

PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA

Syaifudin Zuhri *¹

¹MIN 6 Jember

e-mail: *1syaifudinzuhritgl@gmail.com,

Abstrak

Pendidikan dan guru merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, maka dari itu guru merupakan salah satu faktor utama bagi keberhasilan pendidikan. Karena itu tidak mengherankan jika setiap adanya inovasi pendidikan, guru selalu menjadi kunci dalam pengembangan pendidikan di tanah air. Untuk itu, guru dituntut untuk menguasai memahami strategi dan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, karena dengan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik mudah menerima materi yang disampaikan dan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Tulisan ini untuk mendeskripsikan konsep dan penerapan media pembelajaran multimedia pada Sejarah Kebudayaan Islam pada madrasah. Dimana pembelajaran merupakan suatu proses interaksi atau kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam merubah perilaku yang timbul dari pengalaman dengan menggunakan atau memfungsikan berbagai sumber, metode, strategi dan media pembelajaran yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan memanfaatkan multimedia yang ada sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada Lembaga Pendidikan tersebut. Penerapan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis multimedia tidak dapat dilepaskan dari motivasi agama, panggilan jiwa dalam mendidik agar menjadi suatu motivasi guru dalam menerapkan suatu pembelajaran, dengan begitu guru akan senantiasa melakukan tugas sebagai pendidik dengan ikhlas, dan tidak terbebani dengan berupaya memaksimalkan peran dan fungsi media dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan strategi-strategi yang ada sesuai kondisi dan tujuan pembelajaran.

Kata kunci— Pendidikan, Multimedia, Kebudayaan, Islam

Abstract

Education and teachers are an inseparable unit, therefore teachers are one of the main factors for the success of education. Therefore, it is not surprising that for every educational innovation, teachers are always the key in the development of education in the country. For this reason, teachers are required to master understanding strategies and learning in order to create effective and fun learning for students, because with fun learning students are easy to accept the material presented and will be more easily understood by students.

This paper is to describe the concept and application of multimedia learning media in Islamic Cultural History in madrasah. Where learning is a process of interaction or activity between teachers and students in changing behavior that arises from experience by using or functioning various sources, methods, strategies and existing learning media to achieve learning or educational goals that are applied to the subject of Islamic Cultural History with utilize the existing multimedia in accordance with the existing situation and conditions of the educational institution. The application of multimedia-based Islamic cultural history learning cannot be separated from religious motivation, the calling of the soul in educating so that it becomes a teacher's motivation in implementing a learning, so teachers will always carry out their duties as educators sincerely, and are not burdened by trying to maximize the role and function of the media. in the learning process by paying attention to the existing strategies according to the conditions and learning objectives.

Keywords— Education, Multimedia, Culture, Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menghadapi tantangan global dan menyiapkan masa depan bangsa. Untuk itu pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan besar agar mampu bersaing dalam segala hal. Sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana melalui proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Mahfud, R., 2011)

Pembelajaran yang efektif, menuntut peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan. Dalam hal ini, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat berguna untuk mengembangkan potensi keagamaan. Dengan mempelajari SKI maka umat islam akan mengetahui segala sesuatu yang terjadi di masa lampau yang banyak mengandung pelajaran hidup. Peserta didik dapat mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa yang diharapkan dapat menjadi insan kamil atau seseorang yang berakhlak mulia sesuai yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Dengan memahami materi SKI dengan baik dan benar, membutuhkan metode, strategi, dan media yang tepat sesuai karakter, kondisi, lingkungan, dan sarana prasarana pendukung untuk pembelajaran.

Pelaksanaan mata pelajaran SKI saat ini telah menggunakan Kurikulum 2013, di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember sendiri baru mulai dilaksanakan pada semester I atau ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Dimana untuk pelaksanaan Kurikulum 2013 telah diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember mulai Tahun Pelajaran 2013/2014 yaitu kelas 1, II, dan IV. (MIN,2013) maka penulis tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (quasi experiment). Metode quasi experiment digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2007: 114).

Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran problem solving berbantuan multimedia interaktif, sedangkan variabel terakhirnya adalah kemampuan analisis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran adalah pengalaman belajar peserta didik atau lebih lengkap adalah suatu proses interaksi antar peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Syarifudin Zuhri, 2017)

Wina Sanjaya berpendapat, bahwa pembelajaran ialah proses bagi seorang peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran yang disampaikan guru, proses penyampaian itu sering dianggap sebagai proses mentransfer ilmu. Mentransfer disini bukan diartikan memindahkan. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran yang telah disampaikan guru. (Wina Sanjaya, 2006) Selain dari itu, Pembelajaran adalah perubahan dalam perilaku seseorang yang timbul dari pengalaman. (Hamruni, 2011)

Pembelajaran merupakan proses eksperimental (pengalaman) yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen yang tidak dapat dijelaskan dengan keadaan sementara kedewasaan, atau tendensi alamiah. (Conny R. Semiawan, 2008)

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi atau kegiatan antara pendidik (guru) dengan peserta didik (murid/siswa) dalam merubah perilaku yang timbul dari pengalaman dengan menggunakan atau memfungsikan berbagai sumber, metode, strategi dan media pembelajaran yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan.

Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam sendiri dapat dilihat dari dua aspek, yaitu bahasa dan istilah. Apabila ditinjau dari aspek bahasa, maka kata sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu *syajarotun*, yang artinya pohon. Sedang kata sejarah menurut istilah adalah peristiwa yang terjadi pada masa lampau, yang berkaitan dengan berbagai proses kehidupan manusia dan dipelajari di masa kini untuk diambil hikmahnya bagi perjalanan kehidupan di masa-masa mendatang. (Murodi, 2009)

Sedangkan kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya". kemudian di gabungan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi hidup dan kehidupan. Yang dimaksud dengan Sejarah Kebudayaan Islam adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh atau suri teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Muhaimin mengatakan, ...“Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari’ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah”. (Muhaimin, 2005)

Thoha mengatakan, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar.
- c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul. (Chabib Thoha, 1999)

Multimedia Pembelajaran

Berikut beberapa definisi multimedia menurut para ahli (M. Suyanto, 2005):

- a. Menurut Risch (1996), Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video.
- b. Menurut McCormick (1996), Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu : suara, gambar, dan teks. Multimedia juga kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data.
- c. Menurut Robin dan Linda (2011), Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.
- d. Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. (Dewi Amaliah Nafiati, 2013)
- e. Multimedia merupakan penggabungan dua kata, “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium.
- f. Definisi lain dari Multimedia “gabungan dari berbagai komputer yang dikontrol oleh sebuah komputer. (Rayandra Asyhar,2012)

Secara etimologi kata multimedia berasal dari bahasa Latin: *Multum* + *Medium* yaitu media (sarana) yang menggunakan banyak bentuk dari konten dan pemrosesan informasi

(berupa teks, audio, grafik, animasi, video, interaksi) untuk memberitahukan atau menghibur pengguna (audiens). Sedangkan media sendiri secara istilah dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi. (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005) Sedangkan Djamarah dan Aswan, mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan. (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2002)

Definisi lain dari multimedia yaitu menempatkannya dalam konteks, menurut Hofstetter (dalam Suyanto), multimedia adalah pemanfaatan komputer yang membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Definisi tersebut ada empat komponen penting pada multimedia, antara lain. (M. Suyanto, 2005): 1) Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita; 2) Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi; 3) Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung; 4) Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi, dan ide kita sendiri.

Menurut Husni Idris, Multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. (Husni Idris, 2008)

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa : multimedia merupakan alat dalam mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video dengan mengelola dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Selain dari itu, disamping definisi dari multimedia tersebut diatas, media itu sendiri, (Yusufhadi Miarso, 1986) Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mendefinisikan bahwa media merupakan alat bantu mengajar yang berfungsi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2015)

Menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECT), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dan menurut Education Association, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. (Ahmad Sabri, 2005)

Menurut Zakiah Daradjat, media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik. (Zakiah Daradjat, 1995) Sedangkan menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya yang berjudul “media pembelajaran” menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002) sedangkan Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Abdul Wahab Rosyidi, dan Mamlu’atul Ni’mah, 2011) Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 2003)

Macam-macam jenis multimedia

Adapun macam-macam jenis multimedia dalam pembelajaran, sebagai berikut: (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2011)

- a. Laptop/ Notebook, adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer tetapi bentuknya praktis dapat dilihat dan dibawa kemana-mana karena bobotnya yang ringan, bentuknya yang ramping dan daya listriknya yang menggunakan baterai charger, sehingga bisa digunakan tanpa harus mencolokkan ke steker.
- b. Desktop, adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya yang jauh lebih praktis yaitu CPU menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat. Namun, alat ini masih menggunakan sumber listrik steker karena belum dilengkapi baterai charger.
- c. Personal Digital Assistant (PDA), adalah perangkat sejenis komputer, tetapi bentuknya sangat mini sehingga dapat dimasukkan dalam saku. Walaupun begitu, fungsinya hampir sama dengan komputer pribadi yang dapat mengolah data.
- d. Kamus Elektronik, adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menerjemahkan antar bahasa.
- e. MP4 Player, adalah perangkat yang dapat digunakan sebagai media penyimpanan data sekaligus alat pemutar video, musik dan game.
- f. MP3 Player, Hampir sama dengan MP4, MP3 Player adalah perangkat yang dapat menyimpan data hanya saja MP3 ini tidak dapat memutar video dan game, hanya dapat memutar musik dan mendengarkan radio.
- g. Flasdisk, adalah media penyimpanan data portable yang berbentuk Universal Serial Bus. Ukurannya kecil dan bobotnya sangat ringan, tetapi dapat menyimpan data dalam jumlah besar.
- h. Komputer, adalah perangkat berupa hardware dan software yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengolah data menjadi informasi dan menyimpannya untuk ditampilkan di lain waktu.
- i. Internet, adalah sebuah jaringan computer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia.
- j. Intranet, apabila penyediaan infrastruktur internet mengalami suatu hambatan, maka intranet dapat dijadikan alternatif sebagai media pendidikan berbasis TI. Karakteristik intranet hampir sama dengan internet, hanya saja untuk area lokal (dalam suatu kelas, sekolah, gedung, atau antar gedung). Model-model pembelajaran sinkron dan tidak sinkron dapat dengan mudah dan lebih murah dijalankan pada intranet. Menurut penulis, pada kondisi-kondisi tertentu intranet justru dapat menjadi pilihan tepat dalam menerapkan pendidikan berbasis TI.
- k. Mobile Phone, Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telpon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telpon seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telpon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut *M-learning (mobile learning)*.
- l. CD-ROM/Flash Disk, atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet/intranet tidak tersedia. Materi pembelajaran disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada suatu komputer. Pemanfaatan media CD-ROM/flash disk merupakan bentuk pembelajaran berbasis TI yang paling sederhana dan paling murah. (Ali Muhson, 2021)

Kelebihan Multimedia Pembelajaran

- a. Meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar yaitu: 1) Memperkaya pengalaman belajar peserta didik 2) Ekonomis 3) Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran 4) Membuat peserta didik lebih siap belajar 5) Mengikutsertakan banyak panca indera dalam proses pembelajaran 6) Meminimalisir perbedaan persepsi antar guru dan peserta didik 7) Menambah kontribusi positif peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar. 8) Membantu menyelesaikan perbedaan pribadi antar peserta didik. (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002)
 - b. penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
-

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, jelas dan menarik
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- h. Multimedia dapat menyesuaikan dengan kecepatan belajar seseorang.
- i. Pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih fleksibel berkaitan dengan waktu dan tempat.
- j. Pebelajar tidak dituntut untuk hadir pada tempat dan waktu tertentu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran
- k. multimedia dapat meningkatkan : Efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, mempelajari belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada peserta didik, dan memandu untuk belajar lebih baik.

l. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Azhar Arsyad, 2003)

Pendapat lain dengan kelebihan multimedia dalam pembelajaran yaitu : 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; 2) Mampu menimbulkan rasa senang selama PBM berlangsung sehingga akan menambah motivasi peserta didik; 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran; 4) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak; 5) Media penyimpanan yang relative gampang dan fleksibel; 6) Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar; 7) Menampilkan obyek yang terlalu besar kedalam kelas; dan 8) Menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang. (Dewi Amaliah Nafiati, 2005)

Kelemahan multimedia dalam pembelajaran: 1) Biaya relatif mahal untuk tahap awal; 2) Membutuhkan penerangan, dan tempat yang cukup; 3) Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan; 4) Belum memadainya perhatian dari pemerintah; 5) Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu. (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2011)

Penerapan Multimedia Pembelajaran

Sebelum membahas multimedia, kita lihat terlebih dahulu melihat bagaimana sejarah dalam perspektif Islam, Islam sangat menganjurkan untuk mempelajari sejarah sebagaimana telah ada pada Kisah-kisah yang dipaparkan dalam Al-Qur'an bertujuan agar umat manusia dapat mengambil pelajaran darinya. Allah berfirman, "Dan semua kisah dari rasul-rasul, Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dengan surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman (Q.S. Hud 11:120).

Dari penjelasan ayat-ayat di dalam Al-Qur'an, jelaslah bagaimana Islam mengajarkan pentingnya mempelajari sejarah dengan mengambil hikmah dari semua peristiwa. Tujuan dan manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam adalah seseorang akan mendapatkan informasi dan pemahaman mengenai asal-usul khazanah budaya dan kekayaan di bidang lainnya yang pernah diraih oleh umat Islam di masa lampau dan mengambil pelajaran dari kejadian tersebut. Generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu, sehingga peserta didik dapat memilih mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu. Mengambil pelajaran yang baik dari suatu umat dan meninggalkan hal-hal yang tidak baik. Selain itu, peserta didik mampu berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya Islam di masa yang akan datang.

Belajar sejarah seringkali diartikan oleh peserta didik sebagai suatu pelajaran yang mengharuskan peserta didik menghafal setiap peristiwa sejarah, khususnya mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang di dalam materinya banyak disebutkan nama-nama kalifah dan juga tahun-tahun terjadinya suatu peristiwa. Dari pada itu seorang guru harus benar-benar

selektif dalam memilih dan memilah metode, strategi, dan media pembelajaran. Berikut adalah strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Strategi Pemilihan Media Pembelajaran adalah : a) Menentukan jenis alat peraga dengan tepat, guru memilih alat peraga manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang hendak diajarkan; b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, perhitungkan apakah penggunaan alat peraga itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik; c) Menyajikan alat peraga dengan tepat, teknik dan metode penggunaan alat peraga dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana yang ada; dan d) Menempatkan atau memperlihatkan alat peraga pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat, kapan dan dalam situasi mana alat peraga digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses mengajar terus menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan alat peraga. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1990)

Pentingnya multimedia dalam pembelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan berbagai metode pembelajaran, dalam kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik, multimedia mempunyai kedudukan yang sangat penting, Islam sendiri telah memberi petunjuk untuk memudahkan seorang guru dalam memberi pengetahuan, dan pengalaman pembelajaran kepada peserta didiknya, Sebagaimana diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW kepada para sahabat-sahabatnya yang berdasarkan kepada al Qur'anul Kariim.

Firman Allah Swt :

Artinya: *“Hai kaum kami, terimalah (seruan) orang yang menyeru kepada Allah dan berimanlah kepada-Nya, niscaya Allah akan mengampuni dosa-dosa kamu dan melepaskan kamu dari azab yang pedih”*. (QS: al Ahqaaf, (46): 31)

Rasulullah Saw bersabda : (Ahmadi Toha, 1986)

Artinya : *Telah menceritakan kepada kami, Adam telah menceritakan kepada kami Syu'bah dari Abu At Tayyah dia berkata; saya mendengar Anas bin Malik radliallahu 'anhu berkata; Nabi shallahu 'alaihi wasallam bersabda : “Mudahkanlah setiap urusan dan janganlah kalian mempersulitnya, buatlah mereka tenang dan jangan membuat mereka lari”*. (H.R Bukhari, No. 5660). (www.mutiarahadits.com)

Hadits diatas dalam konteks pembelajaran bermakna sebagai metode, model, media, strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pengajar, pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada muridnya baik santri maupun peserta didik. Sebagai upaya agar ilmu yang disampaikan mudah dipahami, menyenangkan, dan dengan harapan tujuan pembelajaran dapat berjalan dan tercapai. Dimana relevansi multimedia dalam pembelajaran SKI sebagai berikut: a) Materi sejarah kebudayaan Islam memuat kisah-kisah Rasulullah dan para sahabat; b) Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menekankan keteladanan; c) Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam lebih pada menggunakan metode drill, demonstasi, sosiodrama, ceramah, curah pendapat, inquiri, pemecahan masalah, dan diskusi; d) Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan Pendekatan Pendekatan ilmiah (*scientific approach*); e) Dalam proses pembelajaran, materi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan Siklus Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian yang telah diuraikan tersebut diatas, maka dapat disimpulkan: 1) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi atau kegiatan antara pendidik (guru) dengan peserta didik (murid/siswa) dalam merubah perilaku yang timbul dari pengalaman dengan menggunakan atau memfungsikan berbagai sumber, metode, strategi dan media pembelajaran yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan memanfaatkan multimedia yang ada sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada Lembaga Pendidikan tersebut. Penggunaan multimedia dalam

pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam perlu memperhatikan kelebihan-kelebihannya sebagai motivasi dalam pembelajaran, serta tidak melupakan kekurangan/kelemahan dari penggunaan multimedia sebagai bahan evaluasi dalam penggunaan media / alat peraga pembelajaran kedepannya; 2) Penerapan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis multimedia tidak dapat dilepaskan dari motivasi agama, panggilan jiwa dalam mendidik agar menjadi suatu motivasi guru dalam menerapkan suatu pembelajaran, dengan begitu guru akan senantiasa melakukan tugas sebagai pendidik dengan ikhlas, dan tidak terbebani dengan berupaya memaksimalkan peran dan fungsi media dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan strategi-strategi yang ada sesuai kondisi dan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakr al-Haytsami (w.807H), *Majma' al-Zawa'id*, I;
- Abu Muhammad al-Darimi (181H-255H) *Sunan al-Darimi*, I;
- al-Hakim al-Naysaburi (321H-405H), *al-Mustadrak*, I;
- Ali Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, (online) Vol. VIII. No. 2, tahun 2010, diakses 20 April 2017
- Arsyad, Azhar. 2003a. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- _____. 2003b. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan;
- _____. 2012c. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, ed. Saiful Ibad. Jakarta: Referensi;
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan:Ciputat Press;
- Daradjat, Zakiah. 1995. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam, cet. ke-1*. Jakarta: Bumi Aksara;
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar, Cetakan Kedua*. Jakarta: Rineka Cipta;
- Dokumen MIN 6 Jember
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani;
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara;
- [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/196204061989031-HIKMAT/HANDOUT_PERKULIAHAN/MultimediaKuliah/1-Perkembang_Multimedia%20\[Compatibility%20Mode\].pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/196204061989031-HIKMAT/HANDOUT_PERKULIAHAN/MultimediaKuliah/1-Perkembang_Multimedia%20[Compatibility%20Mode].pdf) (online) diakses April 2021
- <http://www.mutiarahadits.com/97/91/75/sabda-nabi-permudahlah-jangan-kalian-persulit.htm>. Online diakses Mei 2021.
- Idris, Husni. 2008. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Jurnal STAIN Manado*. Volume 5 Januari - Juni 2008;

- Mahfud, R. 2011. *Al – Islam (Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Erlangga;
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta:Pustekkom Dikbud dan Rajawali;
- Muhaimin. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam*. Jakarta Raja Grafindo Persada;
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press;
- Murodi. 2009. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Semarang: Karya Toha Putra;
- Nafiaty, Dewi Amaliah. 2005a. *Multimedia Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset;
- _____. 2013b. *Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia*. *Jurnal CAKRAWALA* 6.10 (2013)
- Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. 2009b. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN-Maliki Press
- Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. 2011a. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN-Maliki Press;
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching;
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana;
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang;
- Shahih Bukhari, no. 5660-5663.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1990a. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru
- _____. 2015b. *Media Pengajaran, penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo;
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya;
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia*. Yogyakarta: Andi Offset;
- Thoha, Chabib dkk. 1999. *Metodelogi Pengajaran Agama*. Semarang. Pustaka Pelajar;
- Toha, Ahmadi. 1986. *Terjemah Sahih Bukhori*. Jakarta: Pustaka Panjimas;
- Zuhri, Syaifudin. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Tematik Terpadu, *Tesis tidak dipublikasikan*. Jember: IAIN Jember;