

MODEL ELABORASI BAHAN AJAR THAHARAH UNTUK KECAKAPAN BERSUCI MELALUI MULTIMEDIA

Fithriyatun Nisa Husain, Asrori, Busri Endang

Program Studi Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan FKIP Untan

Email: Fithrihusain@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang telah memenuhi kelayakan aspek materi dan aspek media. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan produk dengan langkah-langkah penelitian ini adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Produk Awal, (4) Validasi produk, (5) Revisi Produk, (6) uji coba produk berkali-kali, (7) Revisi produk (8) Produk akhir. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Rancangan pembelajaran multimedia pembelajaran memuat tugas belajar, perolehan belajar, isi belajar dan skenario pembelajaran dimana evaluasi menyatu dalam kegiatan pembelajaran. (2) Profil storyboard memuat pola dasar multimedia pembelajaran dengan desain pesan model elaborasi dan telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi. (3) Perilaku belajar pebelajar menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran menunjukkan peningkatan kinerja pebelajar dengan penilaian tuntas.

Kata Kunci : Pengembangan, multimedia, kecakapan bersuci, bahan ajar thaharah.

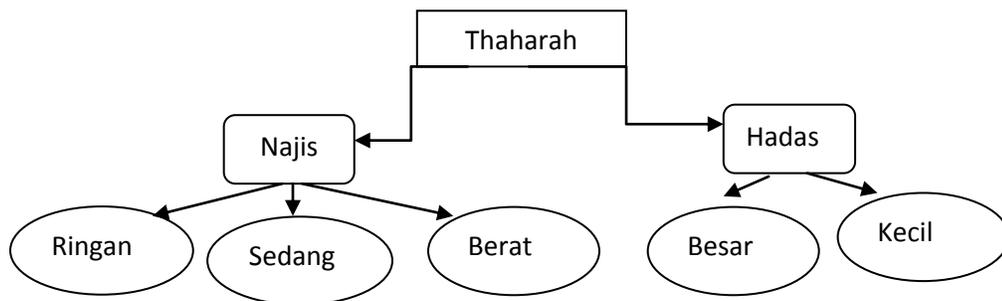
Abstrac: The goal of this research is to develop multimedia learning that consist of material and using appropriate media. The method used in this research is the product research development with the following steps (1) Researching and collecting the information, (2) planning, (3) pre developing product, (4) validating product, (5) revision product, (6) multiple product try out, (7) revision product, (8) final product. The result of this research are: (1) multimedia learning lesson plan including students handout, the student's result of the test the materials and the learning scenario where evaluation collaborate with the learning activity, (2) storyboard profile forming basic pattern in multimedia by media and material experts, (3) students learning behaviour show that multimedia learning development has increase its learner's ability who passed out the scoring.

Keywords: Development, multimedia, purification ability, thaharah materials.

Bahan ajar thaharah dalam mata pelajaran fiqih merupakan materi yang sangat urgen, mengingat thaharah merupakan syarat seseorang dapat melakukan ibadah kepada Allah SWT. Thaharah sendiri dijadikan landasan bagi seorang muslim untuk

menjaga diri terhindar dari najis dan cara mensucikan diri dari hadas. Ibadah wajib yang dilakukan oleh muslim setiap hari adalah shalat. Bersih dari najis dan hadas merupakan syarat seseorang dapat melakukan shalat. Oleh sebab itu ketrampilan thaharah perlu diajarkan kepada anak sejak dini (Choeroni, dkk. 2013).

Bahan ajar thaharah terdapat pada kelas VII tingkat SMP/MTs di semester ganjil. Bahan ajar thaharah meliputi najis dan hadas. Berikut di bawah ini bagan yang menunjukkan mengenai bahan ajar thaharah:



Bagan1. Skema Thaharah

Dalam proses pembelajaran diharapkan terjadinya kegiatan mengkonstruksikan pengetahuan secara mandiri khususnya pada bahan ajar thaharah, namun dari hasil observasi awal di MTs Al-Madani Pontianak terdapat beberapa hambatan yang terjadi antara lain: (1) Pembelajaran masih bersifat konvensional, (2) Dengan pembelajaran yang dikemukakan di atas berdampak pada pembelajaran yang tidak memperhatikan karakteristik pebelajar yang berbeda-beda, (3) Pembelajaran hanya peduli pada penjejalan materi yang berdampak kepada pebelajar menjadi pasif yang bersifat menghafal atau mengingat saja tanpa keterlibatan fisik dan mental secara optimal, (4) Hasil belajar yang tidak tuntas, rendah dengan ketuntasan pada tahun ajaran 2011/2012 ketuntasan hanya sebesar 40 % atau sekitar 8 pebelajar dengan 10 % pebelajar yang mendapat nilai sempurna atau sekitar 2 orang. Selanjutnya pada tahun ajaran 2012/2013 ketuntasan hanya sebesar 50 % atau sekitar 11 pebelajar dan 9 % yang mendapat nilai sempurna atau sekitar 2 pebelajar.

Tabel 1. Rata-rata hasil belajar pebelajar materi thaharah

NO.	TAHUN AJARAN	JUMLAH PEBELAJAR	RATA-RATA
1.	2011/2012	20 Pebelajar	72,75
2.	2012/2013	22 Pebelajar	73,64

Berangkat dari masalah di atas dengan perbedaan karakter dan latar belakang pendidikan yang dimiliki pebelajar maka untuk mengatasi kesulitan tersebut pembelajaran tidak boleh bersifat klasikal. Untuk itu perlu sumber belajar yang

dirancang secara profesional sehingga memungkinkan untuk digunakan secara mandiri sehingga tuntas.

Menurut Degeng (2013) dewasa ini telah banyak usaha yang dilakukan untuk memudahkan proses-proses internal yang berlangsung ketika seseorang belajar. Semua diacukan agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Atau bila diungkapkan dari sisi konsepsi pembelajaran, usaha-usaha ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas variabel-variabel eksternal (pembelajaran) agar pengaruhnya pada proses-proses internal menjadi lebih efektif. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran maka perlu perubahan paradigma mengenai sumber belajar yang tidak hanya bergantung kepada guru. Sumber belajar yang masuk kategori variabel eksternal ketika seseorang belajar dapat berupa media yang dirancang oleh guru.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 dalam Standar Nasional Pendidikan (2005) tentang pengembangan media pembelajaran sejalan dengan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

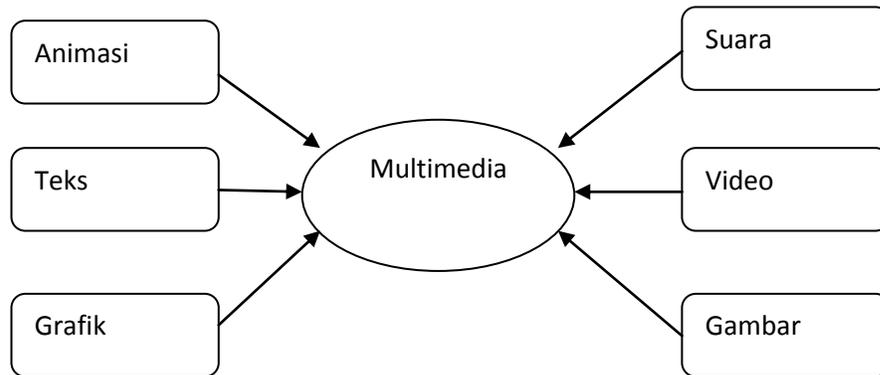
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang efektif dan efisien sedangkan multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri dari teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima pengguna melalui hardware komputer. Sejalan dengan hal tersebut Heinich menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer (Asyhar, 2012).

Media pembelajaran yang dirancang agar dapat menjadi sumber belajar adalah sebagai perantara pengantar informasi berupa bahan ajar yang menjadi tujuan pembelajaran kepada pembelajar. Dalam penelitian ini bahan ajar yang akan disampaikan kepada pembelajar adalah bahan ajar thaharah.

Paradigma multimedia pembelajaran atau sumber belajar yang dikembangkan harus memenuhi karakteristik: (1) Tidak bergantung pada kehadiran guru sehingga guru berubah fungsi dari sumber belajar satu-satunya di kelas menjadi fasilitator, (2) Pembelajar dapat belajar mandiri sesuai dengan karakteristiknya masing-masing sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara tuntas oleh semua pembelajar, (3) Model pembelajaran dikembangkan secara profesional dengan menggunakan teori-teori, praktik, hasil penelitian, maupun pengalaman, (4) Model pembelajaran dituangkan ke dalam multimedia dengan memperhatikan hal-hal yang menimbulkan daya tarik bagi pembelajar, (5) Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sepanjang jaja.

Sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengaktifkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, animasi dalam sebuah

tampilan yang terintegrasi dan interaktif. Konsep multimedia dapat dilihat pada Bagan dibawah ini:



Bagan 2. Konsep Multimedia

Secara umum manfaat multimedia menurut Daryanto (2013) adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Manfaat tersebut 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 sebagainya, (2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan sebagainya, (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 sebagainya, (4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan sebagainya, (5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan sebagainya, (6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian pebelajar.

Perolehan belajar yang harus dicapai pada bahan ajar thaharah adalah kecakapan bersuci. Menurut Sutini Ibrahim (2011) belajar adalah suatu proses yang memungkinkan organisme untuk merubah tingkah lakunya dengan cepat dan bersifat lebih permanen sehingga perubahan yang serupa tidak perlu terjadi berulang kali setiap kita menghadapi situasi baru.

Menurut Gagne (1990) belajar adalah perubahan dalam disposisi manusia atau kapabilitas yang berlangsung selama satu masa waktu dan yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. Jenis perubahan yang disebut belajar itu menampakkan diri sebagai perubahan tingkah laku dan inferensi tentang belajar ditarik dengan jalan membandingkan tingkah laku yang mungkin terjadi sebelum individu ditempatkan di dalam suatu situasi belajar dengan tingkah laku yang dipertunjukkan setelah perlakuan seperti itu.

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian belajar di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa proses belajar yang dilakukan dengan multimedia yang menggunakan aplikasi power point akan berdampak pada pebelajar pada saat proses pembelajaran dan diharapkan tidak berlangsung sesaat namun informasi tersebut dapat disimpan dan menetap.

Perubahan yang terjadi saat pebelajar mengalami peristiwa belajar adalah perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini kecakapan yang di fokuskan adalah keakapan bersuci bahan ajar thaharah dimana pebelajar diharapkan tidak hanya cakap dalam hal kognitif dan afektif tetapi juga dapat cakap mempraktekkan tata cara bersuci.

Peristiwa belajar yang dialami pebelajar diharapkan dapat dilakukan dengan mandiri maksudnya pebelajar dapat dengan mandiri mengkonstruksikan materi pelajaran yang dipelajarinya sehingga pebelajar dapat menyimpan materi dalam *long term memory*. Mayer dalam Reigeluth (1999) menjelaskan bahwa konstruktivistik membahas tentang bagaimana seseorang membangun pengetahuannya secara mandiri (*Constructivist learning occurs when learners actively create their own knowledge by trying to make sense out of material that is a presented to them*). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suherli Kusmana (2010) yang menyatakan bahwa teori konstruktivistik memandang belajar sebagai upaya aktif pebelajar mengembangkan kompetensinya. Pengembangan kompetensi ini dapat dilakukan melalui penafsiran terhadap fenomena berdasarkan pengalaman peserta didik.

Adapun desain pesan yang digunakan pada multimedia adalah desain pesan model elaborasi. Menurut Reigeluth (1999) “ *The elaboration theory of instruction was developed to provide a holistic alternative to the parts-to-whole sequencing and superficial coverage of content that have been so typical of both education and training over the past five to ten decades*”. Teori pembelajaran elaborasi medeskripsikan cara pengorganisasian pembelajaran dengan mengikuti urutan umum-ke-rinci, seperti teori-teori sebelumnya. Urutan umum-ke-rinci ini dimulai dengan menampilkan struktur isi bidang studi yang dipelajari, kemudian mengelaborasi bagian-bagian yang ada dalam struktur secara rinci. Tiap-tiap komponen yang diintegrasikan ke dalam model elaborasi, dapat ditelusuri dari teori-teori pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa model desain pesan elaborasi adalah model yang digunakan dalam penyampaian bahan ajar. Dalam menyampaikan bahan ajar tentunya perlu diperhatikan struktur penyajiannya yang berupa konsep, prinsip, dan prosedur. Adapun struktur bahan ajar yang disajikan dapat berupa: (1) Sederhana – kompleks (atau sebaliknya), (2) Konkrit – abstrak (atau sebaliknya) dan (3) Detail – general (atau sebaliknya).

Di bawah ini disebutkan langkah-langkah desain materi pembelajaran dalam teori elaborasi yang dirangkum dari tulisan Degeng (2013) : (1) Penyajian kerangka isi. Proses awal belajar-mengajar disajikan dengan kerangka isi, yaitu struktur yang memuat bagian-bagian yang paling penting dari bidang studi, (2) Elaborasi tahap pertama. Dalam teori elaborasi, elaborasi tahap pertama dimulai dengan mengurutkan

tiap-tiap bagian yang ada dalam kerangka isi, dari bagian-bagian terpenting. Di akhir tiap elaborasi diakhiri dengan rangkuman dan pensintesis yang hanya mencakup konstruk-konstruk yang baru saja diajarkan, (3) Pemberian rangkuman dan sintesis internal. Tahap ini adalah tahap pemberian rangkuman, berisi pengertian-pengertian singkat mengenai konstruk yang diajarkan dalam elaborasi, (4) Elaborasi tahap kedua. Pada elaborasi tahap kedua, pebelajar dibawa pada tingkat kedalaman seperti yang dituntut dalam tujuan pembelajaran. Elaborasi tahap kedua ini dilakukan seperti pada elaborasi tahap pertama (diakhiri dengan rangkuman dan pensintesis internal), (5) Pemberian rangkuman dan sintesis eksternal. Sintesis eksternal dilakukan seperti tahap pertama, (6) Dilakukan tahap-tahap seperti tahap pertama dan kedua, hingga pada kedalaman tertentu seperti yang telah ditetapkan pada tujuan pembelajaran, dan (7) Kerangka isi disajikan kembali untuk mensintesis keseluruhan isi mata pelajaran atau *terminal epitome* yang telah diajarkan.

Dalam penelitian ini multimedia yang dikembangkan memuat desain pesan elaborasi bahan ajar taharah. Pebelajar dapat mengkonstruksikan pemahaman mengenai bahan ajar taharah secara mandiri dengan bantuan multimedia. Adapun perolehan belajar yang diharapkan adalah pebelajar dapat tuntas dalam kecakapan bersuci.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan multimedia yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran khususnya bahan ajar Taharah. Menurut Gay, Mills, dan Airasian (dalam Emzir, 2013) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen. Menurut Brog & Gall (dalam Emzir, 2013) "*Educational research and development (R & D) is an industry based development model in which the findings of research are use to desaign new products and procedures which then are systematically field-tasted, evaluated, and refined until they meet specifed criteria of effectives, quality similar*".

Artinya penelitian pengembangan merupakan sebuah industri berbasis model pengembangan. Hasil temuan dari penelitian tersebut digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang selanjutnya secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, bermutu atau memenuhi standar serupa.

Penelitian pengembangan terbagi menjadi tiga pengembangan, antara lain: (1) Pengembangan Sistem: pengembangan yang menghasilkan teori dan kebijakan sistem yang digunakan secara umum dan skala besar, (2) Pengembangan Produk: pengembangan yang menghasilkan produk berdasarkan rancangan pembelajaran, dan (3) Pengembangan Model: pengembangan yang menghasilkan model dalam proses

pembelajaran. Hasil pengembangan model terbagi menjadi dua yaitu modifikasi model yang sudah ada dan model yang ditemukan secara mandiri.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan produk. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini akan meneliti mengenai pengembangan media dan dampaknya terhadap hasil belajar pebelajar khususnya materi thaharah.

Di dalam penelitian ini akan dilakukan uji coba penggunaan multimedia bahan ajar thaharah yang telah dikembangkan untuk mengamati perilaku belajar pebelajar maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif naturalistik.

Dalam pendekatan kualitatif naturalistik pebelajar tidak diperlakukan sebagai objek, tetapi sebagai subjek yang mempunyai kedudukan yang sama dengan peneliti. Seperti hubungan manusiawi alamiah dimana pebelajar diperlakukan seperti anak atau keluarga sehingga perilaku yang muncul adalah perilaku yang sebenarnya atau perilaku yang bukan dibuat-buat.

Prosedur penelitian pengembangan multimedia ini mencakup: (1) Menyusun rancangan pembelajaran (*design instructional*) sebagai pola dasar yang memuat preskripsi tugas belajar. Preskripsi merupakan resep bagaimana pebelajar bisa belajar materi thaharah, (2) Mengembangkan rancangan pembelajaran yang telah dibuat menjadi model yang relevan sehingga membentuk prototype. Di dalam prototype ini memuat preskripsi tugas belajar dan desain pesan (perolehan belajar, isi belajar, model desain pesan, evaluasi, dan media), (3) Menyusun storyboard yang mengacu pada prototype, (4) Memproduksi media, (5) Uji coba beberapa kali, (6) Revisi berulang-ulang, dan (7) Menemukan sumber belajar (multimedia pembelajaran) yang digunakan untuk perolehan belajar kecakapan bersuci bahan ajar thaharah.

Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah dalam penelitian pengembangan: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, menurut Husna Asmara (2013) dalam masalah sering terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Dalam tahap penelitian dan pengumpulan informasi yang dilakukan di kelas VII MTs Al-Madani terdapat beberapa temuan. Identifikasi masalah sebagaimana yang tertera pada latar belakang masalah, (2) Perencanaan, pada tahap perencanaan ini dibuat design produk dengan menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, indikator, tujuan pembelajaran, konten pembelajaran, tugas belajar/ preskripsi, kecakapan hasil belajar, strategi, metode, media, serta evaluasi yang telah disusun sesuai dengan tahapan pengembangan multimedia, (3) Pembuatan produk awal. Pembuatan produk awal merupakan tahapan awal yang langsung berkaitan dengan media yang akan dibuat. Menurut Sugiyono (2012) dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya, (4) Uji Coba, Pada uji coba lapangan awal ini maka diambil ahli materi dan ahli media yaitu dosen pengampu Fakultas Pendidikan dan 3 orang pebelajar kelas VII MTs Al-Madani Pontianak, (5) Revisi Produk, Desain produk divalidasi melalui penilaian pakar, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan

masukan-masukan dari pakar, (6) Uji Coba Produk, Setelah melakukan revisi dari desain produk maka langkah selanjutnya penelitian pengembangan adalah melakukan uji coba produk. uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas yaitu sejumlah 5 orang pebelajar MTs Al-Madani Pontianak, (7) Revisi Produk, Karena pada uji coba produk yang menjadi subjek hanya 5 orang pebelajar maka revisi produk atas dasar kelemahan yang didapat dan masukan dari pakar harus dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan yang diharapkan dapat digunakan oleh pebelajar kelas VII yang lainnya yang berjumlah 7 orang, (8) Uji Coba Produk, Pada tahap uji coba produk maka digunakan kelompok besar yaitu sebanyak 7 orang pebelajar kelas VII MTs Al-Madani, dan (9) Revisi Produk Akhir. Revisi produk akhir dilakukan jika masih terdapat kelemahan pada produk multimedia yang telah di ujicobakan pada pebelajar kelas VII MTs Al-Madani dalam kelompok besar.

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Peneliti melakukan observasi terhadap pebelajar pada pembelajaran materi thaharah. Prosesnya dengan bantuan dari beberapa guru di MTs Al-Madani Pontianak. Pada observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan. Dalam observasi ini peneliti hanya terlibat sebagai pengamat dalam kegiatan sehari-hari subjek atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Dalam melakukan wawancara pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi wawasan peneliti dalam menafsirkan fakta atau fenomena yang muncul dari perilaku pebelajar. Adapun dokumentasi dalam tahap awal penelitian ini meliputi ketersediaan perangkat pembelajaran, modul atau bahan ajar, dan media yang pernah digunakan. Sedangkan dokumentasi yang diperoleh pada uji coba produk mencakup hasil belajar pebelajar kelas VII, foto-foto dan lembar unjuk kerja pebelajar saat evaluasi di MTs Al-Madani Pontianak.

Menurut Saebani (2008: 196) sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode untuk pengumpulan data. Dalam penelitian ini kuesioner yang diberikan berupa angket. Angket tersebut disebar ketika validasi multimedia pembelajaran oleh ahli materi dan ahli medi serta kepada pebelajar MTs Al-Madani Pontianak yang ikut serta dalam uji coba multimedia pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti disesuaikan dengan jenis data yang didapat. Tujuan dari analisis data adalah mengurutkan dan mengorganisasikan data ke dalam kategori, kelompok, atau pola tertentu. Dalam penelitian pengembangan multimedia ini Peneliti menganalisis datanya dengan cara: menghitung persentase dari indikator penilaian oleh para ahli dan pebelajar kelas VII MTs Al-Madani. Selanjutnya mendeskripsikannya secara kualitatif. Data yang sudah direduksi, disajikan berupa uraian-uraian, setelah itu ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian pengembangan ini, keabsahan data dilakukan sejak awal pengambilan data, yaitu sejak melakukan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk pengecekan keabsahan data, peneliti menggunakan cara triangulasi, antara lain Triangulasi sumber Triangulasi teknik Triangulasi Waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di studi pendahuluan, peneliti kemudian mencoba untuk merancang desain bahan ajar thaharah dengan berbantuan multimedia. Berdasarkan hasil wawancara dan pemeriksaan dokumen perangkat pembelajaran diketahui bahwa guru telah membuat RPP setiap pertemuan hanya saja ketika mengajar guru kesulitan dalam mengembangkan media. Selama ini media yang digunakan oleh guru pada bahan ajar thaharah hanya media poster. Hasil dari wawancara dengan pebelajar juga menunjukkan bahwa pebelajar merasa kesulitan dalam memahami media poster dikarenakan faktor tampilan yang terlalu kecil dan penggunaannya yang membosankan yang mengharuskan guru menjelaskan kembali secara keseluruhan materi yang ada di poster.

Untuk mempermudah rancangan pembelajaran maka peneliti membantu guru merumuskan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan ciri rancangan dari TEP yang memuat komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, sub-sub tujuan, tugas belajar, perolehan belajar, isi belajar, skenario pembelajaran (desain pesan) dan media.

Mendesain produk media komik berbasis narasi untuk mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V diawali dengan menyiapkan materi yang dibutuhkan. Diawali dengan analisis kebutuhan peneliti kemudian memilih materi luas trapesium dan layang-layang. Selanjutnya bahan pembelajaran diperoleh dari berbagai sumber buku pegangan dan internet berupa gambar, video, teks dan animasi. Langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat bagan arus (*flow chart*), membuat tampilan *storyboard* komik dan melakukan validasi.

Flow Chart dibuat untuk mengatur hubungan antar *slide* dalam multimedia pembelajaran yang dirancang. Bagan arus program digunakan untuk menggambarkan tiap-tiap langkah di dalam program komputer secara logika. *Storyboard* adalah bentuk-bentuk gambar yang disiapkan disertai dengan penjelasan-penjelasan atau narasi. Hasil dari pembuatan *storyboard* akan digunakan dalam proses produksi multimedia pembelajaran berbasis narasi, sehingga dalam proses produksi program multimedia pembelajaran berbasis narasi lebih terstruktur dan teratur. *Storyboard* yang akan dibuat dalam penelitian ini mengacu pada desain pembelajaran yang dibuat sebelumnya. Setelah membuat *storyboard* untuk multimedia yang akan digunakan, langkah yang peneliti lakukan selanjutnya adalah membuat tampilan program. Tampilan program pada multimedia ini menggunakan program *power point*. Selanjutnya peneliti melakukan proses pengisian suara (*dubbing*). Langkah berikutnya dilakukan penggabungan dengan video-video yang akan disisipkan di dalam multimedia. Kemudian dilakukan *burning* sehingga

dihasilkan program media komik berbasis narasi dalam bentuk *compact disc* (CD). Peneliti kemudian melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan maka peneliti melakukan revisi terhadap rancangan produk media komik berbasis narasi yang telah dibuat.

Pada tahap akhir penelitian pengembangan produk yang dilakukan peneliti adalah melakukan pengujian atau evaluasi mengenai ketuntasan pembelajaran kecakapan bersuci yaitu dengan penampilan kinerja mempraktikkan tata cara bersuci dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada uji ketuntasan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menampilkan kinerja mempraktikkan tata cara bersuci. Hal ini tentunya sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dimiliki pebelajar setelah mendapatkan pengetahuan mengenai thaharah. Adapun hasil mempraktikkan tata cara bersuci telah peneliti dokumentasikan dalam bentuk video sehingga data yang terkumpul bernilai valid. Adapun hasil tes atau evaluasi dapat dilihat di tabel:

Tabel 2. Perolehan belajar pebelajar Mts Al-Madani Kelas VII
Bahan Ajar Thaharah

Uji Coba	Nama Siswa	Keterangan
Uji Coba	Azizah Wardani	Tuntas
Satu-satu	Wahyu	Tuntas
	Khuluk	Tuntas
Uji Coba	Defo Eko K	Tuntas
Kelompok Kecil	M.Ikhsan	Tuntas
	Agusti Candra	Tuntas
	Nisdhatul Aulia	Tuntas
	Putri Rahayu	Tuntas
Uji Coba	Sayyidir Ramadhan	Tuntas
Kelompok Besar	Resti Amelia	Tuntas
	Fira Amanda	Tuntas
	Diva Dwi	Tuntas
	Epa Aulia	Tuntas
	Sutarti	Tuntas
	Taufik	Tuntas

Dari data tabel di atas menunjukkan bahwa pebelajar yang telah menggunakan multimedia pembelajaran bahan ajar thaharah telah tuntas dalam hal mempraktikkan tata cara bersuci dari najis dan hadas. Tentunya hal ini sudah sejalan dengan tujuan dari teknologi pembelajaran yang menghasilkan pebelajar yang tuntas yang kinerjanya dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang dirancang bukan dinilai secara kuantitas.

Pembahasan

Desain pembelajaran yang peneliti rancang didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gentry dalam Husanah dkk (2013) yang mengatakan bahwa mendesain pembelajaran harus diawali dengan studi kebutuhan, sebab berkenaan dengan upaya untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dialami pebelajar dalam mempelajari suatu bahan atau materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru dan pebelajar serta observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran bahan ajar thaharah menunjukkan kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dimana proses pembelajaran masih bergantung terhadap guru sebagai sumber belajar. Pembelajaran yang terjadi masih bersifat klasikal tidak memperhatikan karakter pebelajar yang berbeda-beda sehingga terkesan memaksakan pemahaman materi dengan waktu yang bersamaan. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar pebelajar yang rendah dan beberapa pebelajar yang masih belum tuntas.

Lebih lanjut terhadap penggunaan media, guru mata pelajaran fiqih di kelas VII MTs Al-Madani khususnya pada bahan ajar thaharah hanya menggunakan media poster. Namun tentunya hal ini tidak dapat dengan detail menjadi contoh bagi pebelajar dalam mempraktikkan thaharah. Guru juga mendapatkan kesulitan mendapatkan media poster yang lengkap untuk membersihkan najis dan hadas.

Menanggapi hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran maka diperlukan pengembangan media yang dapat menarik pebelajar baik secara fisik dan mental untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu multimedia juga dapat digunakan secara mandiri tanpa harus tergantung kepada penjelasan guru.

Beranjak dari analisis kebutuhan serta hambatan yang ditemui dalam proses pembelajaran khususnya bahan ajar thaharah di kelas VII MTs Al-Madani Pontianak maka dirasa perlu adanya sebuah usaha perubahan paradigma pembelajaran. Peneliti dan guru bekerja sama untuk mengembangkan multimedia sebagai sumber belajar yang dapat digunakan pebelajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun.

Adapun multimedia yang dikembangkan memenuhi karakteristik: (1) Tidak bergantung pada kehadiran guru sehingga guru berubah fungsi dari sumber belajar satu-satunya di kelas menjadi fasilitator, (2) Pebelajar dapat belajar mandiri sesuai dengan karakteristiknya masing-masing sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara tuntas oleh semua pebelajar, (3) Model pembelajaran dikembangkan secara profesional dengan menggunakan teori-teori, praktik, hasil penelitian, maupun pengalaman, (4) Model pembelajaran dituangkan ke dalam multimedia dengan memperhatikan hal-hal yang menimbulkan daya tarik bagi pebelajar, dan (5) Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sepanjang jaja.

Multimedia yang telah dikembangkan tentunya juga telah melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang memang sangat berkompetendi bidangnya. Validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Andy Usman, M.Pd dan validasi media dilakukan oleh bapak Dr. Syahwani Umar, M.Pd. setelah mendapatkan

saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media, multimedia pembelajaran bahan ajar thaharah direvisi sehingga layak digunakan dilapangan.

Mengingat karakter pebelajar yang berbeda-beda maka sebagai pertimbangan multimedia pembelajaran thaharah dapat digunakan pebelajar kapanpun dan dimanapun sehingga pebelajar tidak terbatas oleh waktu dalam melakukan pemahaman pengetahuannya. Multimedia pembelajaran thaharah di uji cobakan dalam tiga sesi. Sesi pertama kepada uji coba satu-satu dan mendapatkan rata-rata penilaian multimedia yaitu 4.8 dengan hasil sangat baik. Pada uji coba satu-satu multimedia pembelajaran thaharah dilakukan revisi yaitu penambahan slide pengertian thaharah, pengertian najis, dan pengertian hadas. Hal ini dilakukan karena tanpa *feedback* langsung pebelajar menjadi bingung untuk menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka dapat.

Selanjutnya sesi kedua yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari lima orang pebelajar kelas VII MTs Al-Madani Pontianak mendapatkan rata-rata penilaian multimedia yaitu 4.7 dengan kriteria sangat baik. Komentar yang pebelajar berikan pun menunjukkan bahwa pebelajar dapat memahami multimedia yang ditampilkan. Pada sesi ketiga yaitu uji coba kelompok besar yang terdiri dari tujuh orang pebelajar kelas VII MTs Al-Madani Pontianak mendapatkan rata-rata penilaian multimedia 4.6 dengan kriteria sangat baik. Komentar yang pebelajar berikan selain dapat dengan mudah memahami isi dari multimedia yang ditampilkan, pebelajar juga merasa tertarik dan menyukai tampilan dari multimedia [embelajaran bahan ajar thaharah.

Adapun dalam penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran yang terpenting dalam teknologi pembelajara adalah bukan berupa jumlah atau kuantitas namun yang terpenting adalah dengan siapapun dan berapapun jumlah pebelajar tersebut jika telah menggunakan multimedia pembelajaran bahan ajar thaharah maka hasil yang didapat adalah tuntas.

Dari analisis yang dilakukan memperlihatkan bahwa adanya perubahan paradigma pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Pebelajar lebih merasa nyaman dan serius ketika mereka mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dibandingkan harus selalu bergantung kepada guru. Ini juga tentunya menjadi pertimbangan guru mata pelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam untuk merubah pola pikir tidak hanya pebelajar namun juga sebagai pendidik itu sendiri. Guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan sumber belajar terutama media yang digunakan, karena media yang tersedia belum tentu dapat memenuhi kebutuhan pebelajar. Pengembangan multimedia yang dilakukan diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif khususnya bagi pebelajar, guru, dan sekolah serta umumnya bagi proses pembelajaran dan pendidikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: (1) Rancangan pembelajaran bahan ajar thaharah, rancangan pembelajaran atau disebut

matrik komponen memuat tujuan pembelajaran, sub tujuan, tugas belajar, perolehan belajar, isi belajar, skenario model pembelajaran, dan media. preskripsi atau tugas belajar merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran sebagai resep untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pebelajar dapat mempraktikkan tata cara bersuci, (2) Profil Storyboard multimedia pembelajaran bahan ajar thaharah. Storyboard yang dibuat menjelaskan tentang tampilan tiap bingkai yang ada dalam multimedia. Unsur yang disajikan pada bingkai multimedia meliputi teks, suara, gambar, video, dan animasi. Adapun bahan ajar yang disampaikan adalah mengenai thaharah. Selain itu storyboard juga memuat desain pesan yang akan ditampilkan di multimedia. Setelah storyboard dirancang maka tahap selanjutnya adalah pembuatan atau pengembangan multimedia pembelajaran. Selama proses pengembangan multimedia di validasi oleh ahli materi dan ahli media serta di lakukan penilaian oleh pebelajar yang menggunakannya, (3) Perilaku belajar pebelajar kelas VII dalam menggunakan multimedia pembelajaran: (a) Pebelajar tertarik dan antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran secara mandiri. (b) Pebelajar dapat memahami dengan mudah mengenai tata cara bersuci dengan tampilan video yang terdapat di multimedia pebelajaran dan (c) Pebelajar tuntas dalam menampilkan kinerja mempraktikkan tata cara bersuci dari najis dan hadas.

Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan produk bahan ajar thaharah, peneliti menyarankan: (1) Proses observasi akan semakin baik jika melibatkan beberapa orang pengamat, sehingga perilaku belajar pebelajar akan dapat terekam dengan lebih detail dan lengkap, (2) Agar media yang dikembangkan semakin baik maka perlu melibatkan beberapa ahli yang kompeten dibidangnya. Uji coba dapat dilakukan pada kelas lain dengan karakteristik pebelajar yang sama, (3) Untuk menggunakan multimedia pembelajaran pastikan kelengkapan sarana dan prasarana, sehingga multimedia tidak hanya dapat digunakan secara klasikal tapi juga secara mandiri tanpa terikat waktu, dan (4) Guru mata pelajaran PAI disarankan untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmara, Husna . *Penelitian Kuantitatif*. 2013. Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Asyhar, Rayadra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Choeroni, dkk. 2013. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gara Media.

- Degeng, Nyoman. 2013. *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Aras Media Standar Nasional Pendidikan, 2005, Ciptat: LeKdIs
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Gagne, Robert M. 1990. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pusat Antar Universitas.
- Husanah. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta : Prestasi Pustaka Jakarta.
- Ibrahim, Sutini. 2011. *Belajar, Pengajaran, dan Pembelajaran*. Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Kusmana, Suherli. 2010. *Model Pembelajaran Pebelajar Aktif*. Jakarta: Sketsa Aksara Lalitya.
- Reigeluth, C. M. 1999. *Instructional Design Theories and Models*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Saebani, Ahmad. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Standar Nasional Pendidikan. 2005. Lembaga Kajian Pendidikan Keislaman dan Sosial.