

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya

Penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, penelitian pengembangan yang akan peneliti gunakan sebagai bahan pijakan yang relevan antara lain:

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis ADOBE FLASH CS3 Materi Pokok Kegiatan Manusia yang Dapat Mengubah Permukaan Bumi untuk SD/MI. <sup>9</sup>	Pengembangan media pembelajaran multimedia.	Materi pembelajaran yaitu Pendidikan Kemuhammadiyah dan subjek penelitian yaitu siswa SMA.
2	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas	Pengembangan media pembelajaran multimedia.	Belum sampai pada tahap pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar.

---

<sup>9</sup> Arofah Meilina, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash Cs3 Materi Pokok Kegiatan Manusia Yang Dapat Mengubah Permukaan Bumi untuk SD/MI.* (Yogyakarta, 2016).

	VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung. <sup>10</sup>		
3	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Ketentuan-Ketentuan Shalat untuk Siswa kelas IV SD. <sup>11</sup>	Pengembangan media pembelajaran multimedia.	Materi pembelajaran dan subjek penelitian yaitu siswa SMA kelas X.
4	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Shalat untuk kelas II Sekolah Dasar. <sup>12</sup>	Pengembangan media pembelajaran multimedia.	Materi pembelajaran dan subjek penelitian.
5	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran PAI	Pengembangan media pembelajaran	Materi pembelajaran dan subjek penelitian.

<sup>10</sup> Resti Cahyaningrum, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung*. (Malang, Juni 2016).

<sup>11</sup> Ade Suryadi, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok "Bahasan Ketentuan-Ketentuan Shalat" untuk siswa kelas IV*. (Universitas Negeri Yogyakarta, April 2014).

<sup>12</sup> Zinnurain, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Kelas II Sekolah Dasar*. (Jurnal Paedagogy, Vol 2, No, 2, Faklutas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram, Oktober 2015).

	kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten. <sup>13</sup>	multimedia.	
6	Pengembangan Multimedia Pendidikan Agama di Sekolah Dasar. <sup>14</sup>	Pengembangan media pembelajaran multimedia.	Materi pembelajaran dan subjek penelitian.

**Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Media pembelajaran

#### 2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2009) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Didalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khususnya, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

<sup>13</sup> Wahyudi, dkk., *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran PAI kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten.* (TEKNODIKA, Vol 14 No. 01, Maret 2016).

<sup>14</sup> Budiningsih, dkk. *Pengembangan Multimedia Pendidikan Agama di Sekolah Dasar.* (Juni, 2010)

grafis, atau elektronik untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>15</sup>

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran yang juga mempunyai berbagai manfaat antara lain membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata, media pembelajaran juga membuat proses interaksi, komunikasi, dan penyampaian materi antara guru dan siswa agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna.<sup>16</sup>

#### **2.2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, Overhead Projector (OHP), kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer dan obyek-obyek nyata lainnya.

---

<sup>15</sup>Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2009), hlm 46.

<sup>16</sup>Akhmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Media Pembelajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2008), hlm 76.

Anderson (dalam Arsyad, 2009) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, 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, spesimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer)

**Tabel 2. Jenis Media Pembelajaran**

### 2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 2.2.1.3.1 Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2.2.1.3.2 Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi

dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

2.2.1.3.2.1 Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

2.2.1.3.2.2 Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan

2.2.1.3.2.3 Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

2.2.1.3.2.4 Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;

2.2.1.3.2.5 Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

2.2.1.3.2.6 Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;

2.2.1.3.3 Menimbulkan kegairahan belajar

2.2.1.3.4 Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;

2.2.1.3.5 Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

## 2.2.2 Multimedia

### 2.2.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafis dan gambar. Atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Multimedia adalah suatu media yang terdiri dari beberapa media pendukung dan secara keseluruhan membentuk satu kesatuan media yang saling terkait untuk menambah arti dan manfaat terhadap user dari kegunaan media tersebut.<sup>17</sup>

### 2.2.2.2 Keunggulan dan Manfaat Multimedia

Menurut Fenrich yang dikutip oleh Kustandi dan Sutjipto (2013:70), beberapa keunggulan yang terdapat pada multimedia interaktif diantaranya adalah pebelajar terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik seketika, pebelajar meghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui latihan/tes yang tersedia, dan belajar dimana saja, kapan saja tanpa terikat waktu yang ditentukan.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Yudhi Munadi (2013:152-153) berpendapat keunggulan multimedia interaktif sebagai media

---

<sup>17</sup>Dicke JSH Siregar, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Kuliah Design Publisng Di STMIK Widya Pratama Pekalongan*. (Dalam Majalah Ilmiah IC Tech Vol 5 No 1, Januari 2010), hlm. 12.

<sup>18</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 33.

pembelajaran diantaranya: 1) interaktif, dirancang untuk dipakai siswa secara individual ataupun belajar mandiri. 2) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 3) memberikan respon atau umpanbalik ke siswa. 4) kontrol penggunaan dan pemanfaatan sepenuhnya berada pada siswa atau pengguna.<sup>19</sup>

Menurut Daryanto (2013:52) multimedia pembelajaran interaktif yang dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat sangat besar bagi para guru dan peserta didik. Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.<sup>20</sup>

### **2.2.2.3 Karakteristik Multimedia**

Menurut Daryanto (2013:53) multimedia pembelajaran interaktif memiliki tiga karakteristik yaitu bersifat interaktif, mandiri, dan mempunyai lebih dari satu media yang konvergen. Bersifat interaktif artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri artinya memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Kemudian mempunyai lebih dari satu media yang konvergen seperti menggabungkan unsur audio dan visual.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup>Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 38

<sup>20</sup>Daryanto. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 48.

<sup>21</sup>Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 49.



#### 2.2.2.4 Format Multimedia Pembelajaran

Format multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2013: 54-56) dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok, antara lain: (1) tutorial, adalah format sajian yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. (2) *drill* dan *practice*, adalah format yang dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. (3) simulasi, format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. (4) percobaan atau eksperimen, format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. (5) permainan, bentuk permainan yang disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran, sehingga diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain.<sup>22</sup>

#### 2.2.2.5 Objek Multimedia

Multimedia terdiri atas beberapa objek, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, audio, video, dan link interaktif, Sutopo (2012: 103). Berikut ini beberapa objek multimedia yang akan dimasukkan ke dalam produk yang akan dikembangkan.<sup>23</sup>

2.2.2.5.1 Teks, tujuan penggunaan teks dalam multimedia adalah untuk menyampaikan pesan seluas mungkin dengan teks yang sedikit mungkin. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya dibutuhkan

---

<sup>22</sup>*Ibid*; hlm. 49.

<sup>23</sup>Ariesto Hadi Sutopo. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm 44.

pemilihan jenis *font* yang tepat, tidak menggunakan banyak ragam *font* dan mengutamakan kemudahan dalam pembacaan. Hal penting lain yang perlu diperhatikan adalah pemilihan warna teks dan latar belakang (*background*) yang cocok.

2.2.2.5.2 Gambar atau grafik, merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi, karena manusia sangat berorientasi pada visual.

2.2.2.5.3 Animasi, adalah gambar yang bergerak. Animasi digunakan untuk menggambarkan informasi yang sulit disajikan dengan satu gambar saja.

2.2.2.5.4 Audio, penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas penyajian suatu informasi.

2.2.2.5.5 Video, merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera.

2.2.2.5.6 Interaktif, dimana pengguna dapat mengakses atau melakukan perintah tertentu pada program.

### **2.2.2.6 Penilaian Multimedia Pembelajaran**

Komponen instrumen penilaian bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Direktorat Pembinaan SMA (2010: 16-17) mengacu pada empat bagian, yaitu (1) aspek substansi materi, diantaranya merujuk pada kebenaran materi, kedalaman materi, kekinian isi materi, dan keterbacaan bahan ajar. (2) desain pembelajaran, dinilai dari judul, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi, contoh soal, latihan, penyusun, dan referensi bahan ajar. (3) tampilan atau komunikasi visual,

dinilai berdasarkan navigasi, tipografi, media, warna, animasi, dan *layout*. (4) pemanfaatan software, dinilai dari interaktif, software pendukung, dan keaslian bahan ajar yang dibuat.<sup>24</sup>

Wahono (2006) menjelaskan terdapat tiga aspek penilaian multimedia pembelajaran interaktif, yaitu (1) aspek rekayasa perangkat lunak, meliputi efektif dan efisien, handal atau *reliable*, dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah, mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya, ketepatan pemilihan jenis software, kompatibilitas, pemaketan program multimedia, dokumentasi program media pembelajaran, dan *reusable*. (2) aspek desain pembelajaran, meliputi kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. (3) aspek komunikasi visual, meliputi komunikatif, kreatif, sederhana dan memikat, audio, visual, animasi dan *movie*, dan *layout interactive*.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Direktorat Pembinaan SMA. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), hlm. 27.

<sup>25</sup>Romi Satria Wahono. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawohono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>. Pada tanggal 16 Oktober 2017 pukul 20.30 WIB.

## 2.2.3 Model Pembelajaran Project-Based Learning

### 2.2.3.1 Pengertian Project-Based Learning

Model pembelajaran *Project-based* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.<sup>26</sup>

Model pembelajaran *Project-based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengakumulasi dalam bentuk nyata.<sup>27</sup>

*Project-based Learning* menurut Al-Tabani (2004) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.<sup>28</sup>

### 2.2.3.2 Langkah-langkah Project-based Learning

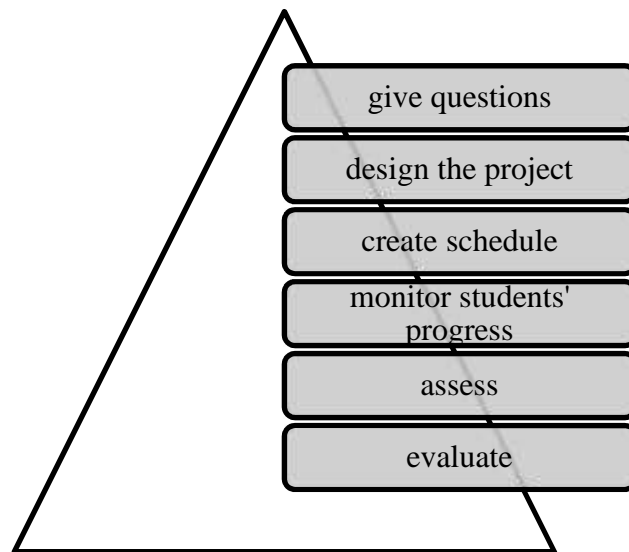
Langkah-langkah model pembelajaran *Project-based Learning* sebagai berikut:<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup>Made Wena. *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*. (Jakarta: Bumi aksara, 2009), hlm. 47.

<sup>27</sup>Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. *Konsep strategi pembelajaran*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm. 66.

<sup>28</sup>Trianto Ibnu Badar Al-Tabani. *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan konseptual*. (Jakarta: Prenadamedia Group. 2014), hlm. 31.



**Gambar 1. Langkah-langkah Project-based Learning**

- 2.2.3.2.1 Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*). Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving question* yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas.
- 2.2.3.2.2 Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki proyek tersebut.
- 2.2.3.2.3 Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*). Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada.

---

<sup>29</sup> Muh. Rais. *Project based learning: Inovasi pembelajaran yang berorientasi soft skills*. Makalah disajikan sebagai Makalah Pendamping dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. (Surabaya: UNESA, 2010), hlm.15.

2.2.3.2.4 Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek.

2.2.3.2.5 Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

2.2.3.2.6 Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

### **2.2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Project-based Learning**

Model pembelajaran *Project-based Learning* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:<sup>30</sup>

#### **2.2.3.3.1 Kelebihan Model Pembelajaran *Project-based Learning***

2.2.3.3.1.1 Meningkatkan motivasi

2.2.3.3.1.2 Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

2.2.3.3.1.3 Meningkatkan kolaborasi

---

<sup>30</sup>Made Wena. *Strategi Pembelajaran..... Op. Cit.*, hlm 53.

2.2.3.3.1.4 Meningkatkan keterampilan mengelola sumber

### **2.2.3.3.2 Kekurangan Model Pembelajaran *Project-based***

#### ***Learning***

2.2.3.3.2.1 Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan  
untuk menyelesaikan masalah

2.2.3.3.2.2 Memerlukan biaya yang cukup banyak

2.2.3.3.2.3 Banyak peralatan yang harus disediakan

## **2.2.4 Pendidikan Kemuhammadiyah**

### **2.2.4.1 Sejarah Pendidikan Kemuhammadiyah**

Muhammadiyah secara etimologi (bahasa), berasal dari kata atau bahasa Arab “Muhammad ( )” yaitu dari nama Rasulullah Muhammad saw, yang kemudian mendapatkan “ya’ nisbiyah (ية)” yang berarti menjeniskan atau pengikut. Jadi secara bahasa Muhammadiyah dapat diartikan sebagai umat Rasulullah Muhammad saw. Sedangkan secara terminologi (istilah) muhammadiyah adalah sebuah gerakan Islam, yang bersemboyan dakwah amar ma’ruf nahi munkar, beraqidah Islam dan bersumber pada Al-Qur’an dan Sunnah, didirikan oleh K.H. Ahmad Dahlan pada tanggal 8 Dzulhijjah 1330 Hijriyah, bertepatan dengan tanggal 18 November 1912 Miladiyah di Kauman, Yogyakarta. Gerakan ini diberi nama Muhammadiyah oleh pendirinya dengan maksud bertafa’ul (berpengharapan baik) dapat mencontoh dan meneladani jejak perjuangannya dalam rangka menegakkan dan menjunjung tinggi agama Islam semata-mata demi

terwujudnya “Izzul Islam wal Muslimin”, kejayaan Islam dan kemuliaan hidup umat Islam sebagai realita.<sup>31</sup>

#### 2.2.4.2 Tujuan Pendidikan Muhammadiyah

Organisasi Muhammadiyah merupakan gerakan purifikasi pemikiran Islam juga sekaligus memposisikan diri sebagai gerakan dakwah dan pendidikan. Sebagai organisasi keagamaan yang sangat *concern* dengan dunia pendidikan, Muhammadiyah telah menyelenggarakan berbagai jenis lembaga pendidikan yang tercakup dalam kegiatan pendidikan formal, nonformal, dan informal.<sup>32</sup> Meskipun Muhammadiyah menganggap sangat penting penyelenggaraan pendidikan formal berupa sekolah, namun organisasi keagamaan ini juga tidak mengabaikan penyelenggaraan pendidikan nonformal dan informal sebagai penunjang keberhasilan pendidikan formal.<sup>33</sup>

Tujuan pendidikan Muhammadiyah, termasuk didalamnya tujuan pendidikan formal, yang diselenggarakan oleh Muhammadiyah tentunya selalu berhubungan dengan pandangan hidup yang dianut oleh organisasi Muhammadiyah itu sendiri. Bagi Muhammadiyah tujuan organisasi ini awalnya telah dicantumkan dalam Anggaran Dasar Muhammadiyah, yaitu: (1) Menyebarkan pengajaran kanjeng Nabi Muhammad Saw kepada penduduk bumiputera di dalam residensi Yogyakarta. (2) Memajukan hal agama Islam kepada anggota-angotanya. Kemudian setelah anggota

---

<sup>31</sup>Musthafa Kamal Pasha dan Ahmad Adaby Darban, *Muhammadiyah sebagai gerakan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka SM, cet. II, 2009), hlm. 28.

<sup>32</sup>Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah, *Al-Islam dan Kemuhammadiyah Kelas X Semester I*. (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2008), hlm. 11.

<sup>33</sup>*Ibid*: hlm. 13.



Muhammadiyah meluas sampai ke luar daerah Yogyakarta, maka pada tahun 1914, rumusan tujuan organisasi Muhammadiyah diubah menjadi: (1) Memajukan dan menggembirakan pengajaran dan pelajaran agama Islam di Hindia Belanda. (2) Memajukan dan menggembirakan hidup sepanjang kemauan agama Islam kepada sekutu-sekutunya.<sup>34</sup>

#### **2.2.4.3 Jenis-jenis pendidikan yang dimiliki Muhammadiyah**

Sekolah dan Lembaga Pendidikan Muhammadiyah senantiasa melakukan pembaruan sesuai dengan kebutuhan umat Islam dalam setiap pergantian zaman dari semenjak masa awal pendirian Muhammadiyah hingga memasuki masa kemerdekaan Indonesia. Berikut ini sejarah penamaan sekolah Muhammadiyah dan data base amal usaha Muhammadiyah.

##### **2.2.4.3.1 Jenis-jenis pendidikan yang dimiliki Muhammadiyah pada Masa Kolonialisme**

Berikut ini merupakan jenis-jenis dan nama awal sekolah Muhammadiyah pada masa perintisan atau Era Kolonialisme (1922- 1934 M), antara lain:

2.2.4.3.1.1 Madrasah al-Qismu al-Arqa, menjadi *Hogere Muhammadiyah School*, kemudian *Kweekschool Islam* atau *Kweekschool Moehammadijah* dan *Kweekschool Istri*, diubah menjadi Madrasah Mu'alimin dan Mu'alimat Muhammadiyah (terdapat di Yogyakarta dan Bogor),

---

<sup>34</sup> Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah, *Al-Islam..... Op.Cit.*, hlm. 14..

- 2.2.4.3.1.2 *Volkschool, Vervolkschool* dan *Standaard School Moehammadijah*, diubah menjadi Sekolah Muhammadiyah I (Sekolah Dasar),
- 2.2.4.3.1.3 *H.I.S. Moehammadijah*, diubah menjadi Sekolah Muhammadiyah II (Sekolah Menengah Pertama),
- 2.2.4.3.1.4 *Schakelschool Moehammadijah*, dirubah menjadi Sekolah Persambungan Muhammadiyah (Sekolah Menengah Atas),
- 2.2.4.3.1.5 *Normaalschool Moehammadijah*, diubah menjadi Sekolah Guru Muhammadiyah I,
- 2.2.4.3.1.6 *Holland Inlandse Kweekschool (H.I.K) Moehammadijah*, dirubah menjadi Sekolah Guru Muhammadiyah II,
- 2.2.4.3.1.7 *Cursus Goeroe Desa Moehammadijah*, diubah menjadi Kursus Guru Muhammadiyah,<sup>35</sup>
- 2.2.4.3.1.8 Sekolah Kesultanan (*Sultanaatschool*), sekolah para keturunan bangsawan,
- 2.2.4.3.1.9 *Meer Uitgebreid Lager Onderwijs (MULO) Moehammadijah*, dirubah menjadi Sekolah Pertengahan Muhammadiyah I (SMP),
- 2.2.4.3.1.10 *Algemene Middel School (A.M.S) Moehammadijah*, dirubah menjadi Sekolah pertengahan Muhammadiyah II (SMA).

---

<sup>35</sup> Zamah Sari, dkk. *Studi Kemuhammadiyahan untuk Perguruan Tinggi*, Cet. 1. (Jakarta: UHAMKA Press, 2013), hlm. 21.

#### **2.2.4.3.2 Jenis-jenis pendidikan yang dimiliki Muhammadiyah pada Masa Kemerdekaan**

Muhammadiyah, melalui pembaruan pendidikan, memperkenalkan sistem pendidikan Islam yang modern dan holistik. Pendidikan yang memadukan Iman dan Kemajuan, Intelektualitas dan Moralitas, yang bermuara pada pembentukan insan Muslim yang kokoh iman dan kepribadiaannya sekaligus pro-kehidupan. Pendidikan Muhammadiyah telah mencerdaskan kehidupan bangsa, tatkala mayoritas penduduk bumiputera tidak mengenal dan mengenyam pendidikan umum.

#### **2.2.4.4 Format Pendidikan Kemuhammadiyah di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah**

##### **2.2.4.4.1 Materi Pendidikan Kemuhammadiyah**

Muhammadiyah mengawali gerakannya dengan menempatkan pendidikan sebagai salah satu ujung tombak kiprah dakwahnya. Bahkan dapat dikatakan pendidikan sebagai kekuatan yang menentukan berkembangnya Muhammadiyah. Kekuatan itu sebenarnya bukan terletak pada model sekolah atau madrasah yang didirikannya. Melainkan kekuatan pada ruh dan pemahaman Islam dalam Pendidikan Muhammadiyah. Selanjutnya pemahaman tersebut dibenahi dengan sebutan Al-Islam dan Kemuhammadiyah. Adapun bagian integral dari Kemuhammadiyah sendiri mencakup berbagai

pokok materi, diantaranya pengertian, maksud, tujuan, ruang lingkup, dan janji pelajar Muhammadiyah.<sup>36</sup>

Maksud pendidikan Kemuhammadiyah adalah sebagai sarana untuk penyampaian pendidikan Muhammadiyah. Pentingnya pendidikan di masa depan menuntut Muhammadiyah untuk menjawab ketertinggalannya selama ini dibidang pendidikan. Salah satunya dengan melakukan penyempurnaan kurikulum al-Islam dan Kemuhammadiyah.

Kemuhammadiyah dijadikan mata pelajaran pokok dengan tujuan agar dapat diamati, dipahami dan dihayati oleh setiap peserta didik. Selain itu diharapkan agar kelak peserta didik bersedia dengan suka rela mengamalkan berbagai prinsip keyakinan dan cita-cita persyarikatan Muhammadiyah. Harapan tersebut sekiranya tidak berlebihan karena ada beberapa alasan antara lain sebagi berikut: (1) Muhammadiyah memerlukan penerus Keyakinan, Cita-cita, dan Amal Usahnya, (2) Muhammadiyah perlu dikenal oleh Angkatan Muda Muhammadiyah.

Ruang lingkup dari pendidikan Kemuhammadiyah adalah segala hal yang menyangkut persyarikatan Muhammadiyah. Di dalamnya memuat segala aspek tentang seluk-beluk Muhammadiyah, antara lain: aspek sejarah berdirinya, organisasi, perjuangan, amal

---

<sup>36</sup>Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah, *Al-Islam ..... Op. Cit.*, hlm 17.

usaha dan tokoh-tokoh pemimpinnya. Semua dipelajari secara bulat, menyeluruh, dan integral tentang Muhammadiyah.

#### **2.2.4.4.2 Metode Pendekatan dalam Pembelajaran Kemuhammadiyah**

Terdapat tiga metode utama pendekatan pembelajaran Kemuhammadiyah, yaitu: (1) Pendekatan historis, (2) Pendekatan ideologis, dan (3) Pendekatan struktural yang sangat terikat dengan ruang lingkup pendidikan Kemuhammadiyah. Aspek utama dalam mempelajari materi Kemuhammadiyah melalui pendekatan historis menitikberatkan pada sejarah kelahiran Muhammadiyah sebagai gerakan Islam, yang sejak berdirinya tahun 1912 merupakan gerakan dakwah dan tajdid untuk memajukan kehidupan sesuai dengan ajaran Islam, sehingga Muhammadiyah kemudian dikenal sebagai gerakan Islam pembaruan dalam berbagai lapangan kehidupan di dunia Islam. Didalamnya terkandung pembelajaran mengenai latar belakang berdirinya, sejarah perkembangan, berbagai macam amal usaha, dan hasil-hasil yang telah dicapai oleh Muhammadiyah. Pendekatan tersebut sekaligus mempelajari ciri-ciri khusus yang melekat pada jati diri Muhammadiyah. Ciri tersebut yang membedakannya dengan gerakan – gerakan lainnya, yang tumbuh dan berkembang di Indonesia maupun yang ada didalam dunia Islam.

Pendekatan ideologis sebagai metode pendekatan dalam pembelajaran kemuhammadiyah merupakan sebuah metode

pendekatan dalam memahami segi keyakinan dan cita-cita Muhammadiyah. Melalui aspek ini dapat dikenal isi dan jiwa Muhammadiyah yang sesungguhnya, dikenalkan pada watak dan kepribadiannya, factor-faktor yang menggerakkan seluruh aktifitasnya, dan pandangan atau keyakinan hidupnya, serta seluruh hal yang menjadi cita-cita besar Muhammadiyah. Dalam pendekatan aspek Ideologis ini ada tiga materi utama yang akan dikaji dan dibahas secara mendalam, yaitu (1) Kepribadian Muhammadiyah, (2) Mukadimah Anggaran Dasar Muhammadiyah, serta (3) Keyakinan dan Cita-cita Hidup Muhammadiyah.

Pendekatan struktural sebagai metode pendekatan dalam pembelajaran kemuhammadiyahahan adalah pendekatan dari segi susunan organisasinya. Mempelajari Organisasi Muhammadiyah adalah sebuah upaya untuk mengetahui bagaimana cara kerja Muhammadiyah dalam menggerakkan amal usahanya secara organisatoris, mengetahui bagaimana Muhammadiyah dalam menyusun sumber daya manusia yang ada didalamnya ketika mengatur tugas, cara-cara pengerahan dan pengarahannya. Untuk mengetahui jalinan hubungan dan usaha pengerahan serta fasilitas yang kesemuanya diatur secara rapi dan tertib, sehingga gerakannya lincah, dinamis dan luwes.<sup>37</sup> Sekaligus dengan pendekatan

---

<sup>37</sup> Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah, *Op. Cit.*, hlm. 18.

yang ketiga ini, maka akan dikenalkan pada khittah perjuangan Muhammadiyah atau strategi dasar perjuangan Muhammadiyah.

#### **2.2.4.4.3 Evaluasi dalam Pendidikan Kemuhammadiyah**

Evaluasi adalah sebuah hal yang mutlak adanya, karena tujuan pendidikan Islam terutama pendidikan Kemuhammadiyah itu berlaku sepanjang hayat, maka kriteria penilaian juga harus berlainan dengan pendidikan dan falsafah lain.<sup>38</sup> Adapun tujuan evaluasi dalam pendidikan Kemuhammadiyah adalah untuk mengetahui kadar pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, melatih keberanian dan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah diberikan, dan mengetahui tingkat perubahan perilakunya.

Program evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui kemampuan kecerdasan dan kelemahan. Sasaran tidak hanya pada peserta didik, tetapi juga mengevaluasi pendidik dalam menunaikan tugasnya untuk mencapai tujuan pendidikan Kemuhammadiyah. Sedangkan model evaluasi yang digunakan dalam Pendidikan Kemuhammadiyah adalah melalui dua macam bentuk ujian yaitu: Ujian Praktik (Dakwah Lapangan) dan Ujian Tertulis.

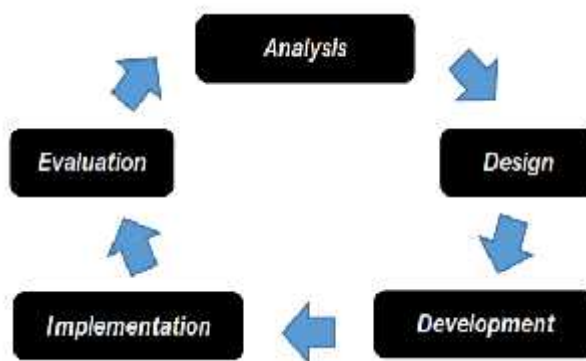
#### **2.2.5 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran.

---

<sup>38</sup> Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, cet. I (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 44.

Pengembangan media pembelajaran multimedia menurut Lee & Owens menggunakan model pengembangan **ADDIE** yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) adalah sebuah siklus pengembangan dengan alur pengembangan multimedia yang digambarkan sebagai berikut:<sup>39</sup>



Gambar 2. Siklus Model Pengembangan ADDIE (Lee & Owens, 2004)

Secara umum tahap pengembangan multimedia pembelajaran model **ADDIE** menurut Lee & Owens adalah sebagai berikut:

### 2.2.5.1 Analysis

Tahap analysis terdiri dari *need assessment* dan *front-end analysis*. Analisis kebutuhan terdapat 6 langkah yang harus dilalui. Langkah-langkah tersebut antara lain 1) *Determine the Present Condition*, 2) *Define the job*, 3) *Rank the goals in order of Importance*, 4) *Identify Discrepancies*, 5) *Determine Positive Areas*, dan 6) *Set Priorities for Action*.

<sup>39</sup>Lee, William W. & Diana L. Owens. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions 2nd ed.* (San Fransisco: Pfeiffer, 2004), hlm. 39.



Sedangkan *front-end analysis* merupakan langkah kedua yang digunakan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dilingkungan sekolah. Terdapat sepuluh tipe yaitu analisis audiens, teknologi, situasi, tugas, kejadian kritis, masalah, tujuan, media, data yang masih ada, dan biaya.

#### **2.2.5.2 Design**

Tahap desain adalah tahap perancangan dalam pembuatan multimedia. Perancangan adalah faktor penting dalam keberhasilan sebuah projek multimedia. Hasil dari tahapan ini terbentuk dokumen *course design spesification* (CDS). Di dalam CDS memuat langkah-langkah pembuatan *layout*, pembuatan struktur konten dan pemetaan struktur navigasi. Pada tahap desain pembuatan struktur konten dengan menggunakan 10 prinsip. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: prinsip (1) mereview materi sebelumnya. Prinsip (2) penjabaran materi yang diberikan pada media pembelajaran. Prinsip (3) mengenai tampilan perpindahan antar menu. Prinsip (4) mengenai ilustrasi atau gambar. Prinsip (5) penggunaan bahasa. Prinsip (6) menu yang ditampilkan. Prinsip (7) desain soal evaluasi. Prinsip (8) pembuatan soal evaluasi. Prinsip (9) timbal balik dalam evaluasi. Prinsip (10) membuat siswa termotivasi dalam belajar.

### **2.2.5.3 Development**

Pada tahap *development* ini hasil rancangan atau disain akan dijadikan sebuah program pengembangan dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang relevan. Multimedia dapat dikembangkan dalam tiga bentuk yaitu, multimedia berbasis komputer, multimedia berbasis web, dan multimedia jarak jauh interaktif. Dalam program tersebut juga diberikan *action* berdasarkan buku atau sumber yang digunakan sebagai bahan pengembangan.

### **2.2.5.4 Implementation**

Program hasil tahapan pengembangan akan diimplementasikan kepada subjek penelitian. Terdapat tiga langkah dalam tahap ini yaitu: (1) *Pre-production* (Pra-produksi), (2) *Production* (Produksi) dan (3) *Post-production & Quality Review* (Pasca-produksi & Pemeriksaan Kualitas). Program yang telah diimplementasikan akan diuji kelayakan tentang kelebihan dan kekurangan kepada *expert validator* yakni para ahli di bidang materi dan multimedia.

### **2.2.5.5 Evaluation**

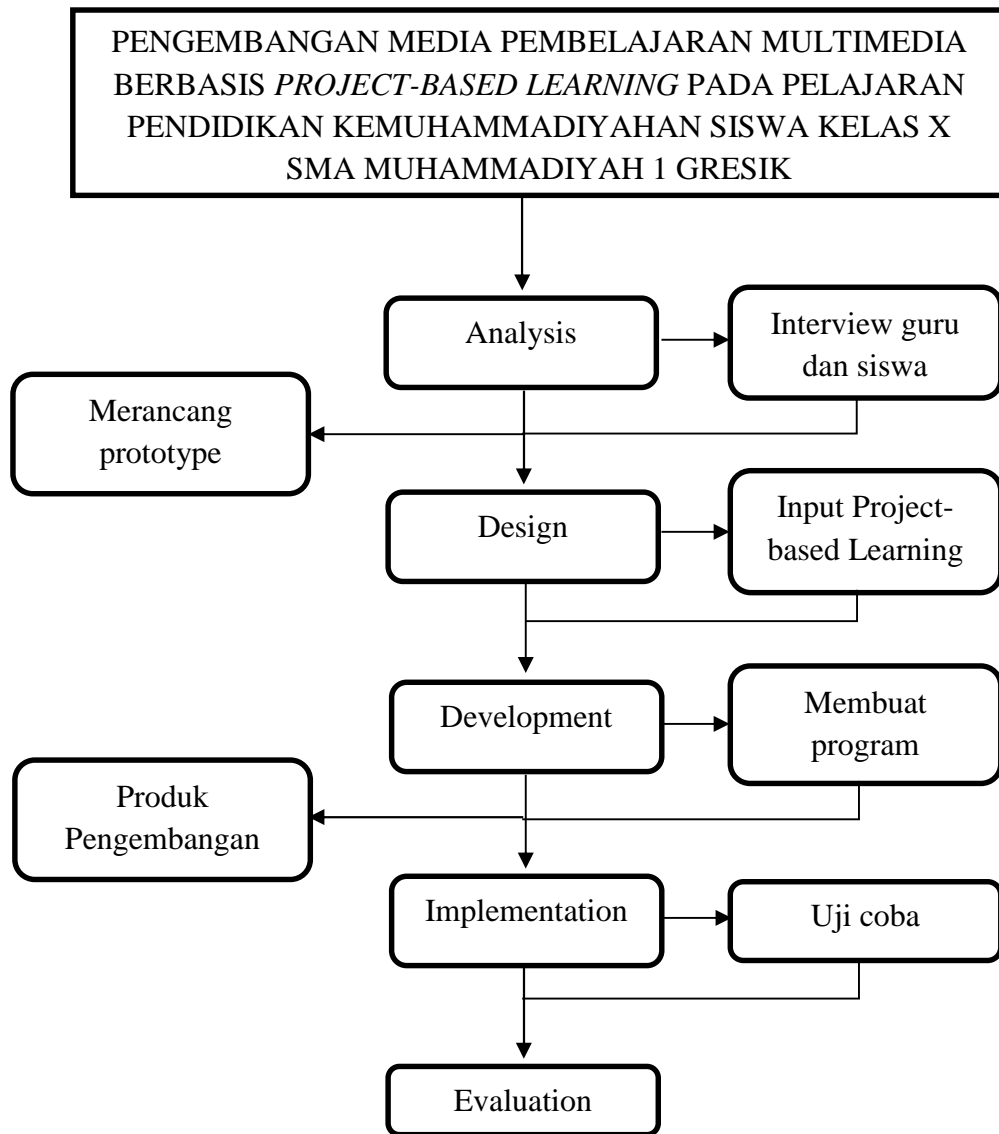
Pada tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir setelah tahap pengembangan dan implementasi. Setelah multimedia masuk pada tahapan pasca-produksi dan pemeriksaan kualitas, tahapan selanjutnya adalah uji coba produk. Tahapan ini melakukan pengujian media pembelajaran multimedia yang diterapkan kepada pengguna pertama

(guru) dan pengguna akhir (siswa) untuk mendapatkan penilaian dari seluruh pengguna.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran multimedia dirancang dan diproduksi dalam rangka pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran pendidikan kemuhammadiyah. Materi pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif jika penyajian materinya menggunakan media pembelajaran multimedia. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan menumbuhkan motivasi lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran multimedia menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Produk akhir yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kemuhammadiyah yang dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas maupun diluar kelas dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan membangkitkan motivasi belajar siswa.



Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir