

Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model ADDIE

Ritman Hendra^{1*}, Muhamad Yahya², Nur Ahmad Ruyani³, Alfian Bachtiar⁴, Ela Julaeha⁵

Abstrak

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Bahasa Arab. Mata pelajaran ini penting untuk dipelajari berkaitan erat dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau untuk dijadikan pelajaran pada masa sekarang dan yang akan datang. Mata pelajaran yang dikembangkan ini akan menggunakan model ADDIE. Artikel ini bertujuan untuk memberikan desain terbaru yang relevan dengan keadaan saat ini, sehingga model ADDIE dapat menjadi formula baru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi yang terdapat dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sehingga siswa memiliki stimulus untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam dan menjadikan mereka orang-orang yang memberikan manfaat bagi dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat luas. Permasalahan-permasalahan yang ada di negeri ini dapat diminimalisir melalui pemahaman siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam. Penelitian ini berupa penelitian kepustakaan (library research) dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan teknik pengumpulan data melalui berbagai artikel dan buku-buku yang relevan. Kemudian dilakukan analisis deskriptif, dan akhirnya dibuat kesimpulan. Hasil dari artikel ini adalah model ADDIE harus dimiliki oleh pendidik, disesuaikan dengan perkembangan zaman yang sedang dihadapinya.

Kata kunci: desain pembelajaran; sejarah kebudayaan islam; model ADDIE

History:

Received : 20 November 2022

Revised : 5 Desember 2022

Accepted : 7 Desember 2022

Published : 13 Desember 2022

Publishers: LPM IAIN Shaykh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

Licensed: This work is licensed under aCreative Commons Attribution 4.0 International License.



¹Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

²Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Quran Payakumbuh

³Akademi Sekretari dan Manajemen Ariyanti

⁴Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957

*Author Correspondent: ritman.mpi2021@gmail.com

Pendahuluan

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan rumpun dari Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab yang diajarkan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah. Yang memuat berbagai asal usul, tokoh-tokoh, perkembangan, kemajuan, peradaban masa lalu, mulai dari zaman jahiliah, periode Makkah Madinah, khulafaur Rasyidin, Dinasti Umayyah, Dinasti Abbasiyah, Ayubiyah sampai kepada perkembangan Islam ke Indonesia. (Sofi, 2016). Dengan begitu banyaknya peristiwa dan kejadian-kejadian sejarah yang sudah ada masa lampau yang perlu diimplementasikan nilai-nilai mulia yang terdapat dari perjalanan sejarah itu.

Pada dasarnya perjalanan sejarah tidak terlepas dari unsur manusia yang turut andil di dalamnya. Manusia dan kebudayaan bagaikan satu mata uang logam, antara wajah satu dengan wajah pada sisi lainnya saling memberikan pengaruh, ikatan itu terus melebur menjadi satu batang tubuh, sehingga memberikan makna dari berbagai ragam peristiwa - peristiwa yang sudah tumbuh dan berkembang. (Mahdayeni et al., 2019). Berkaitan dengan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini memberikan tujuan membentuk kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai budaya dimana mereka tumbuh dan berkembang. (Idris et al., 2020). Islam sebagai batasan cakupan pembahasan yang ada dalam kajian ini, bahwa nilai-nilai keluhuran yang tertuang dalam al-Quran dan Hadis sebagai pedoman untuk memberikan karakter tersendiri terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini kepada peserta didik. Islam meberikan pola-pola antara hablum minan nas dan hablum min Allah dari segala aspek-aspeknya. (Nurmiyanti, 2018) Maka pendidik dituntut untuk

bisa memberikan model terbaik, agar mamupu menhasah, mengasih dan mengasuh kemampuan peserta didiknya.

Dalam merancang model pembelajaran oleh tenaga pendidik terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu dilihat dari perkembangan informasi dan teknologi yang juga mengalami kemajuan secara pesat. (Massie & Nababan, 2021). Apapun model yang digunakan dalam pembelajaran, maka tujuan akhirnya adalah tercapainya materi pembelajaran terhadap peserta didik. (Noor, 2018). Perkembangan model sejalan dengan kemajuan teknologi informasi tidak dapat dihalangi, justru semua sumber daya manusia termasuk guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam turut ikut mengupgrade kompetensi pribadi pada setiap model yang digunakan.

Salah satu model desain pembelajaran adalah model *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (ADDIE) yang akan dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Walaupun model ini dikembangkan oleh wilayah barat, tidak tertutupkan kemungkinan diintegrasikan dengan pendekatan keislaman. Sehingga ruh dari Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dirasakan oleh pendidik, peserta didik dan semua masyarakat sekolah maupun luar sekolah.

Metode

Dalam tulisan ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, melalui pendekatan studi pustaka, dengan teknik pengumpulan data adalah dengan mengambil beberapa jurnal dan buku yang sesuai dengan topik pembahasan. Dalam pengambilan data dari jurnal dan buku berdasarkan deskriptif analisis, dengan cara mengemukakan data-data dan dokumen yang ditemukan dari berbagai jurnal maupun buku-buku terkait, lalu dikembangkan kajian tersebut menjadi sebuah narasi, selanjutnya pada bagian terakhir di ambil sebuah kesimpulan.

Pembahasan

Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dikenal dalam literature asing dengan istilah instructional design, bahwa maksu dari instruction atau instructional identic dengan proses yang dilakukan seseorang di dalam pembelajaran, sedangkan kata design diberikan arti dengan merancang, menandai, menunjukkan dan menjelaskan atau bisa diberikan arti lain dengan sebuah proses pengajaran yang menjadi sebuah harapan dan kenyataan. Jadi desain pembelajaran adalah sebuah cara-cara yang dilakukan oleh pendidik dalam usaha menemukan pola-pola atau seni pengajaran secara efektif dan efisien melalui proses yang sistematis dengan memahami prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk planning pada materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan evaluasi pembelajaran. (Putrawangsa, 2018).

Dalam mendesain pembelajaran memiliki prinsip dasar yang menjadi acuan dalam desain pembelajaran, sebagaimana dijelaskan di bawah ini:

1. Desain yang digunakan dalam mata pelajaran mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Dalam mengimplementasikan desain pembelajaran pada setiap proses yang dilewati dilakukakan secara sistematis
3. Desain yang digunakan itu bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Desain yang dibuat berdampak pada hasil dan tetap melakukan perubahan dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Wibawanto, 2017)

Desain pembelajaran dibuat dan dikembangkan oleh pendidik supaya adanya proses yang intens terjadi antara guru dan peserta didik pada interaksi pembelajaran secara terus menerus, sehingga ada perubahan dan perkembangan terhadap peserta didik. (Badruli Martati, 2019). Bahwa dengan membuat desain pembelajaran seorang guru atau pendidik dapat memberikan kemudahan baginya dalam proses transfer knowledge (pengetahuan) kepada peserta didik, karena desain pembelajaran itu sebagai *road map* atau *mind mapping* dalam proses pembelajaran. Pada gilirannya tujuan dari pembelajaran akan tercapai. (Assingkily, 2019).

Tahapan Model ADDIE dalam Mata Pelajaran

Model pembelajaran mesti dilakukan terus menerus oleh guru dan tenaga pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan secara nasional. Guru atau tenaga pendidik mampu menyeimbangi dirinya dan pengetahuannya sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Apapun model yang digunakan dalam proses pembelajaran, jika guru dan tenaga pendidik tidak ingin mencoba menjalaninya, tapi hanya statis pola-pola lama yang dilakukan, tentu kualitas pembelajaran akan susah diharapkan, walaupun model pembelajaran seperti ADDIE salah satu model dari sekian banyak model dalam pembelajaran, model ini sudah menunjukkan peranannya dalam tercapainya tujuan pembelajaran itu. (Simanjuntak et al., 2020)

Dalam pengembangan model ADDIE dalam Mata Pelajaran terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis*

Pada aspek ini seorang guru perlu menganalisis unsur-unsur, yaitu a) Analisis kinerja; b) Analisis peserta didik; c) Analisis fakta; dan d) Analisis tujuan.

Design

Pada aspek desain, seorang guru mampu mengembanga bahan ajarnya, melalui ketentuan-ketentuan berikut:

- Guru menyusun bahan ajar berdasarkan fakta, konsep, prinsip, procedural, alokasi waktu, indicator dan penilaian.
- Mendesain scenario pembelajaran sesuai kebutuhan dengan memperhatikan factor internal dan factor eksternal yang akan menghambat terealisasinya program pembelajaran.
- Seorang guru melakukan pemilihan kompetensi pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
- Dalam merancang pembelajaran tertuju pada hasil, sehingga target pembelajaran tercapai.

Development

Pada aspek ini meliputi a) Guru memodifikasi setiap materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan; dan b) Mendesain materi ajar pada mata pelajaran dengan memperhatikan kerangka konseptual.

Implementation

Pada aspek ini meliputi a) Desain pembelajaran dari materi ajar pada mata pelajaran diimplementasikan di kelas; dan b) Desain pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Evaluation

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu:

- Evaluasi formatif adalah sebuah evaluasi yang dilakukan guru dan tenaga pendidik setelah berakhir tatap muka di kelas.
- Evaluasi sumatif adalah sebuah evaluasi yang dilaksanakan guru dan tenaga pendidik pada akhir semester. (Cahyadi, 2019)

Dari lima tahapan model ADDIE ini, apabila guru dan tenaga pendidik mengembangkan pada setiap mata pelajaran yang mereka ampu dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan yang mampu mengantarkan peserta didik cerdas dimensi kognitif, afektif dan psikomotor. pendidikan itu sudah mencapai puncak kejayaannya. Maka dari itu guru atau tenaga pendidik harus mampu membuat model pembelajaran dalam tercapainya tujuan pembelajaran, salah satu model pembelajaran adalah melalui model ADDIE ini.

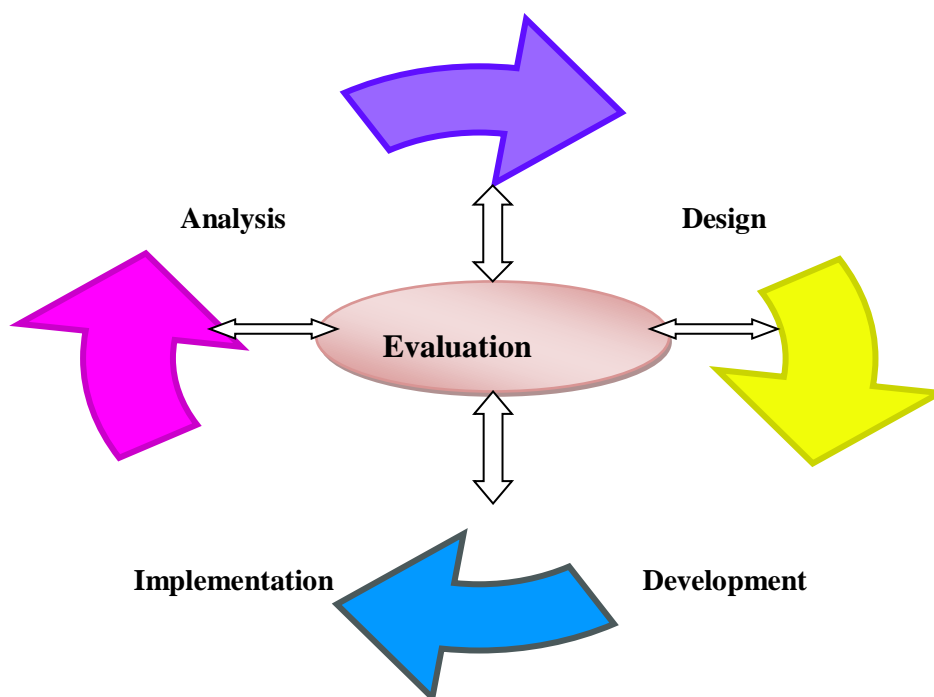


Diagram 1. Model ADDIE terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Diagram di atas memberikan makna dan pemahaman kepada guru atau tenaga pendidik, bahwa dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik perlu diawali dengan menganalisis terhadap peserta didik dan analisis materi yang akan dijadikan bahan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lima tahapan itu sangat cocok untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Kesimpulan

Sebuah model yang dikembangkan oleh guru atau tenaga pendidik terhadap peserta didik dalam mempercepat penyerapan dan pemahaman merupakan suatu kebutuhan yang mendasar, agar perkembangan pendidikan mencapai sasarannya. Begitu banyak model dalam pembelajaran yang diimplementasikan oleh para guru atau tenaga pendidik dalam meramu materi ajarnya, supaya peserta didik bisa memahami, dan tujuan dari materi tercapai.

Setiap pengembangan model yang dilakukan oleh guru atau tenaga pendidik, tidak semudah apa yang dibayangkan oleh kebanyakan orang, tapi dibutuhkan pemikiran, inovasi dan kreativitas yang cerdas, sehingga model yang dikembangkan nantinya membuahakan hasil yang maksimal terhadap mata pelajaran.

Model ADDIE salah satu model yang dikembangkan atau diimplementasikan pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, keberanian guru atau tenaga pendidik dibidang cukup berani mengambil model ini. Walaupun diejawantahkan pada mata pelajaran yang bernuansa Islam, tapi yang menjadi kerangka pijakan adalah cara-cara dan langkah-langkah yang digunakan di dalamnya. Apapun pola-pola atau model-model rancangan dalam mempercepat proses pembelajaran, tidak melihat kepada halal dan haramnya, tapi melihat kepada implementasinya.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadikan model ADDIE ini sebagai batu pijakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagaimana sudah dijelaskan pada sebelumnya. Lima aspek diawali dari sebuah analisis, membuat rancangan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, lalu dipraktekkan dalam proses pembelajaran, tahap selanjutnya diadakan penilaian atau evaluasi.

Referensi

- Assingkily, M. S. (2019). *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD* (Istiningsih (ed.)). K-Media.
- Badruli Martati. (2019). *Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal* (Shoffan Shoffa (ed.)). Mavendra Pers.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Idris, M., Chairunisa, E. D., & Saputro, R. A. (2020). Akulturasi Budaya Hindu-Budha Dan Islam Dalam Sejarah Kebudayaan Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 103. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i2.3552>
- Mahdayeni, M., Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v7i2.1125>
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *Satya Widya*, 37(1), 57.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 123–144.
- Nurmiyanti, L. (2018). Pendidikan Agama Islam Sebagai Pondasi Sosial Budaya Dalam Kemajemukan. *Journal ISTIGHNA*, 1(2), 62–85. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i2.4>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putrawangsa, S. (2018). DESAIN PEMBELAJARAN Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta* (Issue April).
- Simanjuntak, M. P., Sinaga, L., Hardinata, A., & Simatupang, H. (2020). *Pengembangan Program Dalam Pembelajaran* (Mislinatul Sakdiyah (ed.)). Mediaguru Digital Indonesia.
- Sofi, E. (2016). Pembelajaran Berbasis e-learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas viii Madrasah Tsanawiyah Negeri. *TANZHIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 10(1), 49–64.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. In *Penerbit Cerdas Ulet Kreatif*. Cerdas Ulet Kreatif.