

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2011:6) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Criticos (2010:14) “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator ke komunikan, pendapat tersebut dapat hanya menitik beratkan pada proses penyampaiannya saja”. Sedangkan menurut Djamarah (1995:136) “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Dari beberapa defenisi media, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi dari komunikator ke komunikan sehingga bias mempermudah penyampaian informasi yang ingin ditampilkan.

2. Pengertian Pembelajaran

Gagne dan Briggs (1979:3) “Pengertian pembelajaran sebagai suatu sistem bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal saja”. Sedangkan menurut Surya,(2004) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Knirk dan Gustafson (2005) menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu

seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar”. Dari beberapa definisi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru, kemampuan yang baru yang bias membantu seseorang untuk berkembang.

3. Pengertian Media Pembelajaran

UU SPN No 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sedangkan menurut Sanjaya (2012:14) berpendapat “Media merupakan kata jamak dari “Medium”, yang berate perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi pendidikan atau media pembelajaran”.

Menurut Kurniawan dalam Azhar Arsyad (2011: 175), kriteria dalam meriview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas adalah sebagai berikut: (a) tampilan desain mencakup : Ukuran huruf, Bentuk/jenis huruf, Komposisi warna dengan latar belakang (Background). Kontribusi dalam dalam permasalahan ini yaitu yang kesesuai dengan tampilan. (b) kemudahan Pengoprasian Program mencakup: Sistematika penyajian, dan kemudahan pengoprasian. Kemudahan dalam pengoprasian akan sangat membantu proses kerja user. (c) Format mencakup : tata letak dan format halaman. Kesesuaian halaman akan membuat keserasian antara tataletak dan tata tulis. (d) Keefektifan Navigasi mencakup : tombol full screen, tombol button, tombol exit serta tombol warna. Button sangat efektif dalam membantu mengarahkan system halaman sehingga tidak membuat user kebingungan. (e) Kemenfaatan mencakup : mempermudah dan memberi fokus. Media

pembelajaran yang mampu memberikan fokus serta mempermudah pengguna dalam mengoperasikannya. (f) Kegrafikan mencakup : warna, Huruf, gambar, video. Grafik yang terbaik akan membuat tampilan yang normalnya biasa akan menjadi luar biasa. Menurut Hamidjojo (2014:4) memberi batasan “Media sebagai semua bentuk prantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu samapai kepada penerima yang disetujui”. Dari beberapa definisi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyalurkan atau menyampaikan suatu informasi maupun pesan dari guru ke siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar antara siswa dan guru.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi penggunaan media pembelajaran adalah dapat membangkitkan minat siswa mengikuti media media pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan materi pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai proses komunikasi dan interaksi antara siswa dengan media. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau siswa dan komponen siswa itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.

c. *Lectora Inspire*

1. Mengenal *Software Lectora Inspire*

Basman Tompo (2017:01) dengan judul membuat aplikasi dan media pembelajaran interaktif dalam teorinya menyatakan, “salah satu *software* multimedia saat ini sedang banyak dikembangkan oleh instansi pendidikan sebagai multimedia pembelajaran adalah *software lectora inspire*. *Software lectora inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation, sebuah perusahaan dari Australia yang membuat aplikasi *Lectora Inspire*”.

Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* saat ini sedang banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Menurut Wikipedia Indonesia, *Lectora* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *elearning* yang dikembangkan oleh *Triviant's Corporation*. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, presentasi, serta dapat mengkonversi presentasi dari *microsoft powerpoint* ke dalam konten *elearning*. *Lectora* sangat mudah untuk digunakan dalam mengembangkan konten Multimedia.

Lectora inspire dapat digunakan untuk membuat konten website atau kursus pelatihan online, konten *e-learning*. Game edukatif presentasi interaktif, selain itu juga memungkinkan mengkonversikan presentasi *Microsoft Power point* ke konten *e-learning*. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML, *Single file executable*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.

2. Kelebihan *Lectora Inspire*

Sebagai program *Authoring Tool*, *lectora inspire* mempunyai beberapa kelebihan disbanding *software* sejenis, diantaranya adalah:

1. *Lectora inspire* mudah digunakan oleh user termasuk pengguna komputer pemula karena *utility system* yang dirancang disajikan secara display menu yang mudah untuk dipilih dan diedit sesuai kebutuhan.
2. Telah dilengkapi dengan berbagai contoh model desain (*wizard/template*) dengan tampilan grafik yang memukau sehingga user tinggal memilih contoh model sesuai dengan keinginan.
3. Fitur animasi serta ending animasi yang mudah diterapkan dan diaplikasikan baik pada teks maupun objek lain.
4. Fiktur editing audio serta editing video yang simpel untuk digunakan sehingga memudahkan dalam mengembangkan ide-ide kreatif *user* untuk menciptakan multimedia pembelajaran inovatif.
5. Fiktur tombol navigasi yang disediakan dengan berbagai tipe baik standar button ataupun menu mempunyai kemudahan untuk diatur dan menciptakan sebuah tampilan multimedia pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.
6. Fiktur soal-soal evaluasi yang terdiri dari berbagai model seperti *true or false, multiple choice, essay, short answer, fill in the blank, matching, drag and drop*, dan *hot spot* yang dengan mudah dibuat tanpa harus melakukan pengaturan yang rumit.
7. Fiktur *Assessment Result* atau hasil evaluasi yang merupakan fasilitas untuk membuat penilaian terhadap evaluasi siswa, sangat mudah diatur sehingga siswa yang melakukan evaluasi langsung bisa mengetahui berapa nilainya serta lulus tidaknya.
8. Fiktur publikasi dengan berbagai macam tipe baik untuk kebutuhan *online* mau pun *offline*, sehingga desain yang dihasilkan

dapat dimanfaatkan dalam berbagai macam system dan metode pembelajaran hanya dengan sekali langkah.

Fiktur tambahan berupa *Camtasia Studio*, *Snagit* dan *Flypaper* yang telah built in dalam *lectora inspire*, memudahkan pengguna untuk dapat menggunakan ide-ide briliannya dalam membuat konten pembelajaran yang berupa gambar audio, video dan animasi yang unik, kreatifitas dan inovatif.

1.2 Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Anleigh dan Kiran (2012:102) mengukapkan “Pada awal tahun 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Contoh lainnya, penggunaan slide 35 mm dengan rangkuman audio merupakan bentuk multimedia”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Vaughan (2012:102) mengatakan bahwa “Multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui computer atau peralatan elektronik dan digital”. Sedangkan Mcleod (2012:102) menjelaskan bahwa “Kata multimedia digunakan untuk mengdeskripsikan suatu sistem yang terdiri dari *hardware*, dan peralatan seperti televise, monitor, optical disk atau *system display* yang digunakan untuk tujuan menyajikan video atau presentasi”.

Dari beberapa definisi multimedia, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan teks, gambar, audio dan video yang menjadi suatu kesatuan yang diaplikasikan pada komputer, untuk mempermudah proses penyampaian sebuah pesan atau informasi.

2. Aspek Pendorong Perkembangan Multimedia

Berbagai sector yang turut mempengaruhi lajunya perkembangan multimedia yaitu:

a. Hoby

Hanya sekedar suka menggunakan teknologi multimedia. Sehingga menurutnya dari dirinya orang akan merasa puas dalam mengetahui informasi yang diberikannya dan selalu di update informasi, juga selalu dikembangkan.

b. Telekomunikasi

Sektor komunikasi yang berkembang pesat juga turut mempengaruhi bidang ini. Jalur komunikasi yang makin bagus dan cepat menyebabkan transfer rate makin bisa melajukan dengan baik.

c. Conaummer Electronic

Banyak produsen elektronik memanfaatkan peluang ini, sebagian masyarakat konsumtif, maka banyak sekali pabrik yang menciptakan produk baru dan variannya untuk sekedar menuruti keinginan pelanggan.

d. TV, Movie, Broadcasting Industri

Makin menyamurnya industri siaran radio dan televise di Indonesia makin menyebabkan ramai dan beragamnya produk multimedia.

e. Publishing House

Istilah umumnya adalah rumah produksi. dengan adanya industri, televisi tentunya memerlukan sajian acara yang acara tersebut tidak mungkin untuk diproduksi oleh pihak televisi sendiri, maka industri PH sangat potensial untuk dilirik dan menjadi pilihan.

3. Pengertian Multimedia Interaktif

Bambang Eka Purnama (2013:5) berpedapat “Multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat control (*user control*) yang tinggi dan interktif”. Daryono (2013:53) mengemukakan “Multimedia adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, keterampilan dan sikap serta dapat merangsang

pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali”. Sedang menurut Ariesto Hadi Sutopo (2012:112) “Bila pengguna dapat mengontrol sistem disebut *interactive multimedia* atau disebut juga *non-linier multimedia*. Contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran, pengguna dapat memilih apa yang akan dipelajari menggunakan menu yang ada”.

Dari beberapa defenisi multimedia interaktif, bisa disimpulkan multimedia interaktif adalah gabungan beberapa teks, video, gambar dan audio yang menjadi satu kesatuan yang bisa dioperasikan disebuah komputer oleh user, sehingga user bisa berinteraksi dengan media tersebut secara langsung.

2.3. Kaitan Antara Beriman Kepada Qada' dan Qadar Allah Swt. Dengan Sikap Optimis, Berikhtiar, dan Bertawakal

Qada' dan Qadar atau takdir berjalan menurut hukum “sunnatullah”. Artinya keberhasilan hidup seseorang sangat tergantung sejalan atau tidak dengan sunnatullah. Sunnatullah adalah hukum-hukum Allah Swt. yang disampaikan untuk umat manusia melalui para Rasul, yang tercantum di dalam al-Quran berjalan tetap dan otomatis. Misalnya malas belajar berakibat bodoh, tidak mau bekerja akan miskin, menyentuh api merasakan panas, menanam benih akan tumbuh, dan lain-lain.

Kenyataan menunjukkan bahwa siapa pun orangnya tidak mampu mengetahui takdirnya. Jangankan peristiwa masa depan, hari esok terjadi apa, tidak ada yang mampu mengetahuinya. Siapa pun yang berusaha dengan sungguh-sungguh sesuai hukum-hukum Allah Swt. disertai dengan do'a, ikhlas, dan tawakal kepada Allah Swt., dipastikan akan memperoleh keberhasilan dan mendapatkan cita-cita sesuai tujuan yang ditetapkan.

Berkaitan dengan makna beriman kepada Qada' dan Qadar dapat diketahui bahwa nasib manusia telah ditentukan Allah Swt. sejak sebelum ia dilahirkan. Walaupun setiap manusia telah ditentukan nasibnya, tidak berarti bahwa manusia hanya tinggal diam menunggu nasib tanpa berusaha dan

ikhtiar. Manusia tetap berkewajiban untuk berusaha, sebab keberhasilan tidak datang dengan sendirinya.

Janganlah sekali-kali menjadikan takdir itu sebagai alasan untuk malas berusaha dan berbuat kejahatan. Pernah terjadi pada zaman Khalifah Umar bin Khattab, seorang pencuri tertangkap dan dibawa ke hadapan Khalifah Umar. "Mengapa Engkau mencuri?" tanya Khalifah. Pencuri itu menjawab, "Memang Allah Swt. sudah menakdirkan saya menjadi pencuri". Mendengar jawaban demikian, Khalifah Umar marah, lalu berkata, "Pukul saja orang ini dengan cemeti, setelah itu potonglah tangannya!" para sahabat lain bertanya, "Mengapa hukumannya diberatkan seperti itu?" Khalifah Umar menjawab, "Ya, itulah yang setimpal. Ia wajib dipotong tangannya sebab mencuri dan wajib dipukul karena berdusta atas nama Allah Swt."

Beriman kepada takdir selalu terkait dengan empat (4) hal yang selalu berhubungan dan tidak terpisahkan. Keempat hal itu adalah sikap optimis terhadap takdir terbaik Allah Swt., berikhtiar, berdo'a, dan tawakal.

1. Sikap Optimis akan Takdir Terbaik Allah Swt.

Mengapa manusia tidak mampu terbang laksana burung, tumbuh-tumbuhan berkembang subur, lalu layu, dan kering. Rumput-rumput subur bila selalu disiram dan sebaliknya bila dibiarkan tanpa pemeliharaan akan mati. Semua contoh tersebut adalah ketentuan Allah Swt. dan itulah yang disebut Takdir.

Manusia mempunyai kemampuan terbatas sesuai dengan ukuran yang diberikan Allah Swt. kepadanya. Di samping itu, manusia berada di bawah hukum-hukum tersebut (Qauliyah dan Kauniyah). Hanya berbeda dengan makhluk selain manusia, misalnya matahari, bulan, dan planet lainnya, seluruhnya ditetapkan takdirnya tanpa dapat ditawar-tawar. (Q.S. Fussilat/41:11)

Manusia makhluk yang paling sempurna. Oleh karena itu, ia diberi kemampuan memilih bahkan pilihannya cukup banyak. Manusia dapat

memilih ketentuan (takdir) Allah Swt. yang ditetapkan keberhasilan atau kemalangan, kebahagiaan atau kesengsaraan, menjadi orang yang baik atau tidak. (Q.S. al-Kahfi/18:29).

Namun, harus diingat bahwa setiap pilihan yang diambil manusia, pada saatnya akan diminta pertanggungjawaban terhadap pilihannya, karena dilakukan atas kesadaran sendiri. Firman Allah Swt.: *“Maka Dia mengilhamkan kepadanya (jalan) kejahatan dan ketakwaannya, sungguh beruntung orang yang mensucikannya (jiwa itu), dan sungguh rugi orang yang mengotorinya”* (Q.S. asy-Syams/91:8-10).

“Apakah manusia mengira dibiarkan tanpa pertanggungjawaban?” (Q.S. Al- Qiyamah/75:36).

Beberapa perumpamaan peristiwa ini akan dapat memudahkan dalam memahami persoalan takdir.

Dikisahkan ketika Umar bin Khattab akan berkunjung ke negeri Syam (Syiria dan Palestina sekarang) beliau mendengar berita bahwa di sana sedang terjadi wabah penyakit, sehingga beliau membatalkan rencananya tersebut. Kemudian seseorang tampil bertanya: *“(Apakah Anda lari/menghindar dari takdir Allah?)”* Umar serta merta menjawab: *“(Saya lari/menghindari dari takdir Allah Swt. kepada takdir-Nya yang lain)”*

Peristiwa-peristiwa tersebut menunjukkan kesalahan dalam memahami takdir, padahal dengan tegas Allah Swt. melarangnya. Akhlak yang diajarkan Islam adalah setiap keburukan yang menimpa merupakan kesalahan kita sebagai manusia, sementara segala kebaikan dan keberhasilan merupakan anugerah Allah Swt.

2. Ikhtiar

Ikhtiar adalah berusaha dengan sungguh-sungguh dan sepenuh hati dalam menggapai cita-cita dan tujuan. Allah Swt. menentukan takdir, kita sebagai manusia berkewajiban melakukan ikhtiar. Jika Allah Swt. telah menentukan, mengapa ada ikhtiar?

Perhatikan Firman Allah Swt. dalam Q.S. al-Anbiyaa'/21:90 yang artinya: "Sungguh mereka adalah orang-orang yang selalu bersegera dalam (mengerjakan) perbuatan-perbuatan baik". Kemudian, dalam Q.S. al-Mukminuun/23:60, Allah Swt. Berfirman: "Mereka itu bersegera untuk mendapatkan kebaikan-kebaikan, dan merekalah orang-orang yang segera memperolehnya".

Dari beberapa ayat di atas, Allah Swt. mendorong manusia untuk berusaha, berlomba, dan berkompetisi menjadi orang yang tercepat. Siapa pun yang berusaha dengan sungguh-sungguh, berarti dia sedang menuju keberhasilan. Pepatah Arab mengatakan "Man jadda wajada", Artinya: "Siapa pun orangnya yang bersungguh-sungguh akan memperoleh keberhasilan".

Rasulullah saw. bersabda: "Bersegeralah melakukan aktivitas kebajikan sebelum dihadapkan pada tujuh penghalang. Akankah kalian menunggu kekafiran yang menyisihkan, kekayaan yang melupakan, penyakit yang menggerogoti, penuaan yang melemahkan, kematian yang pasti, ataukah Dajjal, kejahatan terburuk yang pasti datang, atau bahkan kiamat yang sangat amat dahsyat?"(HR. at-Tirmidzi).

Jika sudah diikhtiarkan namun kegagalan yang diperoleh, maka dalam hubungan inilah letak "rahasia Ilahi." Meskipun begitu, Allah Swt. tidak menyalahkan semua amal yang sudah dilakukan, walaupun gagal. Firman Allah Swt.: " Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya), kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna". (Q.S. an-Najm/53:39-41).

Berdasarkan penjelasan di atas, jelaslah mengapa Allah Swt. mewajibkan manusia berikhtiar. Walaupun sudah ditentukan Qada' dan qadarnya, di pundak manusialah kunci keberhasilan dan keberuntungan hidupnya. Di samping itu, begitu banyak anugerah yang telah Allah Swt. berikan kepada manusia berupa naluri, panca indera, akal, kalbu, dan

aturan agama, sehingga lengkaplah sudah bekal yang dimiliki manusia menuju kebahagiaan hidup yang diinginkan.

3 Doa

Doa adalah ikhtiar batin yang besar pengaruhnya bagi manusia yang meyakini. Hal ini karena doa merupakan bagian dari motivasi intrinsik. Bagi yang meyakini, doa akan memberikan energi dalam menjalani ikhtiarnya, karena Allah Swt. telah berjanji untuk mengabulkan permohonan orang yang bersungguh-sungguh memohon. Firman Allah Swt.: “Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa, apabila ia berdoa kepada-Ku.” (Q.S. al-Baqarah/2:186).

4. Tawakal

Setelah meyakini dan mengimani takdir, kemudian dibarengi dengan ikhtiar dan do'a, maka tibalah manusia mengambil sikap tawakal. Tawakal adalah “menyerahkan segala urusan dan hasil ikhtiarnya hanya kepada Allah Swt.” Dasar pengertian tawakal diambil diantaranya dari sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Imam Ibnu Hibban dan Imam Al-Hakim dari Ja'far bin Amr bin Umayyah dari ayahnya Radhiyallahu 'anhu, ia berkata : “Seseorang berkata kepada Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam, ‘Aku lepaskan untaku dan (lalu) aku bertawakal ?’ Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, ‘Ikatlah kemudian bertawakallah.’”

Peristiwa ini menyimpulkan pemahaman bahwa sikap tawakal baru boleh dilakukan setelah usaha yang sungguh-sungguh sudah dijalankan. Hal ini juga memberikan pemahaman bahwa tawakal itu terkait erat dengan ikhtiar, atau dapat disimpulkan bahwa tidak ada tawakal tanpa ikhtiar. Firman Allah Swt.: ”Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad maka bertawakallah kepada Allah Swt.. Sesungguhnya Allah Swt. menyukai orang-orang yang bertawakal kepada-Nya.”(Q.S.Ali-Imran/3:159).

A. Hikmah Beriman kepada Qada' dan Qadar

1. Semakin meyakini bahwa segala sesuatu yang terjadi di alam ini tidak lepas dari sunnatullah.
2. Semakin termotivasi untuk senantiasa berikhtiar atau berusaha lebih giat lagi dalam mengejar cita-citanya.
3. Meningkatkan keyakinan akan pentingnya peran doa bagi keberhasilan sebuah usaha.
4. Meningkatkan optimisme dalam menatap masa depan dengan ikhtiar yang sungguh-sungguh;
5. Meningkatkan kekebalan jiwa dalam menghadapi segala rintangan dalam usaha sehingga tidak berputus asa ketika mengalami kegagalan.
6. Menyadarkan manusia bahwa dalam kehidupan ini dibatasi oleh peraturan-peraturan Allah Swt., yang tujuannya untuk kebaikan manusia itu sendiri. Bersikap optimis, Ikhtiar dan Tawakkal sebagai implementasi beriman kepada Qada' dan Qadar Allah Swt.

Perilaku seseorang yang mencerminkan kesadaran beriman kepada Qada' dan Qadar Allah Swt. dicerminkan dalam beberapa perilaku seseorang di antaranya sebagai berikut.

1. Selalu menjauhkan diri dari sifat sombong dan putus asa

Orang yang beriman kepada Qada' dan Qadar, apabila memperoleh keberhasilan, ia menganggap keberhasilan itu adalah semata-mata karena rahmat Allah Swt. Apabila ia mengalami kegagalan, ia tidak mudah berkeluh kesah dan berputus asa, karena ia menyadari bahwa kegagalan itu sebenarnya adalah ketentuan Allah Swt. Ia menyadari bahwa di balik kegagalan ada hikmah.

2. Banyak bersyukur dan bersabar

Orang yang beriman kepada Qada' dan Qadar, apabila mendapat keberuntungan, maka ia akan bersyukur, karena keberuntungan itu merupakan nikmat Allah Swt. yang harus disyukuri. Sebaliknya, apabila

terkena musibah maka ia akan sabar, karena hal tersebut merupakan ujian. Perhatikan lagi Firman Allah Swt. Q.S.at-Taubat/9:51!

3. Bersikap optimis dan giat bekerja

Manusia tidak mengetahui takdir apa yang terjadi pada dirinya. Semua orang tentu menginginkan bernasib baik dan beruntung. Keberuntungan itu tidak datang begitu saja, tetapi harus diusahakan. Oleh sebab itu, orang yang beriman kepada Qada' dan Qadar senantiasa optimis dan giat bekerja untuk meraih kebahagiaan dan keberhasilan itu. Perhatikan kembali Firman Allah Q.S.Ali-Imran/3:159

4. Selalu tenang jiwanya

Orang yang beriman kepada Qada' dan Qadar senantiasa tenang hidupnya, sebab ia selalu senang atas apa yang ditentukan Allah Swt. kepadanya. Jika beruntung atau berhasil, ia bersyukur.