

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF MATERI KHULAFU'UR
RASYIDIN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VI
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)**

Elijah

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas. Jl. Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi
Sebayan-Sambas Kalimantan Barat
Email: elijah.arhadi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia CD interaktif materi khulafa'ur rasyidin mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah (MI). Metode yang dikembangkan dalam pengembangan media ini difokuskan pada pengembangan sistem daur hidup, yaitu pengembang software meliputi tahap: penggunaan, pengamatan, analisis, desain dan implementasi. kesimpulan akhir dari pengembangan media yang dihasilkan: masih perlu perbaikan dari berbagai segi baik dari pemilihan latar audio, latar gambar dan kecepatan gerak dari media yang digunakan. Namun demikian pengaruh media interaktif terhadap proses pelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran secara signifikan.

KATA KUNCI: *Pengembangan multimedia CD interaktif, materi Khulafaur Rasyidin Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*

PENDAHULUAN

Kata pepatah Cina, "Aku lihat, aku lupa. Aku dengar, aku ingat. Aku lakukan, aku ingat dan aku faham." Sebagai gambaran keberhasilan dari proses pembelajaran yang jelas akan menjadi tantangan guru di Abad 21. Multimedia memiliki peranan penting dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman siswa secara langsung. Menjadi guru di abad 21 berbeda dengan guru di abad 20-an. Eksistensi guru tidak lagi dilihat dari kharismanya semata, melainkan bagaimana seorang guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti arah tangan zaman. Guru di era digital dituntut mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran tahun 80-an sudah tidak diterima oleh anak didik zaman sekarang.¹ Dari hasil statistik tahun 2009 dicatatkan lebih dari 90% guru tidak mengenal dunia internet

dan tidak punya akses di dunia maya.² Ini kenyataan kondisi guru pada saat sekarang. Guru memiliki tantangan untuk meningkatkan kualitas dirinya sendiri karena zaman tidak memerlukan alasan dan tidak bisa menunggu sesiapa yang tertinggal.

Perkembangan arus teknologi, tidak ada siapa yang mampu membatasi. Kebebasan mengakses multi informasi, melampaui ruang dan waktu. Berbagai produk dan tontonan yang merusakkan syahsiah generasi muda semakin mudah didapat. Masalah moral, masalah akhlak, hilangnya perasaan malu, konflik rumah tangga, rapuhnya pendidikan di rumah, lingkungan pergaulan yang semakin rusak menjadikan anak semakin hilang kepekaan mereka terhadap konsep kemuliaan diri. Sekolah lebih fokus kepada prestasi akademik, bukan pengamalan pengetahuan. Guru-guru terpaksa melakukan percepatan diri demi mengejar perputaran zaman yang

¹. Ali Rif'an, 2010, *Tantangan Guru di Era Digital*, Situs Penulisan dan Perbukuan Indonesia, Menulisyuk.com.

². Ahmad Rizali, SAtria Darma, dan Indra Djati Sidi, 2009, *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*, Jakarta: Kompas Gramedia, hal. 13.

bergerak sangat cepat. Hanya sebagian kecil dari guru yang berhasil, sehingga sangat pantas seorang penulis Korea mengatakan, “Sangat banyak guru di masa ini yang sebenarnya belum pantas dipanggil guru.”

Inilah kenyataan yang harus dihadapi oleh guru di abad 21. Tantangan dari diri guru sendiri, kemampuan guru di kelas, menggunakan teknologi dan interaksi yang lainnya. Siswa yang berkembang sangat pantas, sangat sensitif dengan teknologi serta perkembangan teknologi yang tidak pernah peduli untuk menunggu siapa pun yang tertinggal. Terbukanya batas antar daerah dan negara, semakin beragamnya jumlah siswa dengan latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda. Berdirinya sekolah-sekolah modern dengan fasilitas dan guru profesional yang sangat menantang sekolah-sekolah yang sedia ada malahan mampu menggeser posisi sekolah yang ada. Semua adalah kenyataan yang mau tidak mau harus dihadapi oleh guru di masa ini. Maka dari itu makalah ini terasa penting untuk membahas tentang layanan internet dan sejenis dengannya yang akan memberi kemudahan dalam pembelajaran baik sebagai media maupun sebagai sumber materi.

KAJIAN PUSTAKA

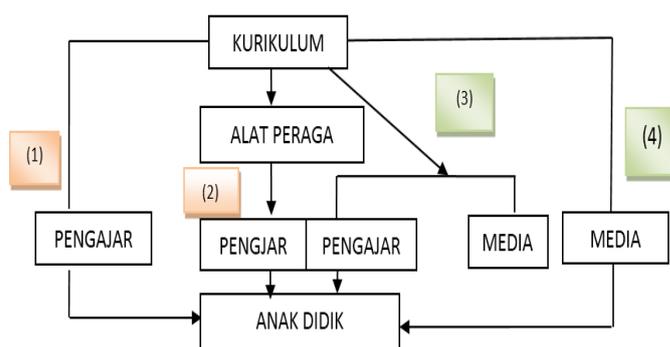
Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).³ Sedangkan media instruksional edukatif adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.⁴

Media bukan hanya sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai penyalur

pesan dan fungsi-fungsinya yang lain.⁵ Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudahkan (facilitated) pencapaiannya. Tujuan pembelajaran harus bersifat “behavioral” atau berbentuk tingkah laku yang dapat diamati, dan “measurabel” atau dapat diukur. Pentingnya strategi pembelajaran, yaitu menentukan semua langkah dan kegiatan yang perlu dilakukan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada para siswa. Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi belajar dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁶

Berikut kita bisa lihat masing-masing keterkaitan semua unsur-unsur pendidikan/ belajar di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Bagan 1
Posisi Media dalam pembelajaran



- Pola I: Sumber belajar peserta didik hanya berupa orang saja. Guru memegang kendali yang penuh atas terjadinya kegiatan belajar mengajar.
- Pola II: Sumber belajar peserta didik berupa orang dibantu bahan/sumber lain. Guru masih memegang kendali, hanya tidak mutlak. Sumber lain berfungsi sebagai alat bantu atau alat peraga.
- Pola III: Sumber belajar peserta didik berupa orang dan sumber lain berdasarkan

³. Ahmad Rohani, 1997, *Media Instruksional Edukatif*, PT. Rineka Cipta Jakarta, hal. 3.

⁴. Ahmad Rohani, 1997, *Media Instruksional Edukatif*, PT. Rineka Cipta Jakarta, hal. 4.

⁵. Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, 2007, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta, hal. 2.

⁶. Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, 2007, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta, hal. 4.

suatu pembagian tanggung jawab. Kontrol dibagi bersama. Dan sumber lain itu berupa bagaian integral dari seluruh kegiatan belajar. Sumber lain itu disebut media.

- d. Pola IV: Sumber belajar peserta didik hanya dari sumber bukan manusia (media).⁷

Jadi perbedaan antara alat peraga dan media di dalam proses pembelajaran terletak pada fungsinya dalam mentransfer informasi ke peserta didik bukan dari segi substansinya. Banyak jenis media yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran. Secara garis besarnya media digolongkan menjadi tiga bagian besar yakni visual, audio dan audio visual. Media yang tergolong visual berupa apa saja yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa seperti gambar, grafik, peta, media cetak berupa surat kabar, majalah, tabloid, dan buku paket, bisa juga berupa film bisu. Media audio bisa berupa radio, rekaman tip recorder, MP3, dan banyak lagi. Sedangkan media audio visual merupakan gabungan di antara media visual dan udio, dalam arti bisa dilihat dan di dengar.

Secara umum media mempunyai kegunaan, antara lain sebagai, (a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, (c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan visual, auditori dan kinestetiknya, (e) memberikan rangsangan yang sama untuk mempersamakan rangsangan dan menimbulkan persepsi yang sama, dan (f) untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Definisi Multimedia

Multimedia terbagai menjadi dua kategori yaitu: multimedia linier dan multimedia

interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, seperti pembelajaran interaktif, game, dan lain-lain.

Khulafaur Rasyidin

Abu Bakar As-Siddiq

Abu Bakar Assyiddiq adalah sahabat Rasulullah SAW yang tergolong orang terawal masuk Islam. Gelar As-Siddin diberikan oleh Rasulullah kepada Abu Bakar disebabkan Abu Bakar adalah orang yang selalu membenarkan apa-apa yang sampai kepadanya dari Rasulullah. Abu Bakar tidak pernah memiliki keraguan sedikit pun kepada Rasulullah. Abu bakar memiliki kepribadian yang mulia sehingga dia sangat dicintai oleh Rasulullah dan sahabat. Abu Bakar juga merupakan mertua Rasulullah ayah 'Aisyah.

Abu Bakar dibai'at oleh umat Islam setelah wafatnya Rasulullah dengan hasil musyawarah. Abu bakar melanjutkan tugas Rasulullah dengan menjaga semua yang telah ditegakkan oleh Rasulullah. Sandaran hukumnya adalah Al-Quran dan kemudian sunnah, namun dalam pengambilan sunnah ini pun Abu Bakar sangat berhati-hati, yakni dengan menyertakan saksi yagn lain yang mendengarkan hadis yang sama. Abu bakar adalah pemimpin yang zuhud, berakhlak mulia, berhati lembut dan penyayang serta seorang pejuang yang tangguh di medan perang, disegani oleh kawan dan lawan. Masa pemerintahan kekhalifahan Abu bakar lebih kurang 2 tahun.

Perkembangan Islam di masa keKhalifahan Abu Bakar

1. Umat Islam berhasil mengalahkan pemberontakan Musailamah Al-Khazzab
2. Abu bakar berhasil mengatasi fitnah dan penghianatan orang-orang yang murtad karena wafatnya Rasulullah.

⁷. Ahmad Rohani, 1997, *Media Instruksional Edukatif*, PT. Rineka Cipta Jakarta, hal. 5.

⁸. Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran: Peranan Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, hal. 5-6.

3. Abu Bakar memerangi orang-orang yang tidak mau membayar zakat sehingga hukum Allah tetap tegang dipermukaan bumi.
4. Pengkodifikasian Al-Quran dengan tim yang diketua oleh Zaid bin Sabit. Ide ini diutarakan oleh Umar bin Khattab.

Umar bin Al-Khattab

Umar bin Khattab adalah Khalifah kedua setelah Abu Bakar. Sebagaimana Abu Bakar adalah sahabat Rasulullah yang tergolong yang terawal masuk Islam. Kendatipun sebelum masuk Islam Umar adalah orang yang sangat keras menentang Rasulullah namun berkat doa Rasulullah Umar mendapatkan petunjuk keislamannya. Masuknya Umar kepada Islam menjadi semangat keberanian Umat Islam di Makkah pada masa itu, mereka menjadi kuat. Keberanian Umar juga membuat tidak ada orang yang berani menentang dan menyakitinya ketika diawal keislamannya atau pun ketika ia mengikrarkan diri mau berhijrah secara terang-terangan. Sebab itu Umar mendapat gelar Al-Faruq.

Umar bin Khattab di bai'at oleh umat Islam setelah wafatnya Abu Bakar. Kendatipun yang menyarankan Umar sebagai halifah adalah Abu Bakar tetapi pengangkatan Umar adalah tetap dengan hasil musyawarah dan disetujui oleh seluruh umat Islam. Umar adalah pribadi yang keras, namun demikian Umar juga adaklah laki-laki yang berhati lembut dan mudah menangis sehingga di wajah terlihat aliran bekas air mata. Umar adalah sosok yang zuhud, ahli ibadah yang sangat taat, adil, cerdas, bijak sana sebagaimana juga para pendahukunya Rasulullah dan Abu Bakar. Sandaran Umar mengambil hukum juga sebagaimana Abu Bakar. Umar juga merupakan mertua Rasulullah dari Hafsa.

Masa kekhalifahan Umar lebih kurang 10 tahun. Kisah-kisah tentang kekhalifahan Umar sangat banyak dicatat oleh buku-buku sejarah. Kepribadian Umar sangat dicintai umat Islam. Umar wafat di tikam dalam shalat subuh ketika dia menjadi Imam di abad 21 H.

Perkembangan Islam di masa pemerintahan Umar bin Khatab

1. Wilayah kekuasaan Islam semakin meluas ke wilayah Romawi dan Parsi
2. Umar memiliki pasukan angkatan laut di bawah panglima perang Usamah bin Zaid yakni dikenal dengan psukan katak yang tidak ada sebelum dan setelahnya.
3. Umar yang pertama kali menggunakan gelar Amirul Mu'minin.
4. Umar menyediakan kendaraan umum dan kendaraan pengangkutan barang.
5. Umar yang pertama kali membuat kantor pos di tiap-tiap daerah.
6. Memberikan pensiunan pada sahabat-sahabat yang terawal masuk Islam, istri-istri rasulullah.
7. Bayi yang lahir dan sudah disapih ditanggung oleh Negara.
8. Menetapkan hukum hal-hal yang baru.
9. Organisasi politik dan administrasi Negara disusun.
10. Mengebangkan ilmu pengetahuan.

Usman bin Affan

Usman bin Affan diangkat oleh kaum Muslimin setelah wafatnya Umar bin Khatab. Musyawarah untuk pemilihan Khalifah sudah segera diperintahkan Umar ketika keadaannya sudah semakin parah. Tim syura pemilihan Khalifah diketuai oleh Abdurahman bin Auf dan pembaiatan Usman disetujui oleh seluruh kaum Muslimin.

Sebagaimana Abu Bakar dan Umar, Usman juga merupakan orang yang terawal masuk Islam. Usman masuk Islam melalui Abu Bakar bersama 6 sahabat yang lain. Usman memiliki kepribadian yang mulia, dia dikenal sangat pemalu. Rasulullah pernah menyatakan, sabdanya: "Maliakat pun malu kepada Usman." Usman adalah menantunya rasulullah dari kedua anak Rasulullah Ruqayah dan adiknya, sehingga di dikenal dengan panggilan zunnun nur ain "orang yang memiliki dua cahaya mata".

Usman menjadi khalifah selama lebih kurang 12 tahun. Di masa pemerintahan Usman kekayaan umat Islam melimpah dan pada masi ini jugalah berawalnya masa

fitnah. Masa perkembangan di zamn Usman sebagai berikut:

1. Usman melanjutkan kebijakan-kebijakan Umar dan mengembangkannya lagi.
2. Penulisan kembali Al-Quran dan diperbanyak dari mushaf Abu Bakar sampai kepada kita sekartrang
3. Wilayah umat Islam juga semakin meluas.
4. Kemakmuran rakyat juga meningkat

Ali bin Abi Thalib

Peristiwa pembunuhan Usman menjadi mala petaka besar unat Islam. Erpecahan pun terjadi. Di dalam kondidi kekacauan politik beginilah Ali di bai'at oleh kaum Muslimin menjadi Amirul Mu'minin. Ali sebagaimana pendahulunya adalah seorang yang zuhud, ahli beribadah dan berakhlak mulia. Ali adalah sahabat yang berfamili dekat dengan Rasulullah. Dia adalah anak-anak yang pertama kali masuk Islam. Ali adalah paglima perang Rasulullah yang selalu berhasil melaksanakan ekspedisinya. Ali juga yang dipercaya rasulullah menggantikan posisinya di saat Rasullulla hijrah bersama Abu Bakar.

Ali bin Abi Thalib selain adalah anak paman Raasulullah Abu Thalib, Ali juga adalah benantu Rasulullah dari Fatimah anak kesayangan Rasulullah. Dari Ali inijuga lahir hasan dan Husein.

Ali menjadi Khlifah lebih kurang 5 tahun. Di masa kekhlafahan Ali umat Islam banyak mengalami pergolakan politik. Namun demikian Islam selalu berkembagn baik di wilayah pemerintahan maupun Ilmu pengetahuan Islam selalu menunjukkan kemajuan.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan di dalam media ini adalah sesuai dengan SK dan KD yang ada. Adapun SK dan KD pada makalah ini membahas tentang Khulafa'ur Rasyidin yang empat. Selain itu pada film yang disediakan tersedia juga materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Makkah sebelum Islam, Makkah ketika awal Islam, Madinah ketika sebe-

lum Hijrah, dan Umat Islam setelah Hijrah. Berikut Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafa'ur Rasyidin.

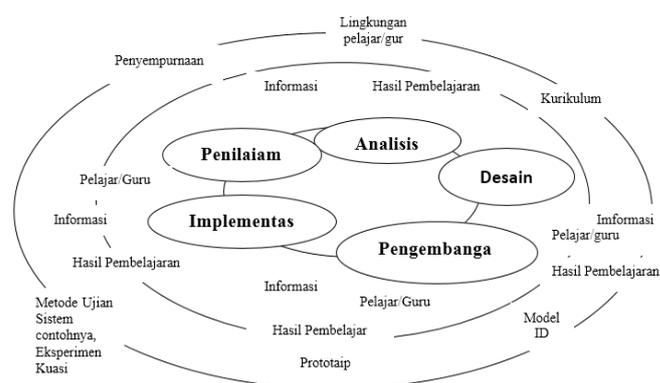
Berikut adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada media ini: SK: Mengambil manfaat dari perkembangan Islam pada masa Khulafaur rasiIdin dalam kehidupan sehari-hari. KD: siswa mampu mendeskripsikan dan menginterpretasikan perkembangan.

Metode Pengembangan

Metodelogi yang dikembangkan dalam pengembangan media ini difokuskan pada pengembangan sistem daur hidup. Menurut Henderson⁹ pengembang software meliputi tahap: penggunaan, pengamatan, analisis, desain dan implementasi. Menurut Munir, dalam pengembangan media ada beberapa tahap yang perlu ditempuh yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) penilaian, yang melibatkan aspek pengguna, lingkungan pembelajaran, kurikulum, prototaip, pengguna dan penyempurnaan sistem.¹⁰

Hubungan kelima tahap tersebut digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2 Daur Hidup Pengembangan sistem Multimedia dalam pendidikan



⁹. Munir, 2010, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, bandung: Alfabeta, hal. 240

¹⁰. Munir, 2010, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, bandung: Alfabeta, hal. 240

Bagan di atas menggambarkan proses pengembangan sistem multimedia dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran

HASIL PENGEMBANGAN Produk yang Dihasilkan

Berikut adalah contoh sebagian halaman atau file Macromedia Flash Player yang dapat dihasilkan dengan metode pengembangan Daur Ulang untuk Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin: SK: Mengambil manfaat dari perkembangan Islam pada masa Khulafaur rasyidin dalam kehidupan sehari-hari.

KD: Siswa mampu mendeskripsikan dan menginterpretasikan perkembangan Islam pada masa khulafaur rasyidin.

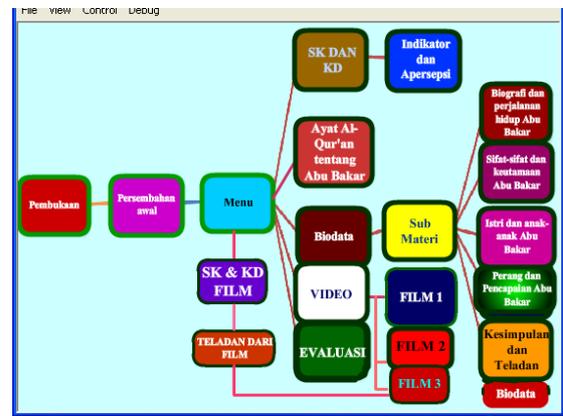
1. Halaman Pembukaan materi Khulafa'ur Rasyidin



2. Halaman menu, berisi tombol yang akan membawa ke materi



3. Peta Konsep, berisi tentang seluru file yang ada pada Media materi Khulafa'ur Rasyidin dan secara keseluruhan.



4. Halaman biografi dan perjalanan hidup Abu Bakar As-siddiq



5. Evaluasi materi Khulafa'ur Rasyidin



Hasil Penilaian

Penilaian yang diberikan pada pengembangan media ajar interaktif berbasis ICT macromedia Flas Player 8 Profesional tentang materi Khulafaur Rasyidin oleh pembimbing dan pengamal digolongkan baik. Namun demikian masih banyak di dapati kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Terlalu banyak gambar di setiap halaman menjadikan tampilan video kelihatan ramai dan terlalu sibuk. Adanya pengulangan video membuat rusak penampilan media karena kurang tepatnya dalam mengunci gerakan di pembuatan dasar media.

PENUTUP

Media interaktif berbasis ICT memudahkan kerja guru dalam menjelaskan materi yang ingin dicapai, serta membuat siswa senang, semangat dan gembira di dalam proses belajar. Selain itu siswa juga bisa berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama ketika menjawab evaluasi pelajaran. Oleh karena itu Kemampuan guru menggunakan dan memanfaatkan teknologi sangat diharapkan untuk mampu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rizali, SAtria Darma, dan Indra Djati Sidi, 2009, *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Provesional*, Jakarta: Kompas Gramedia.
- Ahmad Rohani, 1997, *Media Instruksional Edukatif*: PT. Rineka Cipta Jakarta.
- Ali Rif'an, 2010, *Tantangan Guru di Era Digital*, Situs Penulisan dan Perbukuan Indonesia, Menulisuk.com.
- Munir, 2010, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran: Peranan Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, 2007, *Mozaik Tekhnologi Perdidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.