual, media audio-visual dan media gambar/grafis. Dan Media-media tersebut sering digunakan oleh guru Fiqih MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan dalam kegiatan pembelajaran pada materi ibadah Haji dan Umrah
3. Tujuh prinsip dalam mendesain multimedia yang berorientasi pada murid-murid secara kontinyu digunakan oleh Guru Fiqih di MAN 3 Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan khususnya pada materi Haji dan Umrah, terutama dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif siswa tentang haji dan

umrah. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken. dan Haryanto, Dany., *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif)*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.
- Bahri, Saiful. Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Bisri, Adib. dan al-Fatah, Munawwir. *Kamus Indonesia-Arab al-Bisri*, Jakarta: Pustaka Progressif, 1999.
- Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1997. ed. 2, Cet. 9.
- Al-Ghaza>li>. *Asra>r al-H{ajj*. Kairo: Shirkah al-l'la>na>t al-Sharqiyyah, tt.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989.
- Joyce, Bruce. Weil, Marsha. dan Calhoun, Emily. *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran) Edisi 8*, Penerjemah: Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Mayer, E, Richard. *Multimedia learning (Prinsip-Prinsip dan Aplikasi)*, Penerjemah; Teguh Wahyu Utomo, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.
- Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada, 2010.
- Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktik Pengembangan KTSP)*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Sanaky, AH, Hujair. *Media Pembelajaran (Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen)*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2011.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Undang-Undang Dasar 1945 Yang Sudah Diamandemen Dengan Penjelasannya. Surabaya: Apollo.
- Undang-Undang Dasar R.I. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas,

Bandung: Citra Umbara, 2009.

Uno, B, Hamzah. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

CD. Al-Maktabah al-Shamilah: Sahih al-Bukhari, hadis no. 1723; Sahih Muslim: hadis no. 3358. Musnad Ahmad ibn Hanbal.

Peraturan Menteri Agama RI, Nomor 2, Tahun 2008, tentang "Standar kompetensi Lulusan dan Standar Isi PAI dan Bahasa Arab di Madrasah".

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