

BAB V

PENUTUP

A. *Simpulan*

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pembahasan produk akhir maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru pada peserta didik kelas IV SDN 158 Mundan dilakukan dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: pertama, tahap analisis (*analysis*) terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik dan analisis materi. Kedua, tahap desain produk (*Design*), dimulai dengan menyusun kerangka, *flow chart*, *story board*, pengumpulan materi dan perancangan alat evaluasi. Ketiga, tahap pengembangan dan produksi (*Development and production*), desain produk yang telah dibuat sebelumnya kemudian dikembangkan dengan bantuan *software Microsoft PowerPoint* yang selanjutnya melalui proses validasi ahli media dan ahli materi. Keempat, tahap implementasi (*Implementation*), produk multimedia yang telah melalui tahap validasi kemudian diuji cobakan terhadap peserta didik yang meliputi uji coba awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Kelima, tahap evaluasi, tahap ini sebenarnya dilakukan pada setiap tahapan yang telah dilalui, namun pada tahap evaluasi akhir peneliti melakukan analisis terhadap

kekurangan dan kendala yang dihadapi dan kelebihan-kelebihan produk multimedia yang dihasilkan.

2. Produk multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam yang dihasilkan telah dinyatakan layak untuk dijadikan multimedia pembelajaran khususnya pada kelas IV SDN 158 Mundan. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil validasi ahli media 1 yang menyatakan “sangat valid” (92,5%), dan ahli media 2 yang termasuk dalam kategori “sangat valid” (85%) dengan beberapa saran dan komentar sebagai bahan revisi produk. Hasil validasi ahli materi 1 sebesar 85,45% dan ahli materi 2 sebesar 83,63% atau dalam kategori sangat valid. Pada hasil uji coba lapangan awal diperoleh hasil “layak” (0,8), pada hasil uji coba lapangan utama diperoleh hasil “layak” (0,90), dan pada hasil uji coba lapangan operasional hasil yang diperoleh mengalami peningkatan pada angka 0,95 atau termasuk dalam kategori layak.

B. Implikasi

1. Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada memproduksi multimedia pembelajaran interaktif dan menguji kevalidan dan kelayakannya untuk digunakan, belum sampai pada tahap menguji tingkat efektifitasnya dalam skala yang lebih luas. Untuk itu peneliti mengharapkan penelitian selanjutnya bisa lebih mengembangkan dan menguji efektifitas dari multimedia pembelajaran yang dihasilkan.
2. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, telah hadir teknologi *touchscreen* pada laptop, tablet PC dan smartphone. Diharapkan

peneliti selanjutnya dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *touchscreen* agar mempermudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

3. Multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran akan maksimal bila didukung dengan media pembelajaran lainnya. Karena masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan yang tidak terdapat pada media lainnya.
4. Penelitian ini dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar yang secara umum belum memiliki fasilitas laboratorium komputer, dan sebagian besar peserta didik belum memiliki *pc* atau laptop pribadi. Untuk itu kedepannya, peneliti mengharapkan penelitian yang sama dilakukan pada tingkat sekolah menengah yang telah didukung oleh fasilitas laboratorium multimedia.
5. Penambahan konten permainan (*game*) dalam multimedia pembelajaran guna menambah minat dan motivasi peserta didik.

C. Rekomendasi

1. Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Khususnya pada kelas IV Sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka diharapkan kepada guru untuk

mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau pada materi lainnya pada waktu mendatang.

3. Bagi peserta didik, diharapkan multimedia pembelajaran interaktif PAI dapat digunakan secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan dari guru.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Kharim.

Anderson Ronald. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Anita, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Apriansyah, Reno. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontektual untuk Siswa Sekolah Dasar". Tesis. Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2016.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Azhar, Imam. 2013. *Perencanaan sistem Desain Pembelajaran*. Lamongan: STAIDRA.

Basyiruddin Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

BTKP DIY. 2011. *Modul Pelatihan Lectora Inspire Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora II Snagit dan Camtasia*. Yogyakarta: BTKP DIY.

Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Departemen Agama R.I. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Semarang: An-Nur.

Departemen Pendidikan Nasional RI. 2005. *Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.

Febrianto, Arip. 2013. Skripsi *Pemanfaatan Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih (Memahami Hukum Islam tentang Kepemilikan) Peserta didik Kelas XI MAN Maguwoharjo Sleman*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Gerlanch, V.G. dan Ely, D.P. 1980. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. United State of America: Prentice-Hill, Inc, Englewood Cliffs

- Hamalik, Omar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ishartiwi. 2009. *Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Bagi anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan DEPAG RI
- Kadir, Abdul Kadir, Terra Ch. Tri Wahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014. *Permendikbud No. 119 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- _____. 2014. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/MA*. (Jakarta: Balitbang Kemendikbud)
- Khoirun Aziz, Muhammad. 2013. *Pengembangan Program Lectora Inspire pada Pembelajaran Mandiri Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Bantul*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Mahastrajaya, Anisa Nanindra. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta." Tesis. Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2017.
- Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Octaria, Auine. 2013. *Implementasi Media Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta didik Kelas XI Agama di MAN Godean Tahun Ajaran 2012-2013*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Pemerintah Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

- Phillips, Rob. T.th. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. London: Kogan Page.
- Prawiradilaga, Dewi Salma,dan Eveline Siregar. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahman, Muhammad dan Amri Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- R. Heinich, Molenda, and J.D. Russell. 2002. *Instructional Media and Technology for Learning*. 7th Edition, New Jersey: Prentice Hall.
- Richard A. Schwier and Earl R. Misanchuk, “*Interactive Multimedia Instruction*”, dalam Sunaryo Soenarto, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang dalam Jurnal Inotek Inovasi dan Aplikasi Teknologi*, Volume 9, Nomor 1, Februari 2005
- Rivai, Ahmad dan Sudjana, Nana. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Setyosari Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shihab, M. Quraisy. 2002. *Tafsir Al-Mishbah*. Jakarta, Lentera Hati.
- Siregar, E. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sukardi, Arif S, dkk. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soenarto, Sunaryo. 2002. *Relevansi Pengembangan CAI bidang Teknologi*. Yogyakarta: Cakrawala Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, M. 2002. *Multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- S. M. Allesi and S. R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning: Method and Development* 3rd Edition, Boston: Allyn and Bacon.
- Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: Program Pascasarjana STAIN Parepare.
- Thorndike, R.L. 2005. “*Educational Measurement*”, dalam Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijoyo, Toto. “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Peserta didik MTs Kelas VIII.” *Journal of Arabic Learning and Teaching*, Volume 5. Semarang: Unes Semarang, Juni 2016.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.