

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 ENREKANG**



**NUR AMALIAH**  
**15.0211.033**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PAREPARE  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Amaliah  
N I M : 15.0211.033  
Program Studi : PAI berbasis IT  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 11 Maret 2020  
Mahasiswa,

**NUR AMALIAH**  
NIM. 15.0211.018

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Tesis dengan judul *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 ENREKANG*, yang disusun oleh Nur Amaliah, NIM: 15.0211.033, telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tutup/*Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Rabu, 10 Maret 2020 Masehi, bertepatan dengan tanggal 15 Rajab 1441 Hijriyah dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana IAIN Parepare.

### KETUA/PEMBIMBING UTAMA/PENGUJI:

1. Dr. H. Saepudin, M.Pd.

(.....)

### SEKRETARIS/PEMBIMBING PENDAMPING/PENGUJI:

2. Dr. Agus Muchsin, M.Ag.

(.....)

### PENGUJI UTAMA

1. Dr. Firman, M.Pd.

(.....)

2. Dr. Abu Bakar Juddah, M.Pd.

(.....)

Parepare, ..... 11 MARET ..... 2020

Diketahui oleh:

Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Parepare



Dr. Mahsyar, M.Ag.  
NIP. 19621231 199103 1 032

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ أَشْرَفُ  
 الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur kehadiran Allah swt., atas nikmat, hidayat, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga Tesis ini dapat disusun sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan Shalawat atas Rasulullah saw., sebagai figur sejati bagi umat manusia dalam menjalani hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di muka bumi ini.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat diselesaikan pada waktunya, berkat do'a kedua orang tua tercinta yang terus terpanjatkan, serta bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Dr. Ahmad S Rustan, M.Si., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. St. Jamilah Amin, M.Ag., Dr. H. Sudirman L., M.H., dan Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor I, II, dan III dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare
2. Dr. Mahsyar, M.Ag., selaku Direktur PPs. IAIN Parepare, beserta para Staf akademik Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik yang baik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. H. Saepudin, M.Pd. dan Dr. Agus Muhsin, M.Ag., masing-masing sebagai

pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.

4. Bapak, Dr. Firman, M.Pd. dan Dr. Abu Bakar Juddah, M.Pd., selaku penguji I dan II yang telah memberikan banyak masukan dan perbaikan dari tesis ini
5. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
6. Segenap Dosen Program Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah dengan ikhlas dan tulus memberi pencerahan serta mencurahkan ilmunya kepada penulis.
7. Kepada seluruh guru, teman, saudara, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi pada Program Pascasarjana IAIN Parepare. Akhirnya penulis berharap semoga naskah Tesis ini memberi manfaat kualitas pendidikan yang lebih baik.

Parepare, 11 Maret 2020  
Penyusun,

**Nur Amaliah**  
NIM.15.0211.033

**DAFTAR ISI**

SAMPUL..... i

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS ..... ii

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI..... iii

KATA PENGANTAR ..... iv

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR TABEL..... viii

DAFTAR GAMBAR ..... x

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN..... xi

ABSTRAK ..... xvii

BAB I PENDAHULUAN ..... 1

    A. Latar Belakang ..... 1

    B. Rumusan Masalah ..... 6

    C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian..... 7

    D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian ..... 9

BAB II TINJAUAN TEORETIS ..... 11

    A. Penelitian dan Referensi yang Relevan ..... 11

    B. Deskripsi Teori..... 14

    C. Kerangka Pikir Penelitian ..... 56

BAB III METODE PENELITIAN..... 59

    A. Langkah-langkah Penelitian ..... 59

    B. Subjek Penelitian ..... 63

    C. Teknik Pengumpulan Data..... 63

D. Instrumen Penelitian .....	64
E. Teknik Analisis Data.....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Desain Multimedia Interaktif.....	71
B. Hasil Penilaian Ahli .....	78
C. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran .....	87
D. Uji Coba Produk .....	92
E. Pembahasan.....	96
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>109</b>
A. Simpulan .....	109
B. Implikasi .....	110
C. Rekomendasi.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

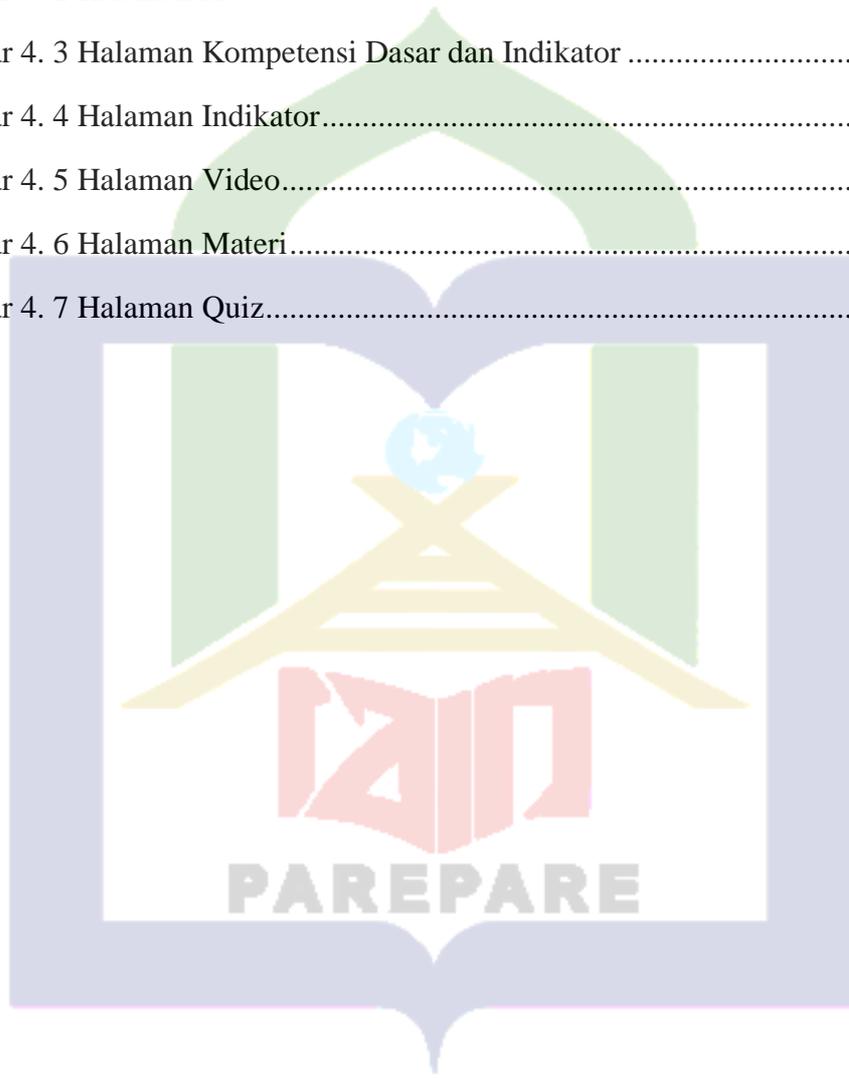
**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media .....	65
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	66
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Respons Peserta Didik .....	67
Tabel 3. 4 Pedoman Skor Angket .....	69
Tabel 3. 7 Pedoman Interpretasi Sikap .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Pembuka.....	73
Gambar 4. 2 Halaman <i>Home</i> .....	74
Gambar 4. 3 Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator .....	74
Gambar 4. 4 Halaman Indikator.....	75
Gambar 4. 5 Halaman Video.....	76
Gambar 4. 6 Halaman Materi.....	77
Gambar 4. 7 Halaman Quiz.....	78



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	š a	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ḥ a	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	ž al	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	š ad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍ ad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭ a	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓ a	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ی	ya	y	ye

*Hamzah* (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda

(').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fatḥ ah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍ ammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>Fatḥ ah dan yā ' </i>	ai	a dan i
اُو	<i>Fatḥ ah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...   اِ...	<i>Fatḥ ah dan alif atau yā ' </i>	<i>ā</i>	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan yā ' </i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍ ammah dan wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ	: <i>mā ta</i>
رَمَى	: <i>ramā</i>
قِيلَ	: <i>qī la</i>
يَمُوتُ	: <i>yamū tu</i>

#### 4. *Tā 'marbū ṭ ah*

Transliterasi untuk *tā 'marbū ṭ ah* ada dua, yaitu: *tā 'marbū ṭ ah* yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā 'marbū ṭ ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā 'marbū ṭ ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā 'marbū ṭ ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>rauḍ ah al-aṭ fā l</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِيَّةُ	: <i>al-madī nah al-fā ḍ ilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-ḥ ikmah</i>

#### 5. *Syaddah (Tasydī ḍ)*

*Syaddah* atau *tasydī ḍ* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydī ḍ* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥ aqq</i>
نُعِمُّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī* .

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

#### 6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال

(*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

أَبِلَادُ : *al-bilā du*

### 7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murū na*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

### 8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur'an* (dari *al-Qur'ā n*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

فِي زَيْلِهَا لِقُرْآنِ

*Al-Sunnah qabl al-tadwī n*

### 9. *Lafz al-Jalā lah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍ ā filaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa

huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ *billā h* دَيْنُ اللّٰهِ *dī nullā h*

Adapun *tā 'marbū ṭ ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalā lah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi rah matillā h*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥ ammadun illā rasū l

Inna awwala baitin wuḍ i'ā linnā si lallaẓ ī bi Bakkata mubā rakan

Syahrū Ramaḍ ā n al-laẓ ī unzila fī h al-Qur'ā n

Naṣ ī r al-Dī n al-Ṭ ū sī

Abū Naṣ r al-Farā bī

Al-Gazā lī

Al-Munqīẓ min al-Ḍ alā l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

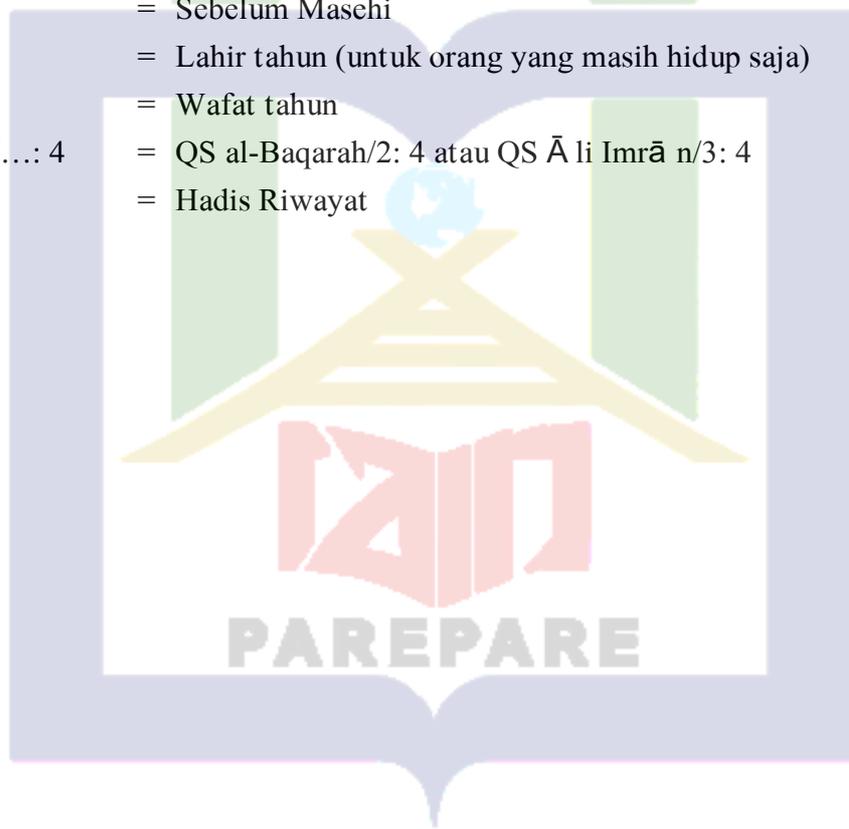
Abū al-Walī d Muḥ ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walī d Muḥ ammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walī d Muḥ ammad Ibnu)

Naṣ r Ḥ ā mid Abū Zaī d, ditulis menjadi: Abū Zaī d, Naṣ r Ḥ ā mid (bukan: Zaī d, Naṣ r Ḥ amī d Abū )

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥ ā nahū wa ta'ā lā</i>
saw.	= <i>ṣ allallā hu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-salā m</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ā li Imrā n/3: 4
HR	= Hadis Riwayat



## ABSTRAK

Nama : Nur Amaliah  
NIM : 15.0211.033  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang

---

Pendidikan Agama Islam di era digital menuntut adanya transformasi proses pembelajaran melalui pengintegrasian media berbasis teknologi informasi. Pengembangan media ini berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama dalam pembelajaran tentang iman kepada hari akhir. Media yang dikembangkan berbentuk multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain multimedia interaktif yang dikembangkan, mengetahui penilaian ahli dan praktisi pembelajaran, serta respons peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengadaptasi empat langkah pengembangan Thiagarajan, yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa media yang dikembangkan didesain dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *flash* sehingga lebih ringan dan mudah dijalankan. Hasil penilaian ahli media adalah 96%; ahli materi 92%; praktisi pertama 90%; praktisi kedua 96%; dan respons peserta didik 93%. Keseluruhan hasil penilaian ini berada pada kategori sangat baik yang sekaligus mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran iman kepada hari akhir.

**Kata kunci:** multimedia interaktif, pendidikan agama Islam.

## ABSTRACT

Name : Nur Amaliah  
NIM : 15.0211.033  
Thesis Title : Development of Interactive Videos on Islamic Education in SMA Negeri 2 Enrekang

---

Islamic Religious Education in the digital era demands a transformation of the learning process through the integration of information technology-based media. One material that is important to be mediated with interactive video is material about Faith in the day after. So that., a learning video is developed that makes PAI learning more interesting and inspires students.

This research aimed to describe the video design that was developed, know the assessment of experts and practitioners of learning, as well as student responses. The research method used is research and development by adapting the four steps of Thiagarajan development known as 4D, namely: Define, Design, Develop, and Dissiminate.

The results of the research showed that the developed media had been designed in the form of interactive video with flash format. The results of expert assessment and learning practitioners indicate that the medisa developed are in the "very good" category. Likewise the results of students' responses are in the "very good" category. Thus, these results indicate that the learning media developed are very suitable to be used as media in the learning process. This video is projected to improve the quality of PAI learning to be more interesting and inspire students.

Keywords: Interactive Video, Islamic Religious Education.



## تجريد البحث

الإسم : نور عملية

رقم التسجيل : ١٥٠٠٢١١٠٠٣٣

موضوع الرسالة : تطوير أشرطة الفيديو التفاعلية للتعلم الديني الإسلامي في المدرسة  
العالية الثانية الحكومية إنريكان

يطلب التعليم الديني الإسلامي في العصر الرقمي تحويل عملية التعلم من خلال دمج وسائل الإعلام القائمة على تكنولوجيا المعلومات. إحدى المواد المهمة للتوسط مع الفيديو التفاعلي هي مادة الإيمان إلى اليوم الآخرة. لذلك تم تطوير شريط فيديو تعليمي جعل التعليم الديني الإسلامي يتعلم التلاميذ أكثر إلهاما وإلهاما. تهدف هذه الرسالة إلى وصف تصميم الفيديو الذي تم تطويره، ومعرفة تقييم الخبراء وممارسي التعلم، بالإضافة إلى استجابات التلاميذ.

طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير من خلال تكييف الخطوات الأربعة لتطوير ثياغراجان المعروفة باسم D، وهي: تحديد وتصميم وتطوير وتبديد. أظهرت النتائج أن الوسائط المتقدمة قد تم تصميمها على شكل فيديو تفاعلي بتنسيق فلاش. تشير نتائج خبراء البحوث وممارسي التعلم إلى أن وسائل الإعلام المتقدمة هي في فئة "جيد جدًا".

وكذلك نتائج ردود التلاميذ في فئة "جيد جدًا". وبالتالي، تشير هذه النتائج إلى أن وسائط التعلم المطورة مناسبة جدًا لإستخدامها كوسائط في عملية التعلم. مع

المتوقع أن يؤدي هذا الفيديو إلى تحسين جودة التعليم في التعليم الديني الإسلامية لجعله أكثر تشويقاً وإلهاماً للتلاميذ.

الكلمات الرئيسية: فيديو تفاعلي، للتعليم الديني الإسلامي

إتفق عليها :



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, telah memberikan pengaruh yang sangat luas terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Pengaruh teknologi informasi salah satunya sangat menonjol dalam perkembangan bidang pendidikan. Teknologi informasi telah berkontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran yang membantu guru maupun peserta didik dalam memperoleh sumber-sumber belajar dengan mudah dan masif. Internet misalnya, tidak hanya menjadi saran komunikasi antara satu orang dengan orang lainnya, melainkan telah menjadi media yang memudahkan peserta didik menelusuri berbagai bahan dan sumber bacaan yang bermanfaat dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Teknologi informasi dalam dunia pendidikan, terutama yang berbasis pada multimedia, mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Multimedia terutama yang bersifat interaktif, memberikan efek yang sangat baik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk lebih kreatif, dan tidak menjadikan suatu proses pembelajaran membosankan.<sup>1</sup>

Pengembangan multimedia interaktif penting dilakukan oleh guru untuk mengubah kesan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Diperlukan kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara

---

<sup>1</sup>Rasyid Hardi Wirasasmita dan Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash," *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 1, no. 2 (27 Oktober 2018): 35, <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.

profesional untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Proyek pengembangan media pembelajaran terutama penting dilakukan untuk mengubah kesan pembelajaran yang monoton dan membosankan peserta didik termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. Profesionalisme guru tidak hanya mencakup kemampuan menyampaikan mata pelajaran kepada peserta didik, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik sehingga menjadi lebih mudah. Kemajuan teknologi informasi juga telah memungkinkan untuk memanfaatkan berbagai jenis atau macam media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Menurut Mayer, media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik adalah media yang mampu mengintegrasikan potensi verbal berbarengan dengan potensi visual.<sup>2</sup> Jika selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih didominasi dengan penyampaian materi berbasis pada kata-kata atau bersifat verbal, maka dengan memanfaatkan multimedia interaktif akan memasukkan potensi visual, gambar/video yang meningkatkan pemahaman dan daya tarik proses pembelajaran.

Pembelajaran PAI sebagai bagian integral dalam sistem pendidikan nasional untuk memperkuat karakter dan kepribadian peserta didik harus mampu merespons kemajuan teknologi informasi. Kemajuan ini dimanfaatkan secara positif untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk melahirkan generasi muda yang memiliki karakter keagamaan yang sangat kuat di samping memiliki

---

<sup>2</sup>Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (USA: Cambridge Press, 2009), h. 4.

pengetahuan yang mapan. Generasi yang diproyeksikan adalah generasi yang memiliki Iman dan Takwa (IMTAK) yang mantap serta menguasai ilmu pengetahuan (IPTEK) yang luas. Keseimbangan antara kemajuan IMTAK dan IPTEK diharapkan menghasilkan cendekiawan muslim yang memiliki rasa tanggung jawab dunia dan akhirat. Kemajuan IPTEK yang dilepaskan dari dimensi agama ataupun sebaliknya, berkecenderungan pada apa yang disinyalir oleh Einstein dalam ucapannya yang masyhur: “*science without religion is blind, religion without science is lame* (ilmu tanpa agama itu buta, sedangkan agama tanpa ilmu akan menjadi lumpuh”.<sup>3</sup>

Konsep materi pembelajaran PAI memuat berbagai konsep yang secara umum sangat abstrak untuk dipahami oleh peserta didik. Sementara konsepsi materi pembelajaran PAI tidak hanya berhenti dalam pemahaman, tetapi yang tidak kalah penting adalah bagaimana mengaktualkan konsep tersebut sebagai nilai-nilai yang teraplikasi dalam kehidupan riil peserta didik.<sup>4</sup> Sasaran pembelajaran PAI tidak terjebak pada aspek kognitif saja, tetapi yang paling diharapkan dari dampak pembelajaran PAI adalah menyentuh pada persoalan afektif.

Materi “beriman kepada hari akhir” merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran PAI kelas XII pada tingkat sekolah menengah atas. Sub bahasan yang dikembangkan pada media interaktif ini adalah “semangat beribadah dengan meyakini hari akhir”. Melalui materi beriman kepada hari akhir, peserta didik dimotivasi untuk melakukan kebiasaan diri dengan *akhlakul*

---

<sup>3</sup>Ichlasul Amal, “Pengembangan Pendidikan Agama Islam dan Kajian Agama di Perguruan Tinggi,” dalam *Dinamika pemikiran Islam di perguruan tinggi: wacana tentang pendidikan agama Islam*, ed. oleh Fuaduddin dan Cik Hasan Bisri (Jakarta: Logos, 1999), h. 57.

<sup>4</sup>Ishartiwi, *Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Bagi anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan DEPAG RI, 2009), h. 5.

*karimah*, seperti mawas diri, rendah hati, peduli kepada sesama, dan selalu berusaha mendekatkan diri kepada Allah swt.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses peserta didik belajar dan guru membimbing secara interaktif di mana terjadi interaksi edukatif antara guru dan peserta didik sehingga terdapat perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan maupun sikap.<sup>5</sup> Ada dua aspek yang paling penting, yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkretkan melalui media.<sup>7</sup>

Seorang pengajar yang profesional selalu berusaha mencari cara yang terbaik untuk mencapai sasaran pembelajaran. Ia akan menggunakan berbagai media pembelajaran mulai media berbasis cetak, audio, dan visual sampai pada komputer dalam rangka membantu peserta didik untuk mencerna materi pelajaran

---

<sup>5</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 48.

<sup>6</sup>Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h. 9.

<sup>7</sup>Sukadi Arif S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 1993), h. 16.

lebih cepat dan efisien. Dengan menggunakan media, materi yang semestinya harus dicapai dalam waktu dua jam pelajaran dapat disingkat menjadi satu jam pelajaran sehingga pengayaan materi kepada peserta didik bisa lebih ditingkatkan, bahkan dengan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, ia mampu membawa peserta didik kepada tingkat analisis dan eksplorasi terhadap setiap materi pelajaran.<sup>8</sup>

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>9</sup>

Media pembelajaran kini telah banyak tersedia. Selain banyak macamnya, cara penggunaan dan mendapatkannya juga mudah. Video interaktif adalah salah satu media pembelajaran. Video interaktif merupakan rekaman gambar bergerak yang divisualkan serta memiliki suara yang dikemas dalam satu kesatuan. Kelebihan dari menggunakan video interaktif adalah sistem pembelajarannya lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, video interaktif menyajikan materi secara interaktif yang disertai animasi, audio, dan Video. Selain itu pemakaian video interaktif sebagai media pembelajaran juga dapat memvisualisasikan materi yang terkadang sulit dijelaskan dengan kata-kata maupun alat peraga. Sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih

---

<sup>8</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 74.

<sup>9</sup>Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algosindo, 2001), h. 64.

menyenangkan, mengasyikkan dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media yang tepat, karena itu seorang pendidik harus dapat memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Pendidik dituntut untuk mampu menghadirkan berbagai media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan media audio-visual yang dirancang menjadi media pembelajaran video interaktif.

SMA Negeri 2 Enrekang sebagai sekolah favorit di Kabupaten Enrekang merupakan sekolah yang sudah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan media berbasis video interaktif dalam pembelajaran PAI masih sangat minim dilakukan oleh guru-guru. Faktornya adalah karena media berbasis teknologi informasi masih kurang tersedia dibandingkan mata pelajaran lainnya. Apalagi pada materi PAI yang sifatnya abstrak untuk disampaikan kepada peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media video interaktif penting dilakukan dalam memberikan pemahaman materi hari kiamat kepada peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, berikut ini dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana desain multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang?

2. Bagaimana penilaian ahli terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang?
3. Bagaimana penilaian praktisi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang?
4. Bagaimana respons peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang?

### **C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

#### **1. Definisi Operasional**

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penelitian pengembangan ini berikut dijelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam pembahasan. Kata kunci tersebut, yaitu: multimedia interaktif, Pendidikan Agama Islam (PAI).

##### **a) Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif yang dimaksudkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang menggabungkan teks, audio, grafik, dan video sehingga disebut multimedia. Sementara interaktif dimaksudkan bahwa media yang dikembangkan memungkinkan peserta didik berinteraksi dan mengontrol bagian-bagian media yang hendak dipelajari melalui menu dan *link* yang telah tersedia. Proses kontrol yang dapat dilakukan oleh peserta didik bersifat bebas atau tidak perlu berurutan secara linear, melainkan dapat memilih bagian yang dikehendaki.

##### **b) Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Menurut Zakiyah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.<sup>10</sup> Pada penelitian ini dipilih salah satu materi pembelajaran PAI yaitu 'Beriman Kepada Hari Akhir'. Adapun kompetensi materi adalah mempelajari makna, periode, hakikat, hikmah, dan menghayati nilai-nilai keimanan kepada hari akhir.

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini difokuskan dalam mengembangkan media pembelajaran, sementara konten materinya mengambil dari buku pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Kemendikbud berdasarkan buku peserta didik untuk kurikulum 2013. Adapun produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi beriman kepada hari akhir untuk tingkat SMA kelas XII yang dikemas dalam bentuk *Adobe Flash Professional CS6*, dengan konsep sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran PAI yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media ini digunakan untuk pembelajaran individual, namun tidak menutup kemungkinan untuk pembelajaran klasikal yang dibantu dengan menggunakan LCD.
2. Multimedia interaktif ini memuat tentang:

---

<sup>10</sup>Abd. Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 130.

- a. Pendahuluan yang meliputi penjelasan mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Petunjuk yang meliputi cara penggunaan, alat-alat yang dibutuhkan serta penggunaan tombol.
- b. Materi pokok yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah materi pembelajaran PAI Kelas XII Semester Ganjil mencakup pokok bahasan Beriman Kepada Hari Akhir.

#### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### 1. Tujuan Penelitian, yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan desain multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang.
2. Mengetahui penilaian ahli terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang.
3. Mengetahui penilaian praktisi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang?
4. Mengetahui respons peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang?

##### 2. Kegunaan Penelitian

###### a. Manfaat Akademis

- 1) Untuk memberikan sumbangan pemikiran kepada pembaca tentang bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada materi beriman kepada hari akhir untuk peserta didik pada jenjang menengah atas.

- 2) Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti pada khususnya dan pembaca pada umumnya mengenai peran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

- 1) Memudahkan peserta didik memahami materi beriman kepada hari kiamat melalui multimedia yang mengintegrasikan teks, audio, grafik, dan video yang menarik.
- 2) Membantu guru PAI dalam menyampaikan materi pembelajaran iman kepada hari akhir dengan menarik dan mampu menginspirasi peserta didik dalam menghayati nilai-nilai pembelajaran yang terkandung di dalam materi pembelajaran.
- 3) Media ini membantu institusi pendidikan atau sekolah dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran yang lebih responsif terhadap dinamika perkembangan global khususnya berkaitan dengan kemajuan media pendidikan dalam bentuk teknologi informasi.

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### A. Penelitian dan Referensi yang Relevan

##### 1. Penelitian yang Relevan

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang relevan dengan penelitian video interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Tesis Rumainur berjudul *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*.<sup>1</sup> Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model Dick and Carey. Simpulan penelitian ini adalah bahwa pengembangan media multimedia meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media ini pun efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari rerata nilai 69.96 menjadi 82.90.
- b. Tesis Muhammad Khoiron berjudul *Pengembangan media pembelajaran sholat berbasis macromedia flash player dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN Lumbangrejo Prigen Pasuruan*.<sup>2</sup> Penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model penelitian Borg dan Gall yang menghasilkan media interaktif berbasis *macromedia flash player* yang layak berdasarkan hasil hitung statistik yaitu hasil *posttest* kelas eksperimen 60,86 > hasil *posttest* kelas kontrol 56,03 dan hasil  $t$ -hitung  $5,192 > 0,683 < 3,997$ .

---

<sup>1</sup>Rumainur, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang" (Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), <http://etheses.uin-malang.ac.id/6104/1/13771009.pdf>.

<sup>2</sup>Muhammad Khoiron, "Pengembangan media pembelajaran sholat berbasis macromedia flash player dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN Lumbangrejo Prigen Pasuruan" (masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), <http://etheses.uin-malang.ac.id/9030/>.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa multimedia berbasis *macromedia flash* efektif diaplikasikan dalam proses pembelajaran shalat sunnah.

- c. Tesis Baik Nilawati Astini berjudul *Pengaruh Media VCD Interaktif dan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Cakranegara Nusa Tenggara Barat*.<sup>3</sup> menyimpulkan bahwa: 1) terdapat perbedaan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara pembelajaran menggunakan media VCD interaktif dengan pembelajaran menggunakan gambar di Sekolah Dasar Cakranegara. 2) terdapat perbedaan prestasi belajar Ilmu pengetahuan Sosial antara kelompok peserta didik motivasi tinggi dengan kelompok peserta didik yang mempunyai motivasi rendah di Sekolah Dasar. 3) tidak terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan VCD dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik di Sekolah Dasar 02 Cakranegara Nusa Tenggara Barat.

Ketiga hasil penelitian di atas memiliki relevansi dengan penelitian ini khususnya terkait dengan jenis media pembelajaran yang dikembangkan. Ketiganya mengembangkan media berbasis multimedia yang bersifat interaktif. Penelitian di atas menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall serta Dick dan Carey serta menggunakan metode eksperimen. Sementara pada penelitian ini metode dan model yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan mengadaptasi model 4-D Thiagarajan. Selain itu, ketiga penelitian di atas memfokuskan pada materi pembelajaran yang berbeda

---

<sup>3</sup>Baik Nilawati Astini, "Pengaruh Media VCD Interaktif dan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Cakranegara Nusa Tenggara Barat" (Tesis, Universitas Sebelas Maret, 2010), <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/12530/>.

termasuk dengan penelitian ini. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi tentang beriman kepada hari akhir.

## 2. Referensi yang Relevan

Beberapa referensi yang relevan dan dapat mendukung penelitian peneliti antara lain:

1. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, menyatakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respons yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.<sup>4</sup>
2. Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* yang menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam konteks proses pembelajaran media merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.<sup>5</sup>
3. Nana Sudjana, *Teknologi Pengajaran*, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif yakni mampu menggabungkan teks, gambar, musik, suara, gambar bergerak (animasi dan video) dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga materi yang sulit untuk

---

<sup>4</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 16.

<sup>5</sup>Arif Sadiman, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 70.

diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional dapat divisualisasikan.<sup>6</sup>

## B. Deskripsi Teori

### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari “medium” yang berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar.<sup>7</sup> Dengan demikian, media merupakan seperangkat wahana penyalur pesan dan informasi belajar yang berguna dalam memudahkan proses belajar mengajar. Pesan pembelajaran yang hendak disampaikan kepada peserta didik jauh lebih efektif tersampaikan apabila guru memanfaatkan alat atau bahan-bahan yang memudahkan pemahaman sebagai instrumen yang membantu guru dalam menjelaskan makna pembelajaran.

Media sebagai perantara memiliki kesamaan makna dengan kata *wasilah* dalam bahasa Arab.<sup>8</sup> Untuk menyampaikan sebuah informasi dibutuhkan sebuah *wasilah* yang menjadi penghubung sehingga pesan dapat diterima dengan baik oleh orang lain. Konsep mengenai *wasilah* ini sejalan dengan firman Allah swt. yang terdapat dalam Q.S. Al-Maidah/5:35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.<sup>9</sup>

<sup>6</sup>Nana Sudjana, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003), h. 137.

<sup>7</sup>Sadiman, *Media Pengajaran*, h. 6.

<sup>8</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

<sup>9</sup>Departemen Agama RI., *Al-Quran dan Terjemahnya*, Edisi Revisi (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2016), h. 161.

Secara eksplisit dalam ayat di atas disebutkan kata “*wasilah*” yang diartikan sebagai jalan atau dapat dipahami sebagai media untuk sampai kepada Allah swt. Seorang hamba yang hendak berkomunikasi dengan Tuhannya harus mencari media dan jalan untuk dapat dekat dengan-Nya melalui zikir, shalat, dan lain sebagainya. Dalam konteks proses pembelajaran, guru atau pun peserta didik membutuhkan *wasilah* yang dapat menjembatani pengetahuan guru untuk bisa dikembangkan oleh peserta didik. Interaksi komunikatif maupun dialogis antara guru dan peserta didik akan berlangsung sangat efektif apabila media difungsikan dengan baik sesuai dengan karakter materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Sejalan dengan argumentasi di atas, menurut Gagne, sebagaimana dikutip Miarso, bahwa media pada hakikatnya merupakan sarana atau instrumen yang menstimulasi peserta didik sehingga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media berperan dalam memancing respons peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.<sup>10</sup> Penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran akan menjadikan siswa lebih terpancing dan termotivasi dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam menelaah materi pembelajaran dengan stimulus media sangat membantu peran dan posisi guru sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah dalam proses pembelajaran. Guru jauh akan lebih leluasa mengembangkan dan memperkaya muatan materi pembelajaran karena peserta didik merespons dengan antusias apa yang diberikan kepada mereka. Eksplorasi peserta didik terhadap konsep materi pembelajaran akan menjadikan mereka lebih memahami secara menyeluruh dan mendalam konten materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, media menjadi kekuatan stimulus yang sangat efektif yang membantu guru dalam

---

<sup>10</sup> Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), h. 457.

membangkitkan kemauan belajar peserta didik. Jika dibandingkan dengan perilaku peserta didik yang hanya pasif menerima dan menunggu informasi yang diberikan oleh guru maka hasilnya kurang maksimal. Materi yang dipelajari oleh peserta didik bergantung pada informasi yang diberikan oleh guru secara aktif, akibatnya yang melakukan proses secara maksimal hanyalah guru dan peserta didik berposisi sekedar penerima informasi, bukan pencari informasi.

Sejumlah pakar membuat pembatasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika, bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Penjelasan tentang media dari sisi keislaman berdasarkan Q.S. Al-‘Alaq/96:1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ لِنَسَانٍ مِّنْ عَلَقٍ. اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ. الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ  
الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْزَلَمْ

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan; Dia telah Menciptakan manusia dari segumpal darah; Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah; yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam; Dia Mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Pada ayat 4-5 di atas berarti Dia (Allah) mengajarkan dengan pena (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia mengajarkan manusia (tanpa pena) apa yang belum diketahui sebelumnya. Kedua ayat di atas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah swt. dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua

melalui pengajaran secara langsung tanpa alat. Cara yang kedua ini dikenal dengan istilah ‘ilm Ladunniy.<sup>11</sup>

Sedangkan “media pembelajaran adalah cara atau alat, atau prosedur yang digunakan atau untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup> Sementara menurut, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>13</sup>

Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (peserta didik).<sup>14</sup> Media dalam pengertian ini tidak hanya berperan sebagai instrumen penyampai pesan pembelajaran kepada peserta didik tetapi juga yang paling penting adalah bahwa media memiliki peran untuk menginspirasi dan menggugah jiwa dan perasaan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai

---

<sup>11</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2010), h. 463-464.

<sup>12</sup>Oemar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Trigenda Karya, 1994), h. 99.

<sup>13</sup>Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Rajawali, 1984), h. 48.

<sup>14</sup>Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2017), h. 50.

alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik atau menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>15</sup>

Menurut P. Ely dan Vernon S. Gerlach. Media memiliki dua pengertian, yaitu arti luas dan sempit. Menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Sementara menurut arti sempit, media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.<sup>16</sup>

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>17</sup>

Media adalah setiap orang, bahan atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut pengertian ini, guru atau dosen, buku ajar serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan. Memuat informasi yang akan dikomunikasikan kepada peserta didik, seperti: buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, maka batasan media menurut pendapat Gagne adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang merangsangnya untuk belajar. Sedangkan hal yang senada juga diungkapkan oleh

---

<sup>15</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

<sup>16</sup>Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 2.

<sup>17</sup>Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, h. 11.

<sup>18</sup>Sri Anitah, *Sri Anitah, Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 5-6 (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 5.

Briggs bahwa pengertian media menurutnya adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Seperti buku, film, kaset, bingkai, dan sebagainya.<sup>19</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa media pada prinsipnya adalah segala bentuk alat, saluran, atau instrumen yang digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada orang lain. Pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran adalah informasi dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat baik dalam meningkatkan kualitas pengetahuan atau kognitif peserta didik begitu pula potensi keterampilan atau *skill*, namun yang paling penting adalah bahwa penyampaian materi melalui berbagai media dimaksudkan pula untuk mengembangkan potensi afeksi pada diri peserta didik. Peserta didik yang diharapkan tumbuh dan berkembang dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah peserta didik yang memiliki kecakapan hidup yang mantap dari segi penguasaan ilmu dan wawasan serta memiliki *skill* yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, namun juga diharapkan bahwa peserta didik yang lahir dari proses pendidikan yang diselenggarakan adalah peserta didik yang memiliki karakter dan *akhlakul karimah* yang sangat luhur.

#### a. Klasifikasi Media

Leshin, Pollock, dan Reigeluth mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*).
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).

---

<sup>19</sup>Sadiman, *Media Pengajaran*, h. 6.

- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi).
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer interaktif video, *hypertext*).<sup>20</sup>

#### b. Kegunaan dan Fungsi Media

Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sadiman, adalah.<sup>21</sup>

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata maupun tulisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- 3) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita gambar, film bingkai, film, atau model.
- 4) Objek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
- 5) Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasi dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan sebagainya.
- 6) Kejadian masa lalu dapat ditampilkan dalam bentuk film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
- 7) Mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: (1) Menimbulkan kegairahan belajar; (2) Meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; (3) Memungkinkan anak didik belajar dengan sendirinya sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya.

---

<sup>20</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 36.

<sup>21</sup>Sadiman, *Media Pengajaran*, h. 74.

Secara umum, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1) Mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 2) Mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Penggunaannya merupakan bagian yang integral dalam sistem pembelajaran.
- 4) Mempercepat proses belajar mengajar.
- 5) Membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang disajikan gurunya.
- 6) Mempertinggi mutu pendidikan.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengaturan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar
- 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Hamalik, *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran di Perguruan Tinggi*, h. 99.

<sup>23</sup>Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, h. 13.

Dalam proses pembelajaran, media merupakan alat yang sangat penting, karena dalam hal tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai alat bantu pelajaran. Kerumitan bahan pelajaran dapat dibantu dengan media pelajaran. Di samping itu juga, media pembelajaran sebagai alat bantu dapat membantu guru atau mewakili guru dalam mengucapkan kalimat tertentu bahkan keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran.

Posisi media dalam pandangan Arsyad, sangat menentukan dan mempengaruhi iklim pembelajaran yang ditata oleh guru.<sup>24</sup> Bahkan menurut Edgar Dale, Y.D. Finn, dan F. Hoban, dalam Ahmad Rohani, media memiliki fungsi dalam membantu guru memberikan pemahaman yang lebih konkret tentang materi kepada peserta didik, meningkatkan atensi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual serta memberikan pengalaman riil yang memungkinkan peserta didik melakukan *self activity*, memperkaya perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistis), dan memberikan pengalaman belajar yang lebih unik dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional.<sup>25</sup>

Levie dan Lentz, dalam Arsyad, mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran mencakup empat macam, yaitu: (a) Fungsi Atensi, (b) Fungsi Afektif, (c) Fungsi Kognitif, dan (d) Fungsi *Kompensatoris*.<sup>26</sup> Keempat fungsi ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

*Pertama*, fungsi atensi: fungsi ini menjelaskan bahwa media menjadikan peserta didik dapat fokus dan memberikan perhatian yang lebih serius terhadap

---

<sup>24</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 15.

<sup>25</sup>Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, h. 8-9.

<sup>26</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 16.

materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Fungsi atensi ini misalnya, dapat dilihat dari pemanfaatan media audiovisual yang menjadikan peserta didik lebih antusias memperhatikan materi yang disampaikan guru dibandingkan dengan penyampaian materi secara konvensional melalui metode ceramah.

*Kedua*, fungsi afektif: media pembelajaran memiliki peranan yang sangat baik dalam menggugah perasaan dan sikap peserta didik. Nilai-nilai pembelajaran seperti penguatan nilai-nilai moral sangat relevan diajarkan dan ditanamkan dengan menggunakan media yang menggugah dan menginspirasi peserta didik. Aplikasinya dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui penayangan media visual maupun audiovisual tentang materi pembelajaran akhlak. Ketika guru hendak menyampaikan atau bermaksud menanamkan karakter empati kepada peserta didik maka media yang tepat bisa digunakan adalah dengan menggunakan media audiovisual seperti memutar video pembelajaran atau gambar yang menunjukkan bahwa fakta-fakta sosial yang menggugah dan menginspirasi terhadap pentingnya nilai-nilai empati dalam kehidupan sosial seperti menyantuni anak yatim.

*Ketiga*, fungsi kognitif: media pembelajaran sangat memudahkan dan membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat kembali pengetahuan atau pengalaman lama yang telah dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, gambar atau tayangan visual memberikan informasi yang jauh lebih kaya dan beragam dibandingkan dengan penyampaian materi secara langsung melalui sistem ceramah.

*Keempat*, fungsi *kompensatoris*: media dapat membantu kebutuhan peserta didik yang tidak mampu mengikuti proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristiknya. Peserta didik yang lemah dalam membaca akan terbantu

melalui media visual yang efektif dalam memberikan informasi yang lebih kompleks akan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media juga memiliki manfaat yang sangat baik ketika diaplikasikan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Media membantu dalam mengubah materi pembelajaran yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Proses pembelajaran ini akan menjadikan peserta didik lebih mudah mengerti dan paham terhadap inti materi yang disampaikan. Berbagai materi pembelajaran yang bersifat abstrak seperti proses penciptaan manusia, sistem kerja tata surya, sistem kerja tubuh manusia, dan sebagainya, harus disajikan dengan media yang memberikan perspektif yang lebih konkret.
- 2) Media bermanfaat dalam memanipulasi sebuah objek yang terlalu besar atau berbahaya namun penting dilihat oleh peserta didik di dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Materi tentang haji misalnya, ketika guru hendak menjelaskan tentang Kakbah maka guru dapat menunjukkan video atau gambar saja karena tidak mungkin menghadirkan objeknya secara utuh dalam kelas. Begitu pula ketika hendak menjelaskan bagaimana proses terjadinya letusan gunung kepada peserta didik maka media gambar atau video sangat membantu karena menyaksikan peristiwa letusan gunung secara langsung sangatlah berbahaya.
- 3) Media dapat membantu guru untuk menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, matahari, dan sebagainya dapat dilakukan dengan sebuah media pembelajaran. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, atom, elektron, atau

hewan/benda kecil lainnya, tentu guru akan kesulitan untuk memperlihatkan langsung bendanya dalam kelas. Untuk mengatasinya, guru dapat menggunakan media belajar dengan bantuan komputer, baik dengan menggunakan gambar maupun video atau yang lainnya.

- 4) Media dapat menunjukkan secara konkret pergerakan sebuah benda baik yang terlalu cepat maupun yang terlalu lambat sesuai dengan kemampuan amatan peserta didik. Kecepatan lintasan peluru misalnya, tidak dapat dijelaskan dengan melihat langsung prosesnya, namun dapat dilakukan dengan fungsi *slow motion*, memperlambat gerakannya melalui tayangan. Pada sisi lain, pergerakan pertumbuhan sebuah bunga atau tanaman yang terlalu lama dan memerlukan sehari-hari waktu untuk dapat mengamatinya, dapat dilakukan dengan baik melalui video yang menggambar prosesnya secara sistematis dan urut.<sup>27</sup>

Media menurut *Enciclopedi of Educational Research* memberikan manfaat dan bernilai guna dalam: (a) mentransformasi materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret; (b) menjadikan peserta didik lebih fokus dan memberi perhatian yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran; (c) meletakkan fundamen dasar terhadap perkembangan belajar peserta didik; (d) memberikan pengalaman nyata terhadap peserta didik; (e) membiasakan peserta didik berpikir secara sistematis, teratur, dan kontinu; (f) membantu berkembangnya pengertian dan bahasa; (g) memperkaya pengalaman belajar kepada peserta didik; (h) adanya interaksi antara guru dan murid yang lebih intens dalam proses pembelajaran; (i) menampilkan materi pembelajaran yang lebih

---

<sup>27</sup>Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (Juli 2014): h. 134.

realistis dan lebih teliti; dan (j) membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar peserta didik.<sup>28</sup>

Dapat disimpulkan bahwa peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk memudahkan guru maupun peserta didik dalam memahami, meningkatkan pengetahuan, dan perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan. Media tidak hanya menjadi media atau perantara guru dan peserta didik, tetapi juga menjadi sumber belajar yang sangat potensial dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan saat ini pun sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi.

Media juga memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh sistem lain khususnya dalam pembelajaran, yaitu:<sup>29</sup>

- 1) Kemampuan *Fiksatif*. Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Peristiwa yang sedang berlangsung dapat direkam untuk dapat ditayangkan ulang oleh guru baik untuk kelas yang sama maupun untuk kelas yang baru. Bagi kelas yang lama, penayangan ulang berfungsi untuk memperkuat, memperdalam, dan memahami detail informasi yang termuat di dalam media. Sementara, bagi kelas yang baru, rekaman informasi menjadi bahan awal untuk memahami konsep pembelajaran yang akan ditelaah.
- 2) Kemampuan *Manipulatif*. Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan. Rekaman media dapat diolah kembali

---

<sup>28</sup>Nana Sudjana, *Media Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1990), h. 27-31.

<sup>29</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 12.

dalam berbagai bentuk tayangan yang lebih kreatif sehingga melahirkan varian yang beragam. Hal ini dapat dilakukan dengan mudah karena dukungan multimedia yang saat ini sangat interaktif.

- 3) Kemampuan *Distributif*. Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna dan dapat disebarluaskan dengan mudah. Media mampu menyimpan bahan, informasi, maupun pesan pembelajaran dari berbagai sumber dan dapat dengan mudah disebarluaskan kepada khalayak yang ramai. Bahan-bahan yang dapat disebarluaskan oleh media pun dapat dalam ukuran yang relatif kecil dan tidak memerlukan ruang yang sangat besar.

#### c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa prinsip agar media yang digunakan dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan harapan yang ditetapkan. Berikut ini beberapa prinsip penggunaan media yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan yang diproyeksikan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tayangan yang disaksikan oleh peserta didik tidak dimaksudkan sekedar hiburan semata, tetapi mengarah pada proses pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik.
2. Keterkaitan antara materi yang akan disampaikan dengan media yang dipilih oleh guru harus kuat, sehingga diperlukan kejelian pendidik untuk memilih dan menyiapkan media yang betul-betul berhubungan dengan isi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

3. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kondisi peserta didik yang menjadi sasaran penggunaan media. Media audio harus memperhatikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan mendengar yang bagus, begitu pula jika menggunakan media visual, maka kemampuan penglihatan peserta didik harus benar-benar diperhatikan oleh seorang guru.
4. Media yang dipilih oleh guru untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan tingkat efisiensi dan efektifitas yang sangat tinggi. Media yang terlalu mahal belum tentu lebih efektif dibandingkan dengan media yang murah dan sederhana dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Agar penggunaan media berhasil dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, maka kemampuan guru dalam menggunakannya perlu dipersiapkan sebelumnya. Guru perlu mempelajari cara mengoperasikan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sebab ketidakmampuan dalam mengoperasikan media justru akan menimbulkan persoalan baru dalam proses pembelajaran.<sup>30</sup>

Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran pun perlu memperhatikan metode yang relevan agar tidak bias terhadap strategi pembelajaran. Langkah-langkah yang terdapat dalam metode pembelajaran harus didesain sebaik mungkin dan memastikan bahwa multimedia yang akan disajikan kepada peserta didik mendapat porsi waktu yang cukup dalam salah satu tahapan atau langkah pembelajaran. Tahapan pembelajaran menjadi alur yang sistematis yang menjadi patokan dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas.

---

<sup>30</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h. 174.

Metode *discovery learning* misalnya, minimal memiliki lima tahap dalam proses penerapannya dalam proses pembelajaran. Kelima tahapan tersebut harus dicermati dengan baik oleh pendidik agar efektif menempatkan pada tahap-tahap mana saja multimedia diintegrasikan secara langsung. Tahapan stimulus maupun tahapan eksplorasi materi pembelajaran bisa menjadi alternatif yang digunakan dalam mengaplikasikan multimedia pembelajaran.

Kemampuan guru dalam mengaplikasikan multimedia pembelajaran di samping ketepatan dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran yang relevan menjadi prinsip yang sangat penting dalam menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran. Apabila metode dan media tidak sejalan dan searah maka proses pembelajaran yang dirancang oleh guru tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan efektif. Guru sebaiknya melakukan pencermatan dan analisa yang baik melalui eksplorasi berbagai metode pembelajaran aktif yang sangat terbuka ruang memasukkan multimedia ke dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pun harus memperhatikan prinsip teori pembelajaran yang berlaku. Teori pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang mengintegrasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran berbasis pada pembelajaran konstruktivisme. Peserta didik tidak sekedar menerima rangsangan dan merespons apa yang disampaikan oleh guru atau lebih bersifat behavioristik, namun yang paling diharapkan adalah terjadi proses berpikir dan peserta didik dapat membangun sendiri pemahamannya dari pemahaman awal yang telah dimilikinya. Posisi media dalam konsep pembelajaran konstruktivisme berperan sebagai stimulus, sumber belajar, dan media yang menginspirasi peserta didik untuk membangun pemahamannya terhadap materi yang hendak dipelajari.

Pembelajaran konstruktif memandang bahwa ilmu pengetahuan diperoleh seseorang melalui interaksinya dengan berbagai sumber termasuk lingkungan sekitar yang dipahami dan digunakan untuk membangun pemahaman baru. Pembelajaran berlangsung secara lebih konkret misalnya melalui penggunaan media yang mampu menjembatani antara konsep yang terlalu abstrak menjadi lebih konkret dalam pemahaman peserta didik. Pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik adalah merupakan hasil kerja aktif seorang peserta didik dalam memberi makna kehidupan serta bagaimana mereka mengatasi konteks persoalan.<sup>31</sup> Persoalan nyata yang dihadapi oleh peserta didik menjadi modal awal yang akan menjadi basis membangun pemahaman dan pengetahuan baru.

Pada konteks pembelajaran konstruktivisme menganut dua sisi, yakni kegiatan belajar dan mengajar (*learning and teaching process*). Proses belajar merupakan kerja aktif mengonstruksi makna, baik dalam bentuk teks, dialog, pengalaman fisik, ataupun bentuk lainnya. Von Glasersfeld menyatakan, bahwa belajar tidak saja dalam bentuk hubungan stimulus-respons yang bersifat behavioristik, namun belajar harus bersifat konstruktif. Proses pembelajaran dalam konsep konstruktivisme mengharuskan adanya kontrol dan pengaturan diri untuk membentuk struktur konseptual melalui proses refleksi dan abstraksi. Fosnot memperkuat, bahwa target belajar lebih diarahkan pada pengembangan konsep dan pengetahuan mendalam daripada sekedar pembentukan perilaku atau keterampilan.<sup>32</sup>

Pandangan konstruktivisme menjelaskan bahwa proses pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

---

<sup>31</sup>Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam*, h. 262.

<sup>32</sup>Elizabeth Murphy, "Constructivism: From Philosophy to Practice.," 1997, h. 8, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED444966.pdf>.

- a) Proses pembelajaran yang dilaksanakan merupakan proses yang bertujuan untuk melahirkan dan membentuk makna. Proses pembentukan makna itu dapat terjadi sebab peserta didik berinteraksi dengan berbagai sumber baik yang berbentuk teks, visual, maupun melalui perasaan yang dialami. Proses konstruksi sesungguhnya adalah proses yang berlangsung terus menerus. Setiap kali berhadapan dengan fenomena atau persoalan baru, diadakan lagi konstruksi atas makna lama yang sudah ada. Proses konstruksi yang bersifat kontinu inilah yang akan memperkuat dan memperkaya pemaknaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- b) Proses belajar tidak sekadar proses koleksi fakta, melainkan lebih pada sebuah pengembangan pemikiran dengan membuat pemaknaan baru terhadap sesuatu. Dengan demikian, perkembangan makna adalah proses yang dituju dari pelaksanaan pembelajaran itu sendiri.
- c) Terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik dipicu oleh keadaan atau skema yang tidak seimbang (*disequilibrium*) yang melahirkan keraguan. Berangkat dari kondisi inilah, peserta didik tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh lagi pemahaman awal yang telah dimilikinya dengan menggali sumber-sumber terbaru yang pada akhirnya akan melahirkan makna yang lebih baru. Proses inilah yang berlangsung secara kontinu dalam konsep pembelajaran konstruktivisme yang menjadi medium lahirnya dan berkembangnya pengetahuan baru.
- d) Peserta didik akan dipengaruhi pemahamannya melalui hasil interaksinya dengan lingkungan fisik. Dalam konteks inilah media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebab materi yang

sifatnya abstrak akan lebih konkret melalui instrumen visual maupun audiovisual apalagi jika bersifat multimedia.

- e) Prestasi belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui oleh peserta didik, konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.<sup>33</sup>

Proses belajar merupakan aktivitas yang lebih bersifat organis untuk menemukan sesuatu, bukan proses mekanik untuk mengoleksi fakta. Belajar merupakan perkembangan pemikiran untuk membuat struktur pengertian atau konsep yang berbeda dari sebelumnya. Peserta didik harus dibiasakan untuk membuat hipotesis, menguji hipotesis, memanipulasi objek, memecahkan persoalan, mencari jawaban, menggambarkan, meneliti, berdialog, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan, dan lain-lain untuk membentuk konstruksi yang baru. Peserta didik harus membentuk pengetahuan mereka sendiri dan guru membantu sebagai mediator dalam proses pembentukan itu.

Belajar pada tahap awal memang sifatnya bersifat individual di mana peserta didik secara pribadi membangun dan membentuk sendiri pengetahuannya. Selanjutnya, terjadi integrasi dan kolaborasi dengan teman kelompok yang potensial memperkuat pemaknaan terhadap materi pembelajaran. Hasil interaksi dengan temannya, peserta didik dapat membangun skema baru dari skema lama yang telah dimilikinya. Melalui tindakan kolaboratif dalam belajar, memberikan ruang kepada peserta didik untuk saling mengkritisi dan membangun pemahaman yang lebih luas dan kaya perspektif. Proses inilah yang akan menjadikan proses

---

<sup>33</sup>Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), h. 57.

pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bernilai dibandingkan dengan proses pembelajaran tanpa adanya dialog dan interaksi dengan sesama peserta didik.<sup>34</sup>

Peserta didik harus bersifat aktif dan tidak boleh pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hanya dengan kerja aktiflah maka pengetahuan baru didapatkan oleh peserta didik.<sup>35</sup> Multimedia interaktif akan menjadikan peserta didik aktif menggali dan mengeksplorasi materi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran harus berlangsung secara interaktif dimediasi melalui multimedia yang juga bersifat interaktif. Selain itu, kegiatan peserta didik secara pribadi dalam mengelola bahan, mengerjakan soal, membuat kesimpulan, dan merumuskan suatu rumusan dengan kata-kata sendiri adalah kegiatan yang sangat diperlukan agar peserta didik sanggup membangun pengetahuannya.<sup>36</sup>

Peserta didik mencari arti sendiri dari yang mereka pelajari. Hal ini merupakan proses penyesuaian konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dalam pikiran mereka. Menurut konstruktivisme, peserta didik sendirilah yang bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Mereka membawa pengertiannya yang lama dalam situasi peserta didik yang baru. Mereka sendiri yang membuat penalaran atas apa yang dipelajarinya dengan cara mencari makna, membandingkannya dengan apa yang telah ia ketahui serta menyelesaikan ketegangan antara apa yang telah ia ketahui dengan apa yang ia perlukan dalam pengalaman yang baru.<sup>37</sup>

Menurut kaum konstruktivisme, guru berperan membantu peserta didik untuk mempermudah dan memperlancar proses konstruksi pengetahuan. Guru

---

<sup>34</sup>Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), 145.

<sup>35</sup>A. Poedjiadi, *Pengantar Filsafat Ilmu bagi Pendidik* (Bandung: Yayasan Cendrawasih, 1999), h. 61.

<sup>36</sup>Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, h. 143.

<sup>37</sup>Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, h. 62.

tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu peserta didik membentuk pengetahuannya sendiri.<sup>38</sup> Prinsip ini mengarah pada pembelajaran yang membebaskan dan memberikan kemandirian kepada peserta didik untuk melahirkan pemikiran baru. Proses pembelajaran bukanlah proses pemberian pengetahuan secara instan dari seorang guru kepada peserta didik, melainkan proses aktif yang mendorong peserta didik secara alamiah membentuk ilmu dan pengetahuan yang lebih bermakna. Disinilah proses dialektika pemikiran itu dapat berlangsung dengan baik.

Mengajar dalam pandangan konstruktivisme diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk memungkinkan peserta didik membangun sendiri pengetahuannya.<sup>39</sup> Von Glasersvelt menyatakan bahwa pengajar/guru memainkan peran sebagai bidan dalam melahirkan pemahaman dan bukan sebagai montir dalam mentransfer pengetahuan. Peran mereka bukan menyalurkan pengetahuan tetapi memberi peserta didik kesempatan dan mendorong mereka untuk membangun pengetahuan. Meyer menjelaskan, para pengajar/guru berperan sebagai pembimbing dan peserta didik sebagai pembangun pengertian.<sup>40</sup> Menurut A. Battencourt, sebagaimana dikutip Suparno, mengajar adalah partisipasi peserta didik dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi.<sup>41</sup> Pembelajaran konstruktivisme mengarahkan peserta didik untuk berpikir divergen dan kritis terhadap permasalahan yang dibahas dalam proses pembelajaran. Keberanian peserta didik mengemukakan pandangan dan pemikirannya sangat dihargai dan dihormati

---

<sup>38</sup>Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 59.

<sup>39</sup>Wesley A. Hoover, "The Practice Implications of Constructivism - SEDL Letter, Constructivism, Volume IX, Number 3, August 1996," *SEDL Letter* Volume IX, no. Number 3 (Agustus 1996), <http://www.sedl.org/pubs/sedletter/v09n03/practice.html>.

<sup>40</sup>Murphy, "Constructivism: From Philosophy to Practice", h. 7.

<sup>41</sup>Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, h. 65.

dalam proses pembelajaran konstruktivisme. Persoalan apakah pemikiran dan pandangan peserta didik itu belum sempurna, tidaklah menjadi satu-satunya pusat perhatian sebab proses pembelajaran sangat dihormati dalam pembelajaran konstruktivisme.

## 2. Multimedia Interaktif

### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara harfiah multimedia berasal dari dua kata, “multi dan media”, multi berarti banyak atau jamak, sementara media adalah sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi baik berupa teks, gambar, suara, maupun video. Dengan demikian, konsep mengenai multimedia merupakan gabungan berbagai jenis media berupa teks, gambar, audio, maupun video yang dimaksudkan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada orang lain.<sup>42</sup> Dalam konteks pembelajaran, multimedia memuat konten pembelajaran yang dikemas baik dalam informasi yang berupa teks naratif, gambar yang relevan dengan materi teks, dan video untuk memberikan informasi tambahan dan untuk memperkaya penjelasan mengenai materi pembelajaran.

Definisi multimedia terus mengalami perkembangan. Sebelum 1980-an, definisi multimedia menurut Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong dalam Lestari, adalah kumpulan media yang digunakan dalam presentasi, misalnya, *chart* atau grafik yang proses pembuatannya dilakukan di atas kertas karton. Namun dewasa ini, definisi multimedia lebih mengacu pada gabungan media yang dikombinasikan dalam bentuk elektronik berbasis komputer. Proses penggunaan multimedia pun sudah bersifat interaktif.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup>Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

<sup>43</sup>Ambar Sri Lestari, “Pembelajaran Multimedia,” *Jurnal Al-Ta’dib* 6, no. 2 (2013): h. 86, <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i2.307>.

Konsep multimedia memuat tiga prinsip utama yang perlu menjadi perhatian. *Pertama*, multimedia sifatnya adalah gabungan berbagai jenis dan bentuk media sehingga dalam proses pembelajaran atau penyampaian informasi peserta didik akan disuguhkan berbagai sumber belajar berbasis gambar, audio, maupun video. Sumber belajar yang beragam ini disajikan secara utuh dalam satu kesatuan yang dijalankan dalam proses pembelajaran. *Kedua*, media yang digabungkan dalam kesatuan yang utuh tetap memiliki fokus tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Potensi media audio memiliki tujuan yang berbeda dengan teks, maupun video pembelajaran. *Ketiga*, penggunaan multimedia bertujuan pada materi yang bersifat khusus sehingga media yang digabungkan dirancang dengan matang sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses perencanaan itu harus sesuai dengan standar kebutuhan yang menjadi ide dasar pembuatan sebuah multimedia.<sup>44</sup>

Sistem kerja multimedia sendiri mengalami perkembangan, multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna mengakses bagian-bagian yang hendak mereka pelajari. Sementara multimedia interaktif adalah multimedia yang sudah dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna mengakses menu materi yang sesuai dengan keinginannya. Alat pengontrol yang tertanam dalam multimedia interaktif dapat berupa menu, *link*, *hyperlink*, *icon*, *button*, *popup menu*, *scroll*, dan lain sebagainya. Alat pengontrol ini biasanya disebut *Graphical User Interfaces* (GUI). Pada multimedia linear proses penyajian informasi berjalan berurutan

---

<sup>44</sup>Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 173.

sementara pada multimedia interaktif berjalan sesuai dengan keinginan pengguna tanpa durasi waktu yang ditentukan.<sup>45</sup>

Pembuatan multimedia harus dilakukan dengan bantuan *software* yang digunakan untuk memadukan berbagai media seperti teks, gambar, suara, dan video dalam satu kesatuan. Aplikasi yang umumnya digunakan mendesain multimedia terutama yang bersifat interaktif dikenal dengan istilah *authoring tools*. Aplikasi ini digunakan dalam mengedit, menggabung, dan menjalankan multimedia menjadi lebih interaktif bagi pengguna. Ada banyak aplikasi pengolah multimedia yang dapat digunakan di antaranya Adobe Profesional Flash, Authorware, Director, Lectora, serta banyak lagi aplikasi lainnya baik berbayar maupun yang masih bersifat gratis.

Perpaduan berbagai media dalam multimedia menunjukkan bahwa media yang ada harus sinergis dan terpadu dengan baik melalui perangkat komputer atau peralatan elektronik lainnya. Desain multimedia harus dipikirkan dengan baik oleh para perancang agar multimedia yang dikembangkan betul-betul berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan penyampaian informasi dan pesan kepada orang secara apik dan integratif.

Multimedia tidak setidaknya berisi dua unsur atau lebih. Semakin unsur media yang digabungkan di dalamnya, maka media itu akan semakin kompleks namun menggabung dua unsur pun sudah cukup yang terpenting keterpaduan keduanya betul-betul bisa kelihatan. Sebagai ilustrasi, untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik, guru dapat mendesain multimedia yang terdiri atas teks dan gambar saja, namun kedua unsur media ini harus dipastikan padu dan saling menunjang serta saling memperkuat antara satu dengan

---

<sup>45</sup>Anitah, Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 5-6, h. 56.

yang lainnya. Unsur teks yang terdapat dalam media tidak berbeda atau kurang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.

Relevansi antara teks dan gambar harus kuat untuk sama-sama menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Misalnya, untuk menyampaikan materi tentang hari kiamat kepada peserta didik, maka gambar harus dicari yang sesuai dengan konten materi pembelajaran yang akan disampaikan secara naratif seperti gambar tentang kerusakan alam, kematian, dan lain sebagainya. Kuncinya adalah keterpaduan menjadi kekuatan multimedia yang harus menjadi titik tekan dan perhatian agar informasi maupun pesan yang hendak disampaikan tidak menjadi bias.

#### b. Manfaat Multimedia

Peranan multimedia dalam proses pembelajaran memberikan manfaat yang sangat banyak di antaranya adalah:

- 1) Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran membantu tipe belajar peserta didik yang sangat beragam. Ada peserta didik yang memiliki potensi belajar menggunakan kemampuan audio atau pendengaran. Sementara ada pula peserta didik yang memiliki kekuatan visual jauh lebih kuat dibandingkan dengan lainnya. Untuk itu, maka proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia mengakomodir beragam gaya belajar peserta didik.
- 2) Proses pembelajaran dengan bantuan multimedia menjadi peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Multimedia tidak hanya merangsang peserta didik mendengarkan dan memahami sebuah materi pembelajaran tetapi juga merangsang otak mereka untuk

berpikir dan menghayati sebuah fakta atau fenomena yang disaksikan melalui media visual yang terintegrasi media lainnya.

- 3) Multimedia menjadikan proses pembelajaran lebih memperhatikan karakter belajar individual. Multimedia membantu guru menyampaikan pengetahuan atau informasi pembelajaran berdasarkan kemampuan individual anak. Peserta didik yang memiliki kecepatan dalam memahami materi pembelajaran tidak akan terhambat dengan mereka yang sedikit agak lamban dan mempelajari materi. Sementara itu, peserta didik yang memiliki gaya belajar yang lamban dalam memahami dan mempelajari suatu materi pembelajaran tidak akan tersisih karena mereka berinteraksi secara individual dengan multimedia pembelajaran.
- 4) Multimedia memungkinkan peserta didik memperdalam materi sesuai dengan minatnya masing-masing. Menu atau *link* dalam multimedia menjadi ruang yang leluasa yang dapat dimanfaatkan peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran sejauh materi itu tersedia.
- 5) Multimedia memiliki kemampuan mengemas berbagai materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mempelajari data, fakta, teori, konsep, dan keterampilan.<sup>46</sup>

Multimedia memiliki manfaat yang sangat penting khususnya dalam proses pembelajaran mutakhir di mana teknologi informasi berkembang sangat cepat. Media yang mampu menggabungkan berbagai potensi belajar peserta didik akan bertahan lebih lama dalam arus globalisasi informasi sekarang ini. Sebaliknya, media konvensional yang kurang memanfaatkan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik maka cenderung akan ditinggalkan oleh peserta didik.

---

<sup>46</sup>Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*, h. 175.

Dinamika perkembangan dunia teknologi informasi ini memudahkan guru mendesain dan menyediakan media pembelajaran yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa alasan yang sangat mendasar mengapa suatu proses pembelajaran penting menggunakan multimedia. Alasan ini berkaitan dengan tujuan dari penerapan media untuk mempermudah proses pembelajaran dan membantu guru maupun peserta didik untuk belajar. Beberapa alasan pentingnya multimedia itu antara lain:

- a. *Portability*: multimedia yang didesain baik menggunakan komputer maupun melalui perangkat *mobile* akan memudahkan terjadinya proses belajar kapan pun dan di mana saja. Artinya, peserta didik sangat terbantu dengan multimedia yang setiap waktu dapat dipelajari, diakses dan digunakan untuk memperdalam informasi pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Dengan yang portabel dari sebuah multimedia seperti dalam bentuk *smartphone* memudahkan guru maupun peserta didik untuk membawa multimedia tersebut kemana-mana tanpa terkendala beban yang terlalu besar dan tidak perlu menyediakan ruang yang sangat besar. Materi pembelajaran yang didesain dalam bentuk multimedia yang disusun dengan *smartphone* akan mudah dibawa kemana saja oleh peserta didik maupun guru karena ukurannya yang sangat kecil.
- b. *Flexibility*: melalui multimedia materi pembelajaran dapat langsung didiskusikan dan disimulasikan oleh peserta didik. Selanjutnya, multimedia akan memudahkan peserta didik memperluas bahan-bahan pembelajaran secara *online* melalui sumber-sumber di dunia maya. Dengan demikian, materi pembelajaran akan menjadi lebih luas

dipahami oleh peserta didik dan akan lebih kaya. Peserta didik pun secara fleksibel akan mendiskusikan materi yang mereka pelajari secara langsung kepada guru.

- c. *Individualized Learning*: multimedia memberikan ruang yang sama kepada semua tipe belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang memiliki tipe belajar dengan mengandalkan visual maka mereka dapat menggunakan video baik *online* maupun *offline* dan jika belum paham dengan sekali tayangan, dapat diulang kembali. Sementara peserta didik yang memiliki tipe belajar dengan mengandalkan audio dapat memanfaatkan berbagai media dalam bentuk *streaming* audio yang relevan dengan materi pembelajaran yang ingin dipelajari. Seluruh konten multimedia dapat dilihat secara berulang-ulang oleh peserta didik sehingga bagi mereka yang lamban dalam memahami materi pembelajaran akan sangat terbantu dengan multimedia ini. Jika seorang peserta didik ketika mengakses sebuah media di dalam kelas belum paham betul atau lupa penjelasan guru maka ia dapat memutar kembali hingga dia paham dan ingat kembali akan penjelasan yang telah disampaikan oleh guru.
- d. *Collaboration and Community Building*: interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya akan mudah terjadi dalam multimedia pembelajaran. Pada konteks inilah kolaborasi antara peserta didik dapat dibangun sehingga prinsip pembelajaran bersama dapat terwujud. Konektivitas antara peserta didik juga bisa terjadi baik di dalam negeri maupun dengan negara lainnya. Interaksi ini akan memperkaya sumber belajar dan

memungkinkan adanya *sharing* pengalaman dari seorang peserta didik ke peserta didik lainnya tanpa terbatas ruang dan waktu.

- e. *A broader view of the world*: konektivitas antara budaya suatu negara dengan negara lainnya terjalin melalui internet yang memuat konten pembelajaran berbasis multimedia. Dengan konten ini, peserta didik dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan orang lain yang berbeda budaya, bahasa, dan ciri khas. Proses saling belajar inilah yang akan menciptakan keluasan wawasan dan pengetahuan kepada peserta didik sehingga lebih kaya informasi dan pengetahuan dari berbagai perspektif.<sup>47</sup>

### c. Elemen Multimedia

Multimedia terdiri atas berbagai elemen media baik yang berbasis pada teks, gambar, suara, animasi, dan video. Unsur-unsur elemen inilah yang digabungkan menggunakan sebuah aplikasi sehingga membentuk sebuah multimedia. Masing-masing elemen multimedia ini memiliki kekuatan masing-masing yang jika digabungkan hasilnya akan lebih maksimal dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada pengguna.

- 1) Elemen Teks: Teks merupakan elemen dasar yang selalu ada dalam sebuah multimedia. Teks digunakan untuk menyampaikan informasi seperti narasi penjelasan sebuah materi pembelajaran, menu, dan atribut lainnya. Tampilan teks yang menarik harus memperhatikan jenis dan ukuran *font* yang digunakan dalam menuliskan sebuah informasi. Ada beberapa jenis *font* yang sangat menarik untuk

---

<sup>47</sup>Yulyani Arifin, Michael Yosep Ricky, dan Violitta Yesmaya, *Digital Multimedia* (Jakarta: Bina Nusantara Media Publishing, 2015), h. 7.

digunakan namun jenis yang paling cocok untuk sebuah multimedia adalah yang berjenis *sans serif*. Jenis ini lebih mudah dibaca dibandingkan dengan tipe huruf lainnya seperti *serif*. Huruf yang tergolong dalam tipe *sans serif* ini adalah Arial yang secara tampilan lebih tegak dan tidak memiliki banyak lekukan pada ujung huruf sehingga tidak mengganggu penglihatan. Berbeda dengan jenis *serif* seperti huruf Time New Roman yang lebih banyak lekukan diujungnya sehingga kadang mengganggu dalam kenyamanan pembaca.

- 2) Elemen Gambar: unsur gambar atau grafis merupakan unsur visual dua dimensi yang efektif menyampaikan pesan dan informasi kepada pembaca. Gambar memiliki kekuatan yang lebih luas dalam transformasi informasi. Seorang yang melihat gambar dapat memiliki tafsir yang sangat luas terhadap informasi yang disampaikan. Gambar memiliki fungsi untuk menjelaskan informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Secara garis besar, gambar dibagi atas dua yaitu gambar yang bersifat *bitmap* dan grafik yang berbentuk gambar vektor. Perbedaan keduanya terletak pada kualitas gambarnya. Vektor memiliki kualitas yang tidak akan kabur meskipun gambarnya diperbesar.
- 3) Elemen suara: suara merupakan gelombang yang dihasilkan dari benda bergetar yang dimediasi melalui udara. Benda bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke berbagai ruang hingga mencapai telinga manusia. Suara bisa berupa suara narasi manusia, suara binatang, musik, dan suara efek lainnya.

Agar sebuah suara dapat diolah oleh komputer maka formatnya harus dalam bentuk digital.

- 4) Elemen animasi: animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak yang disusun secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi dibuat untuk menjelaskan sebuah konsep atau materi yang bersifat abstrak sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang sulit dan tidak konkret seperti sistem pencernaan manusia dapat disajikan dengan menarik dan mudah dipahami melalui media berbasis animasi. Bentuknya dapat berupa ilustrasi gerak suatu proses pembelajaran yang disertai dengan teks penjelasan maupun narasi. Dengan animasi, sebuah proses yang sangat panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap sehingga mudah dipelajari oleh peserta didik.
- 5) Elemen video: media video merupakan rekaman kejadian atau peristiwa yang memadukan suara dan gambar yang bergerak. Video merekam realitas lebih konkret daripada animasi. Karena sifatnya yang lebih realistis, maka *file* video memiliki ukuran yang jauh lebih besar daripada format *file* lainnya. Kini perkembangan video telah berkembang sehingga saat ini yang sangat populer adalah video digital yang telah mampu diolah langsung oleh sebuah aplikasi komputer.

#### d. Tipe-tipe Multimedia

Beragam tipe multimedia terus berkembang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Penentuan tipe multimedia itu sangat tergantung pada tujuan yang hendak dicapai. Beberapa tipe multimedia itu, antara lain presentasi, tutorial, simulasi, gim, dan *web page*.

- 1) Presentasi: media presentasi merupakan kumpulan *slide* yang disusun yang di dalamnya memuat berbagai konten media baik teks, grafis, audio, maupun video. Aplikasi yang digunakan dalam membuat multimedia presentasi yang paling umum adalah Microsoft Office Power Point. Aplikasi serupa banyak dikembangkan seperti Keynote yang dikembangkan oleh Apple, Lectora, dan lain sebagainya. Multimedia presentasi digunakan untuk proses pembelajaran, perkuliahan, maupun dalam kegiatan penyuluhan dan promosi perusahaan. Saat ini, aplikasi multimedia presentasi seperti Power Point sudah didukung oleh beberapa aplikasi lain yang berfungsi untuk memperkaya produk akhir sebuah *slide* seperti mengubah power point menjadi vide, pdf, bahkan flash. Hasil akhir dari produk presentasi pun telah dapat ditampilkan baik melalui laman *website* maupun dalam bentuk buku digital yang diproduksi dari aplikasi Filp PDF. Perkembangan penggunaan aplikasi presentasi ini menunjukkan bahwa eksistensi multimedia dalam proses pembelajaran berjalan seiring dengan kemajuan dan tuntutan dunia pendidikan saat ini. Guru dituntut untuk bisa menghadirkan berbagai materi pembelajaran yang telah disusun secara sistematis dan terpadu melalui slide-slide presentasi yang menarik dan memotivasi peserta didik dalam menggali dan memperdalam materi pembelajaran.
- 2) Tutorial: multimedia berbentuk tutorial banyak diaplikasikan dalam penyampaian suatu materi keahlian kepada peserta didik seperti cara pembuatan dan melakukan suatu keterampilan. Pembelajaran aplikasi komputer kebanyakan dibuat dalam bentuk tutorial yang isinya menunjukkan cara mulai dari awal sampai akhir menjalankan sebuah

aplikasi, misalnya tutorial belajar Ms. Word, Excel, Photoshop, dan lain sebagainya. Kelebihan tutorial karena penggunaanya dapat mengikuti secara sistematis pembelajaran sebuah aplikasi secara langsung dengan mengikuti langkah-langkah yang ditayangkan langsung melalui komputer maupun melalui *smartphone*. Jika pengguna merasa belum paham maka dapat mengulang-ulang multimedia tutorial ini hingga betul-betul mahir dalam memahami alur penggunaan sebuah keahlian. Untuk membuat multimedia tutorial pun sangat mudah dengan bantuan berbagai aplikasi seperti Camtasia Studio. Cara kerja aplikasi Camtasia ini adalah melalui proses perekaman seluruh aktivitas layar desktop atau komputer sehingga seluruh aktivitas yang dilakukan dapat tersimpan dengan baik dan hasilnya dapat dibuat dalam bentuk video. Dengan aplikasi ini, kita dapat menunjukkan kepada orang lain tentang cara kerja atau cara menggunakan sebuah aplikasi kepada orang lain. Hasil video rekaman Camtasia dapat langsung dibagikan kepada orang lain baik langsung melalui *online*, Youtube, maupun membagikan langsung kepada orang lain melalui pertukaran data secara langsung. Media tutorial ini telah banyak diaplikasikan dalam model pembelajaran jarak jauh, kursus *online*, maupun proses pembelajaran dalam jaringan (Daring).

- 3) Simulasi: kegiatan simulasi digunakan untuk memberikan contoh mengenai cara melakukan sesuatu melalui komputer. Bentuk-bentuk aplikasi simulasi diantaranya adalah animasi, dan video. Multimedia simulasi ini sangat membantu dalam mengajarkan suatu pengetahuan dan keahlian agar lebih matang sebelum mempraktikkan secara langsung. Penerapan simulasi dalam berbagai bidang telah dilakukan,

misalnya dalam bidang kedokteran ditemukan multimedia simulasi untuk pembelajaran keahlian untuk proses bedah. Pembelajaran bedah melalui simulasi tentunya sangat membantu para mahasiswa untuk memahami betul langkah-langkah proses bedah melalui tayangan yang dapat dipelajari oleh para mahasiswa sebelum betul-betul secara nyata melakukan dalam proses bedah tubuh manusia. Simulasi lainnya dapat dilihat dalam upaya pembelajaran mengemudi yang diluncurkan oleh Kepolisian Republik Indonesia. Sebelum seseorang dinyatakan layak memiliki surat izin mengemudi, terlebih dahulu diuji dan disuruh mempraktikkan cara berkendara melalui aplikasi simulasi digital. Simulasi ini pada prinsipnya digunakan dalam mengajarkan suatu keahlian dan keterampilan kepada seseorang melalui pemberian training dan tutorial.

- 4) *Game*: bentuk lain dan produk multimedia adalah *game* baik secara *online* maupun *offline*. Perkembangan *game* saat ini sangat pesat seiring dengan kemajuan internet dan media sosial. Bentuk *game* pun sangat variatif mulai dari yang sifatnya hiburan maupun yang bersifat edukatif. Produksi *game* edukatif tentu potensial untuk dikembangkan dalam konteks pengembangan dunia pendidikan yang lebih adaptif terhadap kemajuan zaman. Peserta didik saat ini harus diajarkan cara menggunakan multimedia yang lebih sehat salah satunya dengan aplikasi *game* edukatif. Potensi *game* dalam proses pembelajaran menjadi sangat besar sebab *game* menarik dan tidak membuat peserta didik bosan dalam mempelajari sebuah materi pembelajaran. Untuk memahami zakat yang cukup rumit misalnya, seorang guru dapat mendesain sebuah aplikasi pembelajaran zakat berbasis *game*.

5) *Web Page*: halaman *website* dapat memuat elemen teks, gambar, suara, dan video. Multimedia *website* ini tidak hanya digunakan dalam menyampaikan promosi dan informasi berkaitan dengan produk, barang, dan profil sebuah institusi maupun sebuah lembaga pendidikan, namun sudah digunakan pula dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Halaman *website* telah menjadi media pembelajaran yang sangat maju saat ini seiring dengan kemajuan dunia internet. Peserta didik dapat mengakses berbagai konten pembelajaran dengan mengunjungi sebuah laman *website* yang telah dimuat dan dapat ditelusuri oleh pengguna menggunakan *hyperlink* yang telah tersedia. Penggunaan *website* sendiri sangat mendukung proses pembelajaran yang sangat interaktif antara guru dan peserta didik karena sifat interaksinya memungkinkan secara *online* dan *realtime*. Respons peserta didik terhadap materi pembelajaran maupun interaksi kepada guru secara *online* dapat dilakukan melalui media pembelajaran berbasis *website*. Media *website* pun dapat diintegrasikan dengan fasilitas media sosial yang memungkinkan komunikasi peserta didik dengan guru maupun dengan peserta didik lainnya.<sup>48</sup>

### 3. Pendidikan Agama Islam

#### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik

---

<sup>48</sup>Arifin, Yosep Ricky, dan Yesmaya, h. 13.

dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilakukan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.<sup>49</sup>

Pendidikan Agama Islam dipahami sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud, kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>50</sup> Pelajaran PAI berfungsi untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada peserta didik agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah swt.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan Agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

M. Arifin mendefinisikan pendidikan Islam adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar).<sup>51</sup> Ahmad Tafsir, mengemukakan bahwa pendidikan Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang terhadap orang lain agar dia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup>Kementerian Agama RI, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010).

<sup>50</sup>Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), h. 130.

<sup>51</sup>Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Aksara, 2000), h. 14.

<sup>52</sup>Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), h. 5.

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam yaitu proses interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar melalui pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Konsep pembelajaran agama Islam tidak hanya bertumpu pada penguatan kognitif peserta didik tetapi yang paling penting adalah bagaimana peserta didik dapat menjalankan dan menerapkan nilai-nilai agama yang telah mereka pelajari dalam kehidupan nyata. Peserta didik yang berhasil adalah mereka yang telah menunjukkan citra diri yang baik dalam kehidupan sehari-hari, menjalankan ajaran agama sebagai kebiasaan yang sudah tertanam dengan baik dalam dirinya sebagai bentuk penerjemahan nilai-nilai agama yang telah dibaca dan dipelajarinya.

#### b. Tujuan PAI

Tujuan Pendidikan Agama Islam merupakan penjabaran rumusan fungsi pendidikan nasional yang di antaranya:

- 1) Membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka membangun manusia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya, maka pendidikan agama berfungsi untuk: (1) Dalam aspek individu adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. (2) Dalam aspek kehidupan bermasyarakat dan bernegara adalah untuk melestarikan Pancasila dan UUD 1945, asas pembangunan nasional yakni semangat kehidupan dalam keseimbangan, modal dasar pembangunan nasional, yakni modal rohaniah dan mental berupa peningkatan iman, takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan akhlak mulia, membimbing

warga negara Indonesia menjadi warga negara yang baik sekaligus umat yang menjalankan ibadahnya.

- 2) Menjadi manusia yang beriman dan bertakwa maksudnya adalah manusia yang selalu taat dan tunduk terhadap apa-apa yang diperintahkan oleh Allah dan menjauhi segala larangan-Nya.
- 3) Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri maksudnya adalah sikap utuh dan seimbang antara kekuatan intelektual dan kekuatan spiritual yang secara langsung termanifestasi dalam bentuk akhlak mulia.
- 4) Menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab maksudnya adalah perwujudan dari iman dan takwa itu dimanifestasikan dalam bentuk kecintaan terhadap tanah air.<sup>53</sup>

Rumusan tujuan pembelajaran PAI di atas menunjukkan bahwa harapan yang dicita-citakan adalah lahirnya generasi muda, peserta didik, dan masyarakat Indonesia yang menganut agama Islam dan menjadikan nilai-nilai agamanya sebagai modal dalam membangun hubungan vertikal kepada Allah swt. dengan baik di samping menjaga hubungan horizontal yang baik. Muslim yang diidealkan adalah muslim yang memiliki sikap religius yang mantap serta memiliki sikap kebangsaan dan kewargaan yang juga baik dalam kehidupan sosial kemasyarakatan.

#### c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Penyelenggaraan pembelajaran PAI di sekolah memiliki fungsi yang sangat fundamental karena mengarah pada beberapa aspek penting dari perkembangan peserta didik, yaitu:

---

<sup>53</sup>Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan Watak Bangsa* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007), h. 42.

- 1) PAI di sekolah menjadi salah satu mata pelajaran formal yang berfungsi menjaga dan meningkatkan potensi iman dan takwa yang telah ditanamkan kepada peserta didik baik di lingkungan keluarga maupun dari lingkungan masyarakat. Sekolah merupakan tempat bersosialisasi peserta didik setelah lingkungan keluarga dan masyarakat, maka di tempat inilah potensi keimanan dan ketakwaan penting dibina terus oleh guru sebagai penopang peran orang tua di rumah. Sekolah harus memberikan perhatian dan memberikan ruang yang potensial dalam agar peserta didik terarah dalam melaksanakan ibadah sesuai dengan agama masing-masing, mengajarkan toleransi antar beragama, mengajarkan prinsip-prinsip kehidupan yang lebih damai dan sejuk sebagai hamba Allah yang pintar mensyukuri segala nikmat dan pemberian-Nya.
- 2) Pembelajaran PAI berfungsi dalam menanamkan nilai-nilai religius kepada peserta didik sebagai pedoman dalam menggapai kebahagiaan dunia maupun akhirat. Keseimbangan hidup dunia dan akhirat merupakan cita-cita yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan pembelajaran agama bagi peserta didik. PAI tidak hanya menekankan dalam menggapai kebahagiaan duniawi yang kebanyakan menjadi fokus perhatian mata pelajaran lainnya, tetapi yang tak kalah penting dari perkara duniawi adalah pemberian bekal kepada peserta didik untuk mempersiapkan amal dalam meniti kehidupan akhirat yang kekal abadi. PAI memandang bahwa proses kehidupan yang dijalani oleh manusia di muka bumi ini adalah proses menuju kehidupan akhirat yang didambakan. Untuk itu, manusia tidak boleh tenggelam dan terlena dengan kehidupan dunia yang penuh dengan tipu daya

yang dapat membuat manusia lupa akan hakikatnya diciptakan di muka bumi ini.

- 3) Penyesuaian mental. Fungsi Pendidikan Agama Islam mengarahkan peserta didik untuk memahami diri dan mampu menyesuaikan dengan lingkungan yang sejalan dengan nilai-nilai Islam. Peserta didik yang telah mengalami proses pembelajaran agama diharapkan tidak terkontaminasi oleh masalah sosial yang destruktif, melainkan peserta didik diharapkan mampu mengendalikan diri yang pada tahap selanjutnya diharapkan mampu mengubah fenomena sosial menjadi lebih baik sesuai dengan nilai-nilai dan ajaran Islam. Berbagai persoalan sosial yang berdampak pada nilai-nilai akhlak yang buruk harus mampu dihindari oleh peserta didik.
- 4) Perbaikan, Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran di sekolah diarahkan untuk menjadi wadah yang sangat baik dalam upaya perbaikan kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan peserta didik dalam masalah keyakinan dan pemahaman terhadap ajaran dan nilai-nilai Islam.
- 5) Pencegahan, yaitu bahwa Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan di sekolah diharapkan menjadi media preventif terhadap perilaku negatif dari pergaulan sehari-hari peserta didik baik di dalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.
- 6) Pengajaran, yaitu bahwa penyelenggaraan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam lingkungan sekolah berorientasi pada pembelajaran ilmu pengetahuan Islam baik dasar-dasarnya maupun isu-isu yang berkaitan dengannya.

- 7) Penyaluran, yaitu bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah diarahkan untuk menyalurkan bakat-bakat khusus peserta didik di bidang agama Islam agar tumbuh dan berkembang dengan baik. Misalnya di bidang tilawah, nasyid, seni kaligrafi, ceramah, dan lain sebagainya.

Fungsi Pendidikan Agama Islam di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik akan bermuara dan berorientasi pada pembangunan karakter peserta didik. Peserta didik memiliki potensi yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan dan pembelajaran yang berencana dan terarah. Fungsi Pendidikan Agama Islam tidak hanya diperlukan dalam menggapai kebahagiaan dunia yang sifatnya temporal tetapi yang lebih penting dan mendasar adalah menyiapkan generasi yang memiliki modal spiritual agama yang akan menentukan kebahagiaan hidup di akhirat kelak. Fungsi yang dimiliki oleh Pendidikan Agama Islam ini tidaklah dimiliki dengan baik oleh mata pelajaran lain yang diselenggarakan di dalam institusi pendidikan. Dengan demikian, peran strategi Pendidikan Agama Islam tidak dapat digantikan oleh mata pelajaran lainnya.

#### 4. Ruang Lingkup dan Materi PAI

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: (a) masalah keimanan; (b) masalah ke-Islam-an (syariat); dan (c) masalah *ikhshan* (akhlak). Yang kemudian dilengkapi dengan pembahasan dasar hukum Islam yaitu Al-Quran dan Al-Hadis, serta ditambah dengan sejarah Islam (tarikh), sehingga secara berurutan: (a) ilmu tauhid/keimanan; (b) ilmu fikih; (c) Al-Quran; (d) Al-Hadis; (e) akhlak; dan (f) tarikh Islam.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup>Zuhairini dan Abdul Ghofir, *Meotdologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UM Press, 2004), h. 48.

Adapun materi yang dimasukkan dalam media video interaktif berdasar kompetensi dasar kurikulum 2013, pada bab *Semangat Beribadah dengan Meyakini Hari Akhir*, seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1 Kompetensi Dasar**

No.	Kompetensi Dasar
1	Meyakini terjadinya hari akhir.
2	Berperilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil sesuai dengan keimanan kepada hari akhir.
3	Menganalisis dan mengevaluasi makna iman kepada hari akhir.
4	Menyajikan kaitan antara beriman kepada hari akhir dengan berperilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil.

Peneliti memilih materi ini karena adanya usulan dan dukungan dari guru Pendidikan Agama Islam kelas XII yang beranggapan bahwa materi ini menjadi lebih menarik jika dibuat multimedia interaktif sehingga peserta didik tidak bosan dan aktif berpartisipasi di dalam kelas. Selain itu, karakter materi ini bersifat abstrak sehingga kurang mudah dipahami apabila proses penyampaiannya hanya menggunakan media sederhana seperti buku cetak dan dijelaskan oleh guru melalui sistem ceramah. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat masif sekarang ini, maka peluang untuk mengembangkan media berbasis IT sangat terbuka dilakukan. Pilihannya sangat beragam dan dapat dipilih sesuai dengan karakteristik materi yang akan dimasukkan dalam media tersebut. Mengingat materi ini bersifat abstrak karena berkaitan dengan keimanan maka perlu didekati dengan bantuan media agar sedikit lebih konkret meskipun tidak

sepenuhnya dapat dilakukan. Salah satu jenis media yang dapat diintegrasikan dalam multimedia ini adalah pemanfaatan video yang berisi film atau dokumenter tentang kejadian-kejadian alam yang menggambarkan tentang kiamat kecil maupun kiamat besar. Video ini dimasukkan dalam multimedia interaktif untuk melengkapi penjelasan materi yang sifatnya tekstual dan berbasis gambar. Multimedia ini kemudian dikembangkan dengan memuat tiga konten utama, yaitu teks, gambar, dan video.

### **C. Kerangka Pikir Penelitian**

Pada suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media yang digunakan. Kedua aspek ini saling berkaitan sehingga memerlukan ketelitian dan kejelian guru dalam menentukan metode yang secara konsekuen akan berdampak pada penentuan media yang sesuai. Dengan kata lain, pemilihan metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran apa yang sesuai digunakan.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Media menjadi instrumen yang memungkinkan suatu objek atau situasi yang terjadi di luar kelas dihadirkan di dalam kelas. Peristiwa tsunami atau gempa bumi yang menjadi contoh konkret dari kiamat kecil dapat ditayangkan dan ditampilkan di dalam kelas oleh guru agar pemahaman peserta didik lebih cepat sampai pada tujuan pembelajaran.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media membantu guru dalam memotivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka lebih fokus mendalami materi yang disampaikan. Konten media yang beragam pun akan lebih

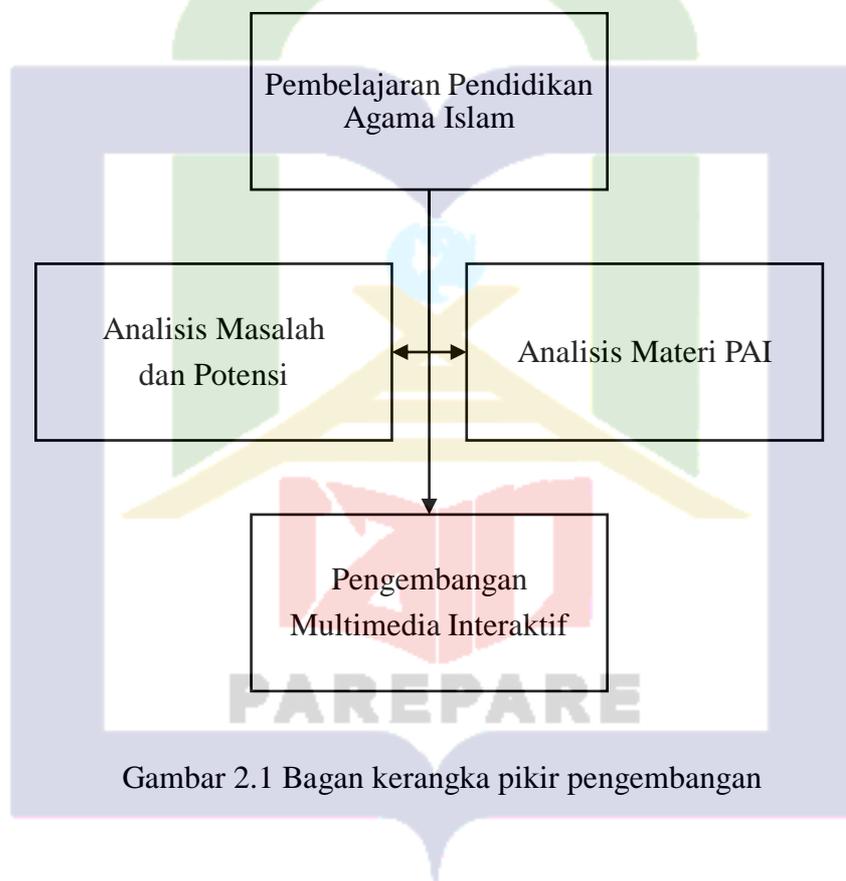
mudah menginspirasi peserta didik dalam menghayati nilai-nilai pembelajaran agama yang disampaikan oleh guru.

SMAN 2 Enrekang sebagai sekolah favorit di kota Enrekang telah memiliki fasilitas yang cukup memadai yang dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Materi Beriman Kepada Hari Akhir merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran PAI SMA kelas XII. Materi ini penting bagi peserta didik karena erat kaitannya dengan peristiwa yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Ketika guru menjelaskan materi tentang kiamat di dalam kelas, mungkin hanya sebagian peserta didik yang dapat memperoleh pengalaman belajar dengan baik, sehingga guru dituntut perannya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tidak meninggalkan substansi materi pelajaran yang harus disampaikan kepada peserta didik melalui bantuan media yang menarik.

Media pembelajaran yang dianggap tepat dalam metode pembelajaran untuk materi hari kiamat adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan gabungan teks, gambar, audio, dan video yang dijalankan berbasis komputer yang disertai dengan tombol sehingga peserta didik dapat mengontrol materi yang hendak mereka akses. Media ini mampu menjadikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik karena penyampaian informasi dan pesan pembelajaran dilakukan dengan perpaduan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Penyajiannya pun dapat diputar berulang-ulang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Setelah melihat permasalahan yang ditemukan di sekolah, melihat potensi yang ada, serta menelaah karakteristik materi PAI, maka dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif. Multimedia interaktif ini menjadi pilihan alternatif mengingat peluang perkembangan dunia pendidikan di

era digital yang berkembang sangat pesat ini. Dengan demikian, fokus pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pada pengembangan desain media, sementara untuk isi materi pembelajaran yang dimuat di dalamnya adalah mengakomodasi materi PAI kelas XII yang telah dikembangkan oleh Kemendikbud berdasarkan kurikulum 2013. Berikut ini adalah bagan kerangka pikir pengembangan multimedia interaktif:



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir pengembangan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dalam konteks pendidikan dapat berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan diuji oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran. Untuk menguji kelayakan media dilakukan pula penerapan atau uji coba produk melalui aplikasi praktis dalam proses pembelajaran. Setelah diuji coba dalam proses pembelajaran, peserta didik diminta memberikan tanggapan untuk mengetahui kelayakan media dari perspektif peserta didik.<sup>1</sup>

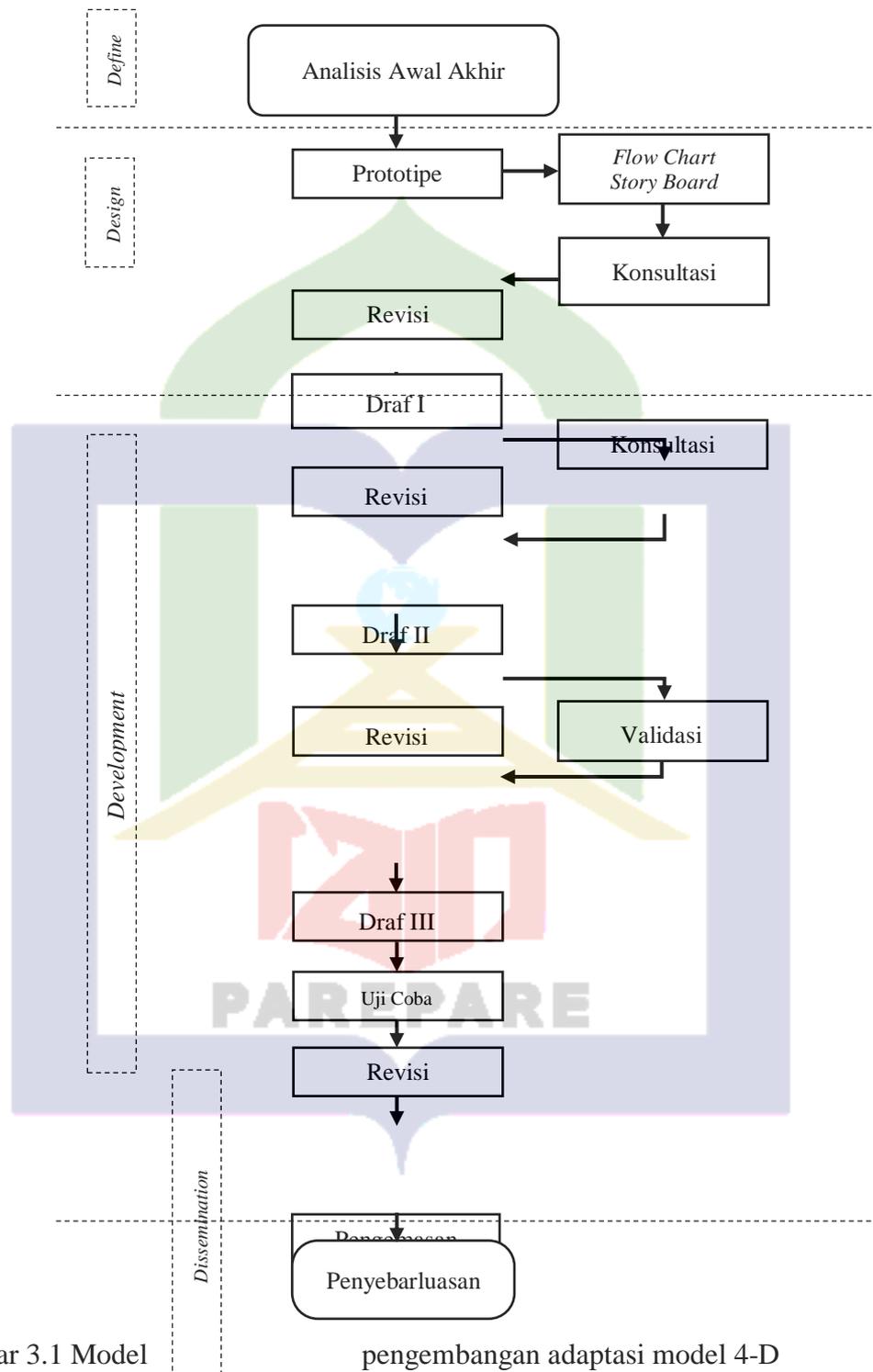
Metode R&D memiliki beberapa model atau langkah-langkah penelitian yang dapat dipilih. Salah satu yang populer dan dapat dijadikan sebagai model dalam pengembangan media pembelajaran adalah model atau langkah-langkah pengembangan 4-D (*define, design, develop, and disseminate*). Model ini pertama kali dipopulerkan oleh Thiagarajan dan hingga sekarang banyak diadaptasi dalam proses penelitian R&D. Tahapan pertama adalah melakukan perencanaan, kemudian membuat desain, lalu mengembangkan desain yang telah ada, dan tahap terakhir adalah menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan.<sup>2</sup>

Model langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 28.

<sup>2</sup>Sugiyono, 37–38.



Gambar 3.1 Model

pengembangan adaptasi model 4-D

### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian).

Tahap pendefinisian merupakan awal yang sangat penting dalam memetakan masalah dan potensi yang ada di lapangan. Proses ini merupakan rangkaian *needassesment* terhadap kebutuhan pengembangan sebuah desain atau produk berupa model, media, maupun materi pembelajaran. Analisis kebutuhan didasarkan pada problem yang dihadapi oleh pembelajar di lapangan dalam konteks ini adalah sekolah sebagai ruang berlangsungnya proses pembelajaran PAI. Kemudian, bagaimana rencana solutif untuk memberikan alternatif penyelesaian berupa produk yang ditawarkan berdasarkan potensi yang ada.

Materi yang dipilih dalam pembuatan media ini adalah materi tentang *tasamuh*. Sementara sekolah yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah SMA Negeri 2 Enrekang. Dalam studi pendahuluan ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran PAI berkaitan dengan kualitas pembelajaran yang minim media, verbalistis, dan monoton melalui sistem ceramah. Akibatnya pembelajaran PAI kurang menarik perhatian peserta didik. Selain masalah, ditemukan potensi yang dapat diberdayakan sebagai *resource* dalam pembelajaran yaitu melalui pemanfaatan multimedia interaktif.

## **2. Tahap Design (Perancangan)**

Desain atau perancangan merupakan tahapan kedua setelah melakukan analisis kebutuhan. Adapun tahapan dalam proses perancangan ini, *Pertama* Membuat *Flow Chart* yang merupakan model alur berpikir dari media yang akan diproduksi. Pada hakikatnya *flow chart* adalah suatu bagan grafis yang menunjukkan sistem kerja atau arah aliran kegiatan sebagai sebuah sistem yang dapat dijalankan.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 68.

*Kedua*, penulisan *Story Board* yang pada hakikatnya adalah keberlanjutan dari *flow chart*. Jika *flow chart* hanya berisi garis-garis besar dari sebuah media pembelajaran mulai dari awal sampai akhir, maka *story board* merupakan penjelasan yang lebih rinci atau detail mengenai isi dari setiap *frame* media yang akan dibuat.<sup>4</sup>

*Ketiga*, pengumpulan bahan yang terdiri dari materi, gambar, animasi, video, dan soal evaluasi sebagaimana pada *story board* yang telah dibuat. Bahan-bahan yang telah dikumpulkan lalu kemudian diolah baik berkaitan dengan tampilan, desain, bahasa, warna, dan suara. Bahan-bahan yang telah diolah selanjutnya siap untuk dimasukkan pada tahap berikutnya yaitu pada tahap pengembangan produk.

### **3. Langkah Ketiga, *Development* (Pengembangan)**

Aktualisasi pengembangan media sesuai rancangan dilaksanakan pada tahap ini. Tahapan demi tahapan dilalui dalam mengembangkan media mulai dari tahapan rancangan awal atau draf I dimana rancangan yang masih bersifat kasar disajikan dan dikonsultasikan kepada pembimbing dan rekan sejawat. Setelah mendapat masukan perbaikan, selanjutnya dilakukan revisi untuk menghasilkan produk sebagai draf II. Kemudian melakukan validasi ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan hasil revisi dari tahap inilah yang menjadi produk draf III. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan dengan mengaplikasikan media dalam proses pembelajaran. Hasil penerapan direvisi jika terdapat hal-hal yang masih kurang baik dalam media yang telah dikembangkan. Tahapan revisi pasca uji coba lapangan merupakan revisi akhir sebelum produk atau media pembelajaran ini benar-benar siap untuk dikemas dan disebarluaskan.

---

<sup>4</sup>Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, h. 78.

Validator dan praktisi pembelajaran yang menilai dan memberikan masukan terhadap produk yang dikembangkan terdiri atas:

- a). Seorang ahli media berlatar belakang akademisi bergelar doktor pada kajian yang relevan.
- b). Seorang ahli materi dari kalangan akademisi minimal bergelar doktor dengan spesifikasi keilmuan yang relevan.
- c). Dua orang praktisi/guru pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **4. Langkah Keempat, *Dissemination* (Penyebaran)**

Kegiatan diseminasi dilakukan untuk menyebarluaskan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses penyebarluasan itu dilakukan minimal ketika pelaksanaan uji coba dan penilaian praktisi di dalam sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini telah menjadi sasaran awal untuk diseminasi produk meskipun sifatnya masih terbatas.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah seorang ahli materi, seorang ahli media, dan dua praktisi/guru Pendidikan Agama Islam pada SMA. Selanjutnya proses uji coba produk memilih satu kelas secara *purposive*, berdasarkan pertimbangan peneliti, yaitu pada kelas XII MIPA 2 di SMAN 2 Enrekang. Pertimbangan pemilihan kelas eksperimen karena ketersediaan perangkat pendukung seperti beberapa peserta didik memiliki laptop dan *smartphone* serta ketersediaan LCD Proyektor di dalam kelas sehingga memudahkan dalam proses uji coba.

#### **C. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan dilakukan pada saat studi pendahuluan dan pada saat uji coba produk di dalam pembelajaran.

Studi awal mengamati kondisi riil atau permasalahan pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Enrekang dan menggali potensi yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasinya. Kegiatan penggalian masalah dan potensi dilakukan sebagai tahapan *define* dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan.

## 2. Angket

Pengumpulan data melalui angket dalam penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menggali kelayakan media yang dikembangkan dari ahli media, ahli materi, praktisi/guru pembelajaran, dan respons peserta didik.

### D. Instrumen Penelitian

#### 1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi berisi garis besar situasi, permasalahan, dan fakta yang penting dicatat dalam penelitian. Pedoman observasi digunakan dalam studi pendahuluan selama melakukan pengamatan untuk merumuskan masalah dan potensi sebagai tahapan *define* dalam penelitian dan pengembangan. Pedoman observasi digunakan pula untuk mencatat data proses pelaksanaan uji coba produk dalam proses pembelajaran.

#### 2. Angket

Instrumen untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan menggunakan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket penilaian praktisi/guru pembelajaran, dan angket tanggapan peserta didik.

Pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan dalam angket dipilih dari beberapa kriteria penilaian dan evaluasi media yang relevan dengan rumusan Walker dan Hess dalam Arsyad.<sup>5</sup> Adapun kisi-kisi angket adalah sebagai berikut:

- a. Angket untuk ahli media. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang aspek tampilan dan program. Pada Tabel 3.1 di bawah ini akan

---

<sup>5</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 175.

ditampilkan kisi-kisi instrument ahli media yang terdiri dari *screen presentation and Design*.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Screen Presentation and Design</i>	Pemilihan jenis huruf	1
		Pemilihan ukuran huruf	1
		Keterbacaan teks	1
		Kesesuaian warna teks terhadap <i>Background</i>	1
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Tampilan gambar	1
		Desain Slide	1
		Tata letak (layout) tampilan media	1
		Animasi	1
		Ketepatan penggunaan music/ <i>back sound</i> media	1
		Kejelasan suara video	1
		Durasi video sesuai untuk pembelajaran	1
		Grafis	1
		Kemudahan penggunaan	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Konsistensi Button	1
		Kemudahan memilih menu	1
		Ketepatan video dengan materi pembelajaran	1
		Ketepatan gambar dengan materi pembelajaran	1
Jumlah	19		

b. Angket untuk ahli materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi meliputi dua aspek yaitu: *appropriateness*, *Accuracy*, *Currency*, and *Clarity*, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Appropriateness</i>	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	3
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	
		Konsistensi antara materi evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	
2	<i>Accuracy</i>	Ketepatan cakupan materi	12
		Kejelasan Materi	
		Materi mudah dipahami	
		Penyampaian materi yang runtut	
		Kedalaman materi	
		Kemudahan materi	
	<i>Currency</i>	Kepentingan materi (berbobot)	
		Keterkinian materi ( up to date )	
	<i>Clarity</i>	Kesesuaian latihan/tes dengan kompetensi	
		Keseimbangan soal latihan/tes evaluasi dengan kompetensi	
		Kesesuaian latihan dengan materi	

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
		Runtutan soal evaluasi yang disajikan	
		Jumlah	15

c. Angket untuk praktisi dan peserta didik

Angket ini diberikan kepada beberapa guru PAI dan siswa untuk melihat respons yang diberikan dari produk yang telah dikembangkan. Angket ini meliputi aspek materi, tampilan dan program.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Respons Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	<i>Program</i>	Kemudahan pemakaian media	4
		Kemudahan memilih menu program	
		Kemudahan masuk dan keluar dari program	
		Ketepatan reaksi tombol	
2	<i>Materi</i>	Kejelasan bahasa yang digunakan	7
		Tidak ada kata/kalimat yang menyimpang	
		Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	
		Melalui media ini materi pelajaran mudah dipahami	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	
		Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan kemampuan	
		Soal evaluasi yang diberikan berurutan sesuai dengan indicator materi pelajaran	
3	<i>Tampilan</i>	Tata letak teks dan gambar	7

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
		Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	
		Kesesuaian warna	
		Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	
		Kesesuaian gambar dan video yang disajikan	
		Kemenarikan tampilan tombol (button) yang digunakan	
		Kemenarikan gambar dan video yang digunakan	
		Jumlah	18

Instrumen angket kelayakan media pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada skala *Likert* dengan lima alternatif penilaian yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.<sup>6</sup> Pada kuesioner terdapat pula isian berupa saran atau masukan dari ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran. Saran dan masukan ini menjadi basis dalam melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan.

#### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah atau prosedur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil keputusan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh melalui angket ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan kemudian dianalisis.

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 134; S. Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, 7 ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 106.

1. Data skor validasi ahli media, ahli materi, penilaian guru, dan tanggapan peserta didik diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu dengan kriteria sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kelima alternatif jawaban dalam kuesioner diberi skor masing-masing agar didapatkan nilai kuantitatif, sebagaimana pada tabel berikut:

**Tabel 3. 4 Pedoman Skor Angket**

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: S. Eko Putro Widoyoko, 2018.

2. Menghitung persentase skor hasil penilaian. Penghitungan ini dilakukan berdasarkan hasil validasi dan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan peserta didik. Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus:<sup>7</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3. Skor yang diperoleh selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif skala *likert*. Untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif pedomannya sebagai berikut:

<sup>7</sup>Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, h. 110.

**Tabel 3. 5 Pedoman Interpretasi Sikap**

<b>Kategori</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kualifikasi</b>
<b>5</b>	80% - 100%	Sangat Baik
<b>4</b>	60% - 79,99%	Baik
<b>3</b>	40% - 59,99%	Kurang Baik
<b>2</b>	20% - 39,99%	Tidak Baik
<b>1</b>	0% - 19,99%	Sangat Tidak Baik

Sumber: Widoyoko, 2018

**Keterangan:**

- a. Apabila hasil analisis memperoleh nilai 80% - 100% maka media pembelajaran dikategorikan “sangat baik atau sangat menarik”.
- b. Apabila hasil analisis memperoleh nilai 60%-79,99% maka media pembelajaran dikategorikan “baik atau menarik”.
- c. Apabila hasil analisis memperoleh nilai 40%-59,99% maka media pembelajaran dikategorikan “kurang baik atau kurang menarik”.
- d. Apabila hasil analisis memperoleh nilai 20%-39,99% maka media pembelajaran dikategorikan “tidak baik atau tidak menarik”.
- e. Apabila hasil analisis memperoleh nilai 0% - 19,99% maka media pembelajaran dikategorikan “sangat tidak baik atau sangat tidak menarik”.<sup>8</sup>

<sup>8</sup>Annas Ribab Sibilana, “Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang” (Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016), h. 56, <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/>.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Desain Multimedia Interaktif

Proses awal yang dilakukan sebagai tahapan *define* dalam proses pembuatan desain multimedia interaktif adalah dengan melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis materi pembelajaran PAI. Materi PAI yang dipilih sesuai dengan kebutuhan adalah materi tentang Iman Kepada Hari Kiamat. Materi pembelajaran dipersiapkan dalam bentuk desain multimedia interaktif yang menarik bagi peserta didik.

Tahapan berikutnya adalah tahapan *design* atau perancangan produk yang menjadi prototipe awal dari media pembelajaran yang dikembangkan. Terdapat dua elemen penting yang dipersiapkan dalam tahapan ini, yaitu pembuatan *flow chart* dan *story board*. Isi *flow chart* berkaitan dengan prinsip umum dan gambaran alur proses jalannya media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun *story board* memuat isi yang dijabarkan dari alur proses yang telah dibuat. *Story board* sifatnya lebih detail menerangkan setiap elemen yang masuk dalam bahan pengembangan media pembelajaran. Rancangan awal media dalam bentuk *flow chart* dan *story board* terlampir.

Bagian ketiga adalah tahapan *develop* atau pengembangan. Pada bagian ini rancangan media diwujudkan secara riil. Media pembelajaran Beriman Kepada Hari Akhir dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Professional Flash CS6* berbasis *action script* 3.0. Media ini berbentuk multimedia karena di dalamnya berisi konten pembelajaran tentang iman kepada hari akhir baik dalam penjelasan yang bersifat tekstual, memperkaya penjelasan dengan gambar, dan menyajikan video gambaran hari kiamat dan video penjelasan materi.

Media yang didesain dilengkapi dengan menu untuk mengakses halaman-halaman yang tersedia. Selain menu, tersedia pula tombol yang digunakan untuk mengakses lanjutan materi yang tersedia. Desain ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan ini bersifat interaktif karena peserta didik dapat mengakses materi sesuai dengan keinginan dan boleh tidak berurutan.

Multimedia ini menggunakan ekstensi *file* bertipe *swf*. Untuk menjalankan *file* ini dibutuhkan aplikasi *adobe flash player* yang terinstal baik di perangkat komputer maupun di *smartphone*. Ukuran *file* media ini tidak besar sekitar 7.000 KB sehingga mudah didistribusikan dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang berkapasitas besar.

Desain setiap halaman dari multimedia interaktif ini dijelaskan secara detail sebagai berikut:

#### 1. Halaman Pembuka

Bagian paling pertama setelah aplikasi multimedia interaktif dijalankan adalah tampilan awal sebagai halaman pembuka. Pada halaman ini terdapat judul media serta nama mata pelajaran. Terdapat pula tombol suara dan tombol stop masing-masing untuk mengatur suara dan tombol untuk mengakhiri aplikasi. Pada halaman ini dibuatkan animasi tulisan dan logo Kementerian Agama yang berputar secara kontinu hingga pindah ke halaman berikutnya. Halaman ini merupakan pintu masuk untuk mengakses aplikasi pembelajaran sehingga di bagian ini disediakan sebuah tombol “*enter*” sebagai tombol masuk. Tampilan halaman ini terlihat pada gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4. 1 Halaman Pembuka

## 2. Halaman *Home*

Setelah menekan tombol 'enter' pada halaman pembuka maka halaman selanjutnya yang ditampilkan adalah halaman 'home'. Isi halaman ini adalah menu-menu yang dapat diklik oleh peserta didik mulai dari menu *home* sebagai halaman menu utama. Selanjutnya ada menu Kompetensi Dasar (KD) dan indikator materi pembelajaran. Kemudian menu materi yang berisi video pembelajaran dan materi pembelajaran. Bagian terakhir adalah menu *quiz* yang berisi soal-soal latihan dalam bentuk *multiple choice* sebagai bahan latihan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tampilan menu *home* dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:



Gambar 4. 2 Halaman *Home*

### 3. Halaman Kompetensi Dasar

Guru harus menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Tujuannya agar peserta didik mengetahui arah dan tujuan yang diharapkan setelah proses pembelajaran pada materi ini. Tampilan menu kompetensi dasar terlihat pada gambar 4.3 berikut ini:



Gambar 4. 3 Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator

#### 4. Halaman Indikator

Pada halaman ini ditampilkan indikator materi pembelajaran yang menjadi dasar mengukur ketercapaian kompetensi dasar yang telah dirumuskan. Berikut adalah tampilan halaman ini, lihat gambar 4.4:



Gambar 4. 4 Halaman Indikator

#### 5. Halaman Video

Halaman ini berisi tiga video pembelajaran. Video pertama berisi gambaran tentang kiamat yang diambil dari potongan beberapa film berkisah tentang hari kiamat. Video kedua dan ketiga adalah penjelasan mengenai pengertian dan hikmah beriman kepada hari kiamat yang disajikan secara langsung dalam bentuk audio visual. Peserta didik menyimak video-video yang ada untuk meningkatkan pemahaman dan menanamkan penghayatan terhadap nilai-nilai iman kepada hari akhir. Video yang berisi tentang gambaran kiamat sangat mendukung penanaman nilai-nilai iman yang kuat kepada peserta didik karena meskipun hanya berupa gambaran kiamat tetapi cukup menggugah kesadaran peserta didik ketika menyaksikannya. Dengan demikian, multimedia

menarik karena mampu memberikan gambaran terhadap materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan menggunakan beberapa tayangan yang memberikan ilustrasi yang lebih realistis kepada peserta didik. Misalnya tentang gambaran kiamat yang diceritakan dalam Al-Quran berkaitan dengan runtuhnya benda-benda langit, meluapnya air laut, berhamburannya, dan manusia menjadi keheranan dan ketakutan akan peristiwa yang sedang mereka alami. Semua gambaran kiamat ini diilustrasikan melalui tayangan yang berbasis audiovisual. Adapun tampilan halaman video terlihat pada gambar 4.5 berikut ini:



Gambar 4. 5 Halaman Video

#### 6. Halaman Materi

Halaman ini berisi penjelasan mengenai materi pembelajaran PAI menggunakan gambar dan penjelasan tekstual disertai dengan dalil yang mendukung. Halaman materi terdiri atas beberapa halaman yang menjelaskan inti-inti penjelasan tentang hari kiamat. Materi kiamat yang ditampilkan menyangkut pembagian kiamat *sugra* dan kiamat *kubra*, dalil Al-Quran yang berkaitan dengan penjelasan dan makna kiamat, bukti-bukti kiamat dari perspektif ilmu pengetahuan, hikmah yang diharapkan dari ajaran iman kepada hari akhir,

periode-periode yang berkaitan dengan hari akhir seperti alam *barzah*, *yaumul mizan*, *yaumul mahsyar*, dan berkaitan dengan surga dan neraka. Tampilan halaman ini terlihat pada gambar 4.6 berikut ini:



Gambar 4. 6 Halaman Materi

#### 7. Halaman *Quiz*

Halaman ini berisi *quiz* untuk mengevaluasi dan memperdalam pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi iman kepada hari akhir. *Quiz* dibuat dalam bentuk *multiple choice* dengan skor otomatis. Jumlah soal yang dibuat hanya sepuluh butir yang memiliki skor rata antara satu soal dengan soal lainnya. Peserta didik mengerjakan soal-soal yang telah dibuat dengan mengklik jawaban-jawaban yang dianggap paling benar dan di akhir pengerjaannya akan muncul skor total atau nilai yang diperoleh peserta didik secara otomatis. Adapun tampilan halaman *quiz* disajikan pada gambar 4.7 berikut ini:



Gambar 4. 7 Halaman *Quiz*

## B. Hasil Penilaian Ahli

Produk multimedia interaktif telah dinilai dan diberi masukan oleh dua orang ahli dengan latar belakang akademik yang relevan. Ahli media memberikan tanggapan dengan mengisi angket penilaian berkaitan dengan desain media baik dari sisi tampilannya maupun berkaitan dengan fungsi-fungsi elemen yang terintegrasi dalam media yang dikembangkan. Sementara ahli materi menilai dan memberikan masukan terhadap konten media yang dikembangkan berkaitan dengan materi iman kepada hari akhir. Selain memberikan penilaian melalui angket yang telah disiapkan, para ahli pun memberikan saran dan masukan baik yang sifatnya teknis maupun yang sifatnya substantif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penilaian dilakukan dengan menunjukkan dan mengoperasikan media yang telah dikembangkan. Selanjutnya para ahli mengisi angket penilaian dan menuliskan saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan media yang dilakukan. Saran yang diberikan para ahli menjadi bahan atau masukan untuk melakukan revisi dan perbaikan media yang telah

dikembangkan. Proses revisi benar-benar harus dilakukan sebelum pelaksanaan uji coba produk dalam proses pembelajaran supaya tidak menimbulkan permasalahan serius. Penilaian ahli sekaligus menunjukkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan memiliki potensi yang dapat diuji secara ilmiah dalam penerapan langsung dalam lapangan. Produk yang dipandang sudah layak untuk diaplikasikan merupakan produk yang sudah hampir final sehingga ketika pelaksanaan uji coba dilakukan dan masih terdapat beberapa hal yang masih perlu direvisi maka revisinya tidak lagi berkaitan dengan hal-hal yang bersifat prinsip tetapi lebih bersifat teknik dan pengayaan elemen dalam multimedia yang dikembangkan.

Hasil penilaian ahli media dan ahli materi terhadap produk multimedia interaktif pembelajaran iman kepada hari akhir diuraikan sebagai berikut:

### **1. Hasil Penilaian Ahli Media**

Ahli yang memberikan penilaian terhadap produk media yang telah dikembangkan adalah Dr. Muh. Nadjib, M.Ed. M.Lib. berlatar belakang akademisi pada salah satu perguruan tinggi terkemuka di Sulawesi Selatan sekaligus pengajar pada Pascasarjana IAIN Parepare 2015 hingga saat ini.

Relevansi keahlian validator media didasarkan pada beberapa pertimbangan baik dari sisi pengetahuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi maupun dalam konteks keahlian dalam bidang pendidikan. Beberapa pertimbangan itu adalah:

- a. Aktif sebagai dosen tetap pada fakultas komunikasi Universitas Hasanuddin Makassar, Sulawesi Selatan, sehingga memiliki kapasitas keilmuan dalam ilmu komunikasi yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran di mana peserta didik dan guru berinteraksi secara dialogis dalam kelas maupun di luar kelas.

- b. Memiliki latar belakang akademik pada bidang Teknologi Komunikasi dan Teknologi Informasi Perpustakaan dari salah satu Universitas di Inggris hingga beliau memperoleh gelar *Master Of Library* (M.Lib.).
- c. Selain bidang teknologi informasi dan komunikasi, beliau juga memiliki latar belakang akademik dalam bidang kajian pendidikan dengan memperoleh gelar *Master of Education* (M.Ed.) dari salah satu perguruan tinggi di Amerika Serikat.
- d. Mengampu beberapa mata kuliah berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di program pascasarjana IAIN Parepare. Mata kuliah yang diampu adalah Teknologi Komunikasi Pendidikan, Pembelajaran Jarak Jauh (*E-Learning*), dan Difusi dan Inovasi Teknologi Pendidikan Agama Islam.

Data hasil penilaian ahli media terhadap produk multimedia interaktif pembelajaran iman kepada hari akhir terlihat pada tabel 4.1 sebagaimana ditampilkan berikut ini:

**Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Pemilihan jenis huruf	5
2	Pemilihan ukuran huruf	5
3	Keterbacaan teks	5
4	Kesesuaian warna teks terhadap <i>Background</i>	4
5	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4
6	Tampilan gambar	5
7	Desain Slide	5

No.	Kriteria Penilaian	Skor
8	Tata letak (layout) tampilan media	5
9	Animasi	4
10	Ketepatan penggunaan music/ <i>back sound</i> media	5
11	Kejelasan suara video	4
12	Durasi video sesuai untuk pembelajaran	5
13	Grafis	5
14	Kemudahan penggunaan	5
15	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
16	Konsistensi <i>Button</i>	5
17	Kemudahan memilih menu	5
18	Ketepatan video dengan materi pembelajaran	5
19	Ketepatan gambar dengan materi pembelajaran	5
Skor Total		91

Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh adalah 91, sementara skor maksimal dari 19 kriteria penilaian dikalikan dengan nilai maksimal 5 adalah 95. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Ditemukan persentase kelayakan produk multimedia interaktif dari penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{91}{95} \times 100 = 96\%$$

Hasil ini jika diinterpretasi berdasarkan tabel 3.7 maka nilai 96% termasuk dalam interval nilai 80% - 100 % yang berarti 'sangat baik'. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran iman kepada hari akhir termasuk dalam penilaian 'sangat layak' untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Selain hasil penilaian ahli media secara kuantitatif, juga terdapat saran atau masukan yang diberikan terhadap pematapan media yang dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang disampaikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian materi yang sifatnya tekstual harus lebih singkat. Menuliskan poin-poin inti materi yang akan disampaikan lebih baik daripada menuliskan dalam jumlah paragraf yang sangat panjang. Hal ini menghindari kesan bahwa media yang dikembangkan sekadar memindahkan isi buku cetak yang telah dimiliki peserta didik ke dalam media digital. Artinya, isi buku dan multimedia tidak berbeda kecuali pada tampilannya saja.
- b. Pokok-pokok inti materi pembelajaran akan lebih kuat lagi jika ditambahkan gambar-gambar relevan untuk menjelaskan secara visual pesan pembelajaran yang ingin disampaikan. Gambar memiliki kekuatan yang lebih luas untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran di bandingkan dengan hanya sekadar teks narasi. Gambar yang ditampilkan bisa berupa foto-foto yang berkaitan dengan peristiwa nyata atau ilustrasi terhadap pesan materi yang ingin disampaikan.

- c. Durasi video yang ditampilkan dalam multimedia tidak boleh terlalu panjang sehingga mengambil waktu yang cukup banyak. Video singkat atau film yang diambil bagian-bagian tertentu saja, jauh lebih efisien dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Video tentang gambaran hari kiamat mudah didapatkan untuk dijadikan media pembelajaran dengan memilih bagian-bagian tertentu dalam film itu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- d. Musik latar yang diintegrasikan dalam multimedia pembelajaran tidak menggunakan musik yang bernada keras tetapi memilih musik-musik yang lebih menggugah jiwa dan perasaan. Selain itu, volume musik latar yang ditampilkan tidak boleh mengganggu konsentrasi peserta didik saat melakukan eksplorasi materi. Perlu disediakan sebuah tombol yang fungsinya dapat mematikan musik latar yang sedang berjalan bila peserta didik merasa tidak nyaman membaca materi sambil mendengarkan musik latar.

Berdasarkan masukan dari ahli media di atas dilakukan revisi produk terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses revisi produk inilah yang melahirkan draf produk yang nantinya akan diuji coba dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## **2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi sebenarnya terkait dengan penilaian terhadap konten yang termuat dalam multimedia interaktif. Secara garis besar, konten materi berkaitan dengan: (1) pengertian dan pembagian kiamat *sugra* dan kiamat *kubra*; (2) kiamat dalam perspektif ilmu pengetahuan, fisika dan geologi; (3) bukti indrawi terjadinya hari kiamat; (4) periode hari akhir; (5) hakikat beriman pada

hari akhir; (6) hikmah beriman pada hari akhir; dan (7) menerapkan perilaku mulia.

Validator ahli materi adalah Prof. Dr. H. Abd. Rahim Arsyad, MA. Guru besar bidang dakwah dan tafsir pada IAIN Parepare. Beberapa relevansi kajian ini dengan bidang keahlian dan konsentrasi validator adalah:

- a. Materi pembelajaran PAI tidak terlepas dari kajian tafsir yang membahas dalil-dalil yang menggambarkan tentang kejadian kiamat. Hal ini relevan dengan latar belakang akademik validator yang memperoleh gelar S1 hingga S3 di Universitas Al-Azhar Kairo, Mesir.
- b. Memiliki pengalaman panjang dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Sebagai guru madrasah hingga menjadi guru besar dan mengajar di berbagai perguruan tinggi.
- c. Mengampu mata kuliah *Media dalam Membangun Karakter Islam (Perspektif Al-Quran dan Hadis)* pada program pascasarjana IAIN Parepare. Dengan demikian, penilaian terhadap multimedia interaktif ini dapat dilihat pula dalam perspektif pengembangan dan penanaman nilai-nilai karakter peserta didik.

Adapun hasil penilaian ahli materi terhadap konten multimedia interaktif dalam pembelajaran iman kepada hari akhir adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi**

No.	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	5
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih.	5

No.	Indikator	Skor
3	Konsistensi antara materi evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	5
4	Ketepatan cakupan materi	4
5	Kejelasan Materi	4
6	Materi mudah dipahami	4
7	Penyampaian materi yang runtut	4
8	Kedalaman materi	4
9	Kemudahan materi	5
10	Kepentingan materi (berbobot)	5
11	Kekinian materi ( <i>uptodate</i> )	5
12	Kesesuaian latihan/tes dengan kompetensi	5
13	Keseimbangan soal latihan/tes evaluasi dengan kompetensi	5
14	Kesesuaian latihan dengan materi	5
15	Runtutan soal evaluasi yang disajikan	4
Skor Total		69

Skor total hasil penilaian ahli materi yaitu 69. Sementara, skor maksimal angket validasi ahli materi adalah 15 pertanyaan dikalikan dengan 5 sebagai skor tertinggi maka hasilnya adalah 75. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Diperoleh hasil nilai persentase kelayakan materi yang termuat dalam multimedia interaktif yang dikembangkan adalah:

$$\text{nilai} = \frac{69}{75} \times 100 = 92\%$$

Nilai persentase yang diperoleh adalah 92%. Nilai ini merupakan nilai kuantitatif hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan materi yang termuat dalam multimedia interaktif. Selanjutnya, hasil ini dapat dideskripsikan secara kualitatif dengan mengacu pada tabel 3.7. Berdasarkan tabel tersebut, nilai 92% berada dalam posisi nilai antara 80% - 100% yang berarti materi yang disajikan dalam media ini termasuk dalam kategori “sangat baik” sehingga dapat dikatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain memberikan penilaian terhadap materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran, ahli media juga memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan materi yang dimuat. Beberapa saran dan masukan ahli materi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif ini harus memuat inti atau pokok utama materi pembelajaran. Materi yang sifatnya terlalu luas pembahasannya harus dirangkum dengan simpulan materi yang lebih substantif dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- b. Penyajian materi pembelajaran harus diperkuat dengan gambar ilustratif yang sangat kuat memudahkan pemahaman dan menarik perhatian peserta didik. Peristiwa hari akhir yang bersifat abstrak, harus dikuatkan dengan penjelasan tambahan secara visual yang dekat dengan penjelasan dan narasi yang ada dalam multimedia interaktif.
- c. Penyajian video pembelajaran harus diupayakan untuk memperkuat penjelasan yang disampaikan secara tekstual dan naratif. Untuk itu, video yang ditayangkan harus dipilih bagian-bagian yang paling relevan dengan gambaran hari kiamat yang digambarkan dalam dalil. Dengan kata lain, gambaran kiamat yang diceritakan secara naratif

melalui wahyu, tidak boleh bertentangan dengan substansi isi dari video yang ditayangkan.

Berdasarkan masukan dan penilaian ahli materi di atas, beberapa bagian dari isi multimedia ini direvisi untuk memastikan bahwa produk ini betul-betul layak dijadikan sebagai media pembelajaran tentang kiamat. Setelah proses revisi dilakukan, baru kemudian media ini dapat diuji coba dalam proses pembelajaran PAI dengan memilih salah satu kelas di SMA Negeri 2 Enrekang.

### **C. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran**

Multimedia interaktif yang dikembangkan ini pun telah dinilai oleh dua praktisi pembelajaran atau guru PAI yang dipandang memiliki kapasitas baik secara materi maupun dalam konteks penguasaan media dalam proses pembelajaran. Praktisi pembelajaran memberikan penilaian berdasarkan pengalamannya dalam melakukan pembelajaran pada materi yang sama dan dengan menggunakan media yang berbeda. Pengalaman praktisi pembelajaran ini menjadi dasar untuk melihat sisi lain dari kemanfaatan multimedia ini dibandingkan dengan media pembelajaran lain yang sudah ada. Kelebihan dan kekurangan yang dirasa dalam penilaian praktisi pembelajaran menjadi masukan yang sangat penting dan berarti bagi pengembangan media ini selanjutnya. Penilaian praktisi pembelajaran menjadi dasar pula bahwa produk multimedia interaktif ini aplikatif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil penilaian praktisi pembelajaran terhadap multimedia interaktif pada materi iman kepada hari akhir adalah sebagai berikut:

#### **1. Praktisi Pembelajaran I**

Praktisi pembelajaran I atau guru yang memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif ini adalah Ibu Sukma, S.Pd.I. beliau adalah guru Inti mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Enrekang. Beliau juga aktif sebagai pengurus

Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMP-PAI) Kabupaten Enrekang sejak bertugas sebagai guru di SMA Negeri 2 Enrekang.

Hasil penilaian praktisi pembelajaran I terhadap multimedia interaktif terlihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran I**

No.	Indikator	Skor
1	Kemudahan pemakaian media	5
2	Kemudahan memilih menu program	5
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
4	Ketepatan reaksi tombol	5
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	4
6	Tidak ada kata/kalimat yang menyimpang	5
7	Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	4
8	Melalui media ini materi pelajaran mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
10	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan kemampuan	4
11	Soal evaluasi yang diberikan berurutan sesuai dengan indikator materi pelajaran	4
12	Tata letak teks dan gambar	4
13	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
14	Kesesuaian warna	5

No.	Indikator	Skor
15	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
16	Kesesuaian gambar dan video yang disajikan	4
17	Kemenarikan tampilan tombol ( <i>button</i> ) yang digunakan	5
18	Kemenarikan gambar dan video yang digunakan	4
Skor Total		81

Hasil angket penilaian praktisi pembelajaran I menunjukkan bahwa terdapat sembilan indikator yang dinilai “sangat baik” dan sembilan lainnya dinilai dengan kategori “baik”. Sementara secara kuantitatif dapat dilihat bahwa skor total yang diberikan oleh praktisi pembelajaran I adalah 81. Jika 18 indikator di atas dijawab dengan skor maksimal 5 secara keseluruhan maka skor maksimalnya adalah  $18 \times 5 = 90$ . Dengan menggunakan rumus persentase berikut ini:

$$\text{nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Diperoleh nilai persentase kelayakan media pembelajaran menurut penilaian praktisi pembelajaran I yaitu:

$$\text{nilai} = \frac{81}{90} \times 100 = 90\%$$

Persentase kelayakan multimedia interaktif ini adalah 90% menurut penilaian praktisi pembelajaran I. Dengan mengacu pada tabel 3.7, interpretasi sikap, maka nilai 90% berada pada kategori 80% – 100% atau termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil ini mengindikasikan bahwa multimedia interaktif pada materi iman kepada hari akhir sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Praktisi Pembelajaran II

Penilaian kedua dari praktisi pembelajaran diberikan oleh Husni, S.Pd.I., guru PAI pada SMA Negeri 1 Enrekang. Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran II terdapat 14 kategori penilaian yang diberikan dengan skor maksimal atau skor lima yang berarti “sangat setuju”. Sementara, empat kategori lainnya dinilai dengan skor empat yang menunjukkan “setuju”. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat melalui tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran II**

No.	Indikator	Skor
1	Kemudahan pemakaian media	5
2	Kemudahan memilih menu program	5
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5
4	Ketepatan reaksi tombol	5
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	4
6	Tidak ada kata/kalimat yang menyimpang	5
7	Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	4
8	Melalui media ini materi pelajaran mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
10	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan kemampuan	4
11	Soal evaluasi yang diberikan berurutan sesuai dengan indikator materi pelajaran	4
12	Tata letak teks dan gambar	5

No.	Indikator	Skor
13	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	5
14	Kesesuaian warna	5
15	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	5
16	Kesesuaian gambar dan video yang disajikan	5
17	Kemenarikan tampilan tombol ( <i>button</i> ) yang digunakan	5
18	Kemenarikan gambar dan video yang digunakan	5
Skor Total		86

Hasil penilaian praktisi pembelajaran II melalui tabel di atas menunjukkan bahwa skor total yang diberikan adalah 86. Sedangkan skor maksimal dari 18 kategori jika dijawab dengan skor maksimal 5 maka didapatkan skor maksimal sebesar 90. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Diperoleh nilai persentase kelayakan multimedia interaktif ini menurut penilaian praktisi pembelajaran II sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{86}{90} \times 100 = 96\%$$

Nilai persentase yang diperoleh adalah 96%. Hasil ini apabila dikonfirmasi berdasarkan tabel interpretasi sikap yang terdapat pada tabel 3.7 maka posisinya berada pada interval 80% - 100% yang berarti berada pada kategori “sangat baik”. Hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa multimedia interaktif pada materi iman kepada hari akhir dalam pembelajaran PAI di SMA

Negeri 2 Enrekang dinilai “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Uji Coba Produk**

Tahapan untuk mengetahui sejauh mana produk media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki kelayakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran adalah melalui uji coba produk dalam kelas. Tahapan uji coba produk ini merupakan salah satu bagian dari tahapan *disseminate* atau penyebarluasan produk. Meskipun penyebarluasan ini masih terbatas dalam lingkup yang terbatas namun bagian ini sudah memadai untuk mengetahui respons dan tanggapan pengguna atau peserta didik berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Untuk itu, multimedia interaktif ini diimplementasikan dalam pembelajaran PAI pada kelas XII MIPA 2 di SMA Negeri 2 Enrekang. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam proses uji coba produk sebanyak 32 peserta didik.

Uji coba produk dilakukan dengan membagikan aplikasi multimedia interaktif dalam bentuk *file swf* yang dibuka dengan menggunakan aplikasi *adobe flash player* yang harus terlebih dahulu di-*install* dalam komputer atau laptop. Setelah itu, peserta didik secara berkelompok mempelajari materi tentang iman kepada hari akhir melalui multimedia interaktif. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* yang memuat lima tahapan dalam proses pembelajaran. Tahapan-tahapan pembelajaran dalam proses uji coba ini adalah sebagai berikut:

1. *Problem Statement*. Pada tahapan ini peserta didik diarahkan untuk merumuskan pertanyaan atau permasalahan yang hendak diketahui atau hendak dialami sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Dalam merumuskan pertanyaan atau permasalahan yang hendak

dipelajari, guru membimbing peserta didik merumuskan pertanyaan agar tidak keluar dari kerangka kompetensi dasar yang hendak dipelajari.

2. Membuat *Hipotesis* atau jawaban sementara. Pertanyaan atau rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peserta didik dijawab sesuai dengan pengetahuan awal yang telah mereka miliki sebagai jawaban sementara yang akan diperkaya dengan penggalian pada sumber-sumber lainnya.
3. *Data collection*. Pengumpulan data dilakukan dengan mengakses multimedia interaktif yang telah dibagikan kepada semua kelompok.
4. *Data processing*. Peserta didik mengelola data yang telah terkumpul untuk memperkuat jawaban sementara yang telah dibuat.
5. *Verification*. Data yang telah dikumpulkan oleh peserta didik selanjutnya diperkuat dengan sumber-sumber referensi lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran.
6. *Generalization*. Membuat simpulan dari data yang telah dikumpulkan untuk menjadi jawaban final. Jawaban yang telah dirumuskan kemudian dipresentasikan oleh setiap kelompok yang ditanggapi bersama peserta didik sehingga terjadi proses diskusi dan tukar pendapat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan mengikuti langkah pembelajaran *discovery learning* yang diintegrasikan multimedia interaktif berlangsung sangat aktif. Peserta didik secara berkelompok menggali informasi yang terhadap dalam media untuk merumuskan jawaban atas pertanyaan mengenai materi iman kepada hari akhir.

Selain itu, antusiasme peserta pun terlihat ketika menyimak video yang berisi gambaran kiamat dari berbagai cuplikan film bertema hari kiamat. Konten video memang menggugah kesadaran peserta didik akan dahsyatnya hari kiamat meskipun itu hanyalah berupa gambaran yang dibuat manusia berdasarkan informasi-informasi baik bersumber dari agama maupun melalui fenomena dan kejadian alam yang sangat luar biasa seperti terjadinya tsunami, angin puting beliung, longsor, meluapnya air laut, dan lain sebagainya.

Setelah proses pembelajaran dilakukan, guru membagikan angket tanggapan atau respons peserta didik terhadap multimedia interaktif yang telah digunakannya dalam proses pembelajaran. Terdapat 18 pertanyaan yang diajukan kepada 32 peserta didik dengan lima pilihan jawaban yang tersedia dalam angket. Ringkasan hasil angket 32 peserta didik ditampilkan pada tabel 4.5 sebagai berikut:

**Tabel 4. 5 Hasil Angket Peserta Didik**

No.	Kategori	Jumlah Peserta Didik	$\Sigma$	$\Sigma.xi$	%
1	Kemudahan pemakaian media	32	147	160	92
2	Kemudahan memilih menu program	32	145	160	91
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	32	143	160	89
4	Ketepatan reaksi tombol	32	144	160	90
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	32	145	160	91

No.	Kategori	Jumlah Peserta Didik	$\Sigma$	$\Sigma.x_i$	%
6	Tidak ada kata/kalimat yang menyimpang	32	150	160	94
7	Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	32	151	160	94
8	Melalui media ini materi pelajaran mudah dipahami	32	147	160	92
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	32	155	160	97
10	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan kemampuan	32	154	160	96
11	Soal evaluasi yang diberikan berurutan sesuai dengan indikator materi pelajaran	32	152	160	95
12	Tata letak teks dan gambar	32	150	160	94
13	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	32	153	160	96
14	Kesesuaian warna	32	153	160	96
15	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	32	145	160	91
16	Kesesuaian gambar dan video yang disajikan	32	154	160	96
17	Kemenarikan tampilan tombol ( <i>button</i> ) yang digunakan	32	140	160	88

No.	Kategori	Jumlah Peserta Didik	$\Sigma$	$\Sigma.xi$	%
18	Kemenarikan gambar dan video yang digunakan	32	151	160	94
<b>Jumlah Total <math>\Sigma</math></b>			2089	2240	93

Berdasarkan tabel tanggapan peserta didik di atas, dapat diketahui bahwa rerata persentase kelayakan multimedia interaktif ini dari 32 peserta didik adalah 93%. Nilai ini apabila dikonfirmasi pada tabel interpretasi sikap berada pada interval 80% - 100% yang berarti berada pada kategori “sangat baik”. Hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa multimedia interaktif pada materi iman kepada hari akhir dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Enrekang dinilai “sangat layak” oleh peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### E. Pembahasan

Multimedia interaktif dalam pembelajaran materi iman kepada hari akhir mendapat penilaian dan respons yang sangat baik dari ahli, praktisi maupun peserta didik. Kelebihan media ini adalah karena mampu mengintegrasikan beragam konten materi pembelajaran baik dalam bentuk teks maupun dalam bentuk grafik dan video untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Gambar yang relevan dengan materi pembelajaran berfungsi tidak hanya menambah penjelasan dari perspektif yang lebih luas namun sekaligus memperkuat pemahaman dan penjelasan materi. Sementara video pembelajaran yang menyajikan ilustrasi atau gambaran tentang hari kiamat serta penjelasan langsung dengan menggunakan video naratif yang tersaji dalam dua video menambah kuat penjelasan materi pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia interaktif ini memiliki kontribusi yang sangat positif dalam proses pembelajaran PAI karena mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan mengarahkan proses pembelajaran bersifat *active learning*. Kondisi pembelajaran ini berbeda dengan sistem pembelajaran konvensional atau sebelum menggunakan multimedia interaktif di mana guru hanya mengandalkan buku teks dan menyampaikan materi secara verbal. Peserta didik akan merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran apabila model pembelajaran konvensional masih terus diterapkan tanpa berkreasi menggunakan multimedia yang lebih interaktif.

Melalui penggunaan multimedia interaktif ini, penjelasan materi tentang hari kiamat dilakukan sinergis antara penjelasan tekstual dan gambar yang relevan. Sebagai salah satu contoh, pembahasan mengenai contoh kiamat *sugra* adalah kematian, disajikan gambar orang meninggal sebagai salah satu contoh kiamat kecil. Dengan cara ini pemahaman peserta didik terhadap makna kiamat *sugra* dengan mudah diberikan secara konkret. Selain itu, memori peserta didik terhadap pengertian kiamat *sugra* akan tertanam lebih kuat dalam ingatan mereka karena melihat gambar secara langsung.

Selain menggunakan gambar untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran, multimedia ini juga mengintegrasikan video baik berupa penguatan materi maupun untuk memperkaya penjelasan materi pembelajaran. Keunggulan dan kekuatan video dalam menyampaikan informasi pembelajaran jauh lebih efektif dibandingkan dengan hanya menyampaikan informasi secara verbal dan tekstual. Meskipun video yang disajikan hanya memuat cuplikan film yang mengilustrasikan kiamat, namun cukup efektif dalam menanamkan pemahaman dan meningkatkan penghayatan peserta didik akan pentingnya mempersiapkan diri dalam menghadapi kiamat baik kiamat *sugra* maupun kiamat *kubra*. Peserta

didik menyimak tayangan yang ada dalam video pembelajaran dan berupaya mengaitkan makna kiamat yang dijelaskan dalam berbagai keterangan baik yang bersumber dari teks-teks keagamaan maupun melalui informasi yang bersumber dari khazanah ilmu pengetahuan. Video telah berhasil memberikan ilustrasi yang jauh lebih konkret daripada sekadar menjelaskan dan mengilustrasikan kejadian kiamat secara verbal kepada peserta didik. Materi kiamat yang bersifat abstrak karena berkaitan dengan masalah akidah, mampu dikonkretkan secara kontekstual melalui proses ilustratif. Dengan demikian, pemanfaatan video yang dimasukkan dalam multimedia interaktif memberikan efek yang jauh lebih efektif dibandingkan dengan hanya menyampaikan makna kiamat secara verbal kepada peserta didik.

Kemampuan multimedia interaktif ini menyajikan informasi pembelajaran baik dalam bentuk teks, grafik, audio, dan video, sejalan dengan teori kognitif dalam pembelajaran. Menurut teori kognitif, sebagaimana dipopulerkan oleh Richard Mayer, pakar psikologi pendidikan dan ahli multimedia, menjelaskan bahwa sebenarnya dalam proses pembelajaran ada dua potensi yang sangat penting dikelola dengan baik agar proses pembelajaran dan penyampaian informasi menjadi lebih efisien dan efektif. Kedua potensi yang dimiliki manusia harus dimanfaatkan dengan baik secara integratif agar manusia menerima informasi dengan lebih mudah dan tersimpan secara lebih lama dalam memorinya. Kedua potensi yang dimiliki manusia itu adalah potensi pendengaran atau *auditory* dan potensi penglihatan atau visual. Menurut Mayer, apabila kedua potensi tersebut mampu disinergikan secara seimbang maka hasilnya jauh lebih dahsyat membantu seseorang memperoleh pengetahuan maupun informasi.<sup>1</sup> Jika pada saat bersamaan saluran *auditory* dan visual bekerja untuk menangkap pesan

---

<sup>1</sup>Mayer, *Multimedia Learning*, h. 32.

dan informasi yang diberikan maka hasil belajar jauh lebih maksimal jika dibandingkan suatu informasi diterima melalui salah satu dari kedua potensi atau saluran yang dimiliki manusia.

Menurut argumentasi yang dibangun Mayer, sebagaimana dikutip Sujono, teorinya didasarkan pada tiga asumsi mendasar dalam proses pembelajaran, yaitu saluran ganda, kapasitas terbatas, dan pemrosesan aktif. Dalam menerima informasi, manusia memiliki saluran ganda yaitu pendengaran untuk menerima informasi melalui suara dan penglihatan untuk menerima informasi dari apa yang dilihat. Saluran ganda ini dapat difungsikan secara bersamaan untuk membantu manusia memaksimalkan sistem kerja memori. Selanjutnya, pada saat bersamaan informasi yang diterima oleh manusia bersifat terbatas atau tidak semua informasi mampu ditampung oleh salah satu saluran saja. Untuk itu, kedua saluran itu harus bekerja bersama sehingga tidak membebani salah satunya sehingga informasi yang diterima pun menjadi lebih kecil dibanding dengan memfungsikan keduanya. Sementara konsep lainnya berkaitan dengan prinsip pembelajaran yang bersifat aktif. Konsep ini memandang bahwa proses belajar hanya dapat terjadi apabila peserta didik lebih aktif dalam mengelola dan memilih materi yang mereka hendak pelajari di mana materi itu dikaitkan dengan pengalaman awal yang telah dimiliki oleh peserta didik. Pada konteks ini, pembelajaran menjadi lebih konstruktif di mana peserta didik aktif dan secara kreatif membangun pemahamannya secara mandiri melalui interaksinya dengan sumber-sumber informasi pembelajaran.<sup>2</sup>

Argumentasi yang dibangun Mayer di atas memperkuat peran dan posisi multimedia interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam

---

<sup>2</sup>Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 24.

proses pembelajaran pada materi iman kepada hari akhir. Multimedia interaktif ini mampu mengaktifkan kedua saluran penerima informasi yang dimiliki oleh peserta didik yaitu saluran audio dan visual. Informasi yang ditangkap oleh peserta didik menggunakan pendengaran dan penglihatan akan memperkaya cakupan informasi yang diterima baik secara kuantitas maupun dalam pengertian kualitas informasi yang diterima. Apa yang didengarkan oleh peserta didik dan pada saat yang bersamaan dilihat secara langsung akan menambah cakupan informasi secara lebih luas dan lebih dalam di samping akan memperkaya pemahaman peserta didik dari berbagai perspektif. Ketika peserta didik membaca atau mendengarkan penjelasan mengenai gambaran kiamat dan secara bersamaan melihat gambar yang berkaitan dengan penjelasan itu maka pada saat itu pengetahuan peserta didik mengenai gambaran kiamat jauh lebih lengkap dan lebih berkualitas.

Multimedia yang dikembangkan ini berpotensi menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi sumber satu-satunya yang paling dominan dalam proses pembelajaran. Posisi guru sekadar mengarahkan dan membimbing serta memfasilitasi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Multimedia telah membantu guru sebagai alat yang memberikan kemudahan kepada peserta didik memahami dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan secara mandiri dengan mengakses materi yang hendak digali dan dieksplorasi lebih jauh. Misalnya, ketika peserta didik hendak memahami bagaimana ilustrasi atau gambaran proses terjadinya kiamat sebagaimana diceritakan dalam berbagai dalil Al-Quran, maka peserta didik dapat dengan mudah memahaminya dengan menyimak video yang bersifat ilustratif terhadap realitas kiamat yang bersifat abstrak. Peserta didik akhirnya aktif menggali sendiri pemahaman dan pengetahuan mengenai gambaran kiamat

dengan melihat langsung tayangan yang relevan. Setelah itu, mereka akan lebih mudah mengonstruksi penggambaran hari kiamat berdasarkan penelusurannya pada sumber-sumber visual melalui video. Ketika mereka diminta untuk menceritakan atau menuliskan ulang pemahaman dan pengetahuan mereka terhadap penggambaran hari kiamat, mereka akan lebih mudah melakukannya karena pengetahuan dan pemahaman terhadap materi tersebut bersifat lebih lengkap yang diperoleh melalui aktivitas belajar yang lebih aktif.

Melalui pemanfaatan multimedia interaktif akan memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik dibandingkan dengan penyampaian materi pembelajaran secara konvensional menggunakan metode ceramah. Multimedia menarik bagi peserta didik karena tidak hanya mengintegrasikan informasi pembelajaran yang bersifat tekstual tetapi berupaya memadukan informasi pembelajaran yang bersifat grafis dan video. Peserta didik nyatanya lebih tertarik menyimak informasi yang ditampilkan secara grafis dan video dibandingkan dengan menggunakan informasi yang sifatnya sekadar informasi naratif melalui tulisan. Hasil penilaian respons peserta didik menunjukkan bahwa video interaktif yang dimasukkan dalam multimedia ini dinilai sangat baik oleh peserta didik.

Efektivitas visual dalam menyampaikan informasi pembelajaran telah menjadi salah satu fokus bahasan dalam teori kerucut pengalaman belajar yang dipopulerkan Dale. Konsep media yang efektif menurut Dale adalah media yang mampu mengintegrasikan potensi visual dalam penyajian sebuah materi pembelajaran akan jauh lebih efektif dibandingkan dengan penyajian materi dengan hanya mengandalkan cara atau kekuatan lambang kata atau bersifat verbal saja. Potensi visual berada pada posisi pertengahan antara abstrak dan konkret. Cara yang paling konkret dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan

kepada peserta didik adalah dengan melakukan langsung sebuah pengetahuan, sementara yang paling abstrak adalah menyampaikan materi secara verbal.<sup>3</sup> Dengan demikian, visualisasi materi pembelajaran menggunakan grafis dan video akan mengefektifkan materi pembelajaran dipahami oleh peserta didik sekaligus menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan memantik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kemampuan multimedia interaktif ini dalam mengonkretkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak berkorelasi dengan prinsip pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Proses pembelajaran yang akan memberikan makna kepada peserta didik adalah proses pembelajaran yang mampu menunjukkan keterkaitan konsep yang mereka pelajari dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup> Konteks dalam proses pembelajaran CTL menjadi media yang membantu peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan baru yang sesungguhnya pengembangan dan keberlanjutan dari pengalaman sebelumnya. Ketika peserta didik mengeksplorasi materi iman kepada hari akhir yang dipelajari melalui gambar dan video yang terdapat dalam multimedia interaktif ini maka pada saat itu peserta didik diarahkan untuk menghubungkan pemahaman mereka atas gambaran hari akhir dari sumber-sumber tertulis misalnya dalam Al-Quran dengan fakta sosial yang berkaitan melalui gambar dan video. Proses ini akan mendorong peserta didik menemukan sendiri makna dan memformulasikan pengertian dan pemahaman yang lebih unik berkaitan dengan makna hari kiamat.

Manfaat lain dari penggunaan multimedia interaktif kaitannya dengan prinsip pembelajaran CTL adalah bahwa CTL mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan makna pembelajarannya dalam kehidupan nyata. Dengan kata

---

<sup>3</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 11.

<sup>4</sup>Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, h. 254.

lain, CTL tidak bertujuan sekadar mengajarkan pengetahuan kepada peserta didik untuk disimpan dalam memori saja, tetapi bagaimana pemahaman materi diterapkan secara nyata dalam praktik kehidupan nyata. Prinsip pembelajaran ini tentunya sangat penting diaktualisasikan dalam praktik pembelajaran PAI yang memang bertujuan tidak hanya menjadikan peserta didik memahami nilai-nilai agama yang mereka pelajari, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana nilai-nilai agama yang dipelajari dan dipahami itu terefleksikan dalam kehidupan riil peserta didik. Materi iman kepada hari akhir yang diajarkan kepada peserta didik tidak dimaksudkan untuk sekadar menanamkan keyakinan kukuh dalam diri peserta didik berkaitan dengan kepercayaan akan datangnya hari kiamat, tetapi bagaimana nilai-nilai iman kepada hari kiamat itu betul-betul menjadi pengetahuan yang membentuk akhlak mulia peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan menjadi lebih hati-hati dalam bertindak agar tidak tergelincir dalam kehidupan yang sia-sia yang semuanya akan dipertanggungjawabkan di hari kemudian melalui materi iman kepada hari akhir.

Pengetahuan yang dimiliki peserta didik haruslah dipraktikkan menjadi pengalaman kehidupan yang dengan pengetahuan itu menjadi lebih bermakna dan bermanfaat. Pembelajaran PAI diharapkan menjadikan peserta didik sebagai hamba Allah swt. yang memiliki pengetahuan agama dan memahami betapa pentingnya nilai-nilai agama diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Proses ini menjadikan pengetahuan kognitif yang telah dimiliki peserta didik berkembang menjadi *metakognitif*. Materi hari kiamat yang dipelajari melalui multimedia menyadarkan peserta didik akan arti penting beriman kepada hari kiamat sebagai salah satu rukun iman dalam Islam. Selama ini, materi iman kepada hari kiamat telah dipelajari peserta didik sejak di sekolah dasar hingga sekolah menengah, tetapi mereka kurang memahami makna penting dari pembelajaran ini. Ketika

mereka mempelajarinya secara visual dan bantuan video pembelajaran, mereka kemudian tergugah memahami dan memaknai betapa penting materi ini dipelajari oleh mereka. Beberapa peserta didik bahkan secara eksplisit mengungkapkan melalui presentasi bahwa setelah mereka mempelajari materi ini melalui gambar dan video yang ada dalam multimedia, mereka semakin sadar bahwa keimanan pada hari akhir akan menjadikan mereka lebih mawas diri dan semakin giat dalam mempraktikkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan multimedia interaktif ini dalam proses pembelajaran PAI berdampak sangat baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang tidak mengintegrasikan media berbasis teknologi informasi. Sejauh ini pembelajaran PAI menjadi kurang menarik karena guru tidak mampu menghadirkan instrumen yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Terutama dalam materi yang bersifat abstrak, maka peran media menjadi sangat diperlukan sebab akan mempengaruhi hasil pembelajaran.

Pembelajaran PAI yang dipandang kurang menarik telah mengalami perubahan persepsi dan pandangan dari peserta didik. Multimedia ini bermanfaat dalam menghadirkan pembelajaran PAI yang inheren dengan kehidupan peserta didik sehingga nilai-nilai agama yang hendak disampaikan melalui multimedia ini disadari oleh peserta didik sebagai nilai-nilai yang dibutuhkan dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai agama itu sejalan dan tumbuh dalam kehidupan riil masyarakat yang terus harus diaplikasikan sebagai penerjemahan kesadaran beragama. Temuan ini memiliki relevansi dengan kritik terhadap kelemahan pembelajaran PAI yang dinilai kurang baik eksistensinya dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Muhaimin, PAI selama ini masih kurang mampu mengoneksikan materi pembelajaran dengan realitas nyata yang dihadapi

peserta didik.<sup>5</sup> Kondisi ini seolah memperlihatkan tidak adanya interkoneksi pengetahuan agama dengan fakta sosial yang berjalan dan tumbuh secara dinamis. Mempelajari materi iman kepada hari akhir misalnya, jika tidak dikreasi dengan baik dan dihubungkan dengan pengalaman nyata, maka peserta didik tidak akan mampu menangkap urgensi materi ini. Sebaliknya, dengan proses pembelajaran yang berbasis pada multimedia interaktif, maka materi PAI sudah mulai dikoneksikan dengan pengalaman nyata dari kehidupan peserta didik.

Selanjutnya, pengetahuan agama tidak boleh berhenti pada level kognitif saja dan tidak mampu mempengaruhi potensi afeksi peserta didik. Nilai-nilai agama diajarkan untuk menjadi jiwa dan karakter kepribadian peserta didik dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Jika nilai-nilai agama tidak menjelma secara nyata dalam kehidupan anak maka itu artinya bahwa pembelajaran PAI yang diselenggarakan masih terjebak pada pengetahuan yang sifatnya hanya kognitif. Sebaliknya, pembelajaran PAI harus lebih inspiratif dan lebih menggugah perasaan peserta didik agar mau tergerak mengamalkan ajaran agama baik hubungannya dengan Allah swt. maupun ibadah untuk menjaga hubungan harmonis dengan sesama manusia. Keterpaduan hubungan vertikal dan horizontal ini akan menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang mantap yang siap hidup rukun dan damai di tengah masyarakat.

Persoalan lainnya yang menjadikan PAI kurang memiliki eksistensi yang kuat dalam proses pembelajaran di sekolah menurut Muhaimin adalah karena proses penyampaian materinya masih terjebak pada sistem dan cara-cara konvensional yang tidak menarik bagi peserta didik. Untuk itu, perlu dilakukan transformasi pembelajaran seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi sebagai peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengubah kesan

---

<sup>5</sup>Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam*, h. 31.

pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang inspiratif dan menarik.<sup>6</sup> Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah tantangan yang harus mampu dikelola dengan baik oleh guru PAI. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif ini memiliki konsep agar supaya pembelajaran PAI menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.

Media tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran, tetapi membantu pula guru dalam memudahkan penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang mengarahkan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, pada prinsipnya media yang dikembangkan ini sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran PAI pada materi iman kepada hari akhir. Kelayakan itu tidak hanya dilihat oleh ahli saja tetapi praktisi dan hasil uji lapangan menunjukkan bahwa multimedia ini bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Meskipun demikian, tidak satu pun media yang sempurna dan paling baik untuk semua situasi. Untuk itu, perlu dikemukakan poin-poin keunggulan dan titik-titik kekurangan dari media yang dikembangkan ini.

1. Keunggulan Multimedia Interaktif

- a Karena bersifat multimedia, maka konten media sangat variatif. Media berisi teks yang merupakan penjelasan naratif terhadap media yang dikembangkan serta memiliki unsur grafis yang memperkaya penjelasan materi pembelajaran. Unsur lain yang juga penting adalah konten video yang berisi penjelasan materi dan gambaran hari

---

<sup>6</sup>Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 23.

kiamat yang sangat efektif dalam mengubah pembelajaran yang terkesan abstrak menjadi lebih konkret.

- b Multimedia ini dikembangkan dalam desain media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dengan menggunakan aplikasi yang sangat populer yaitu *adobe flash player*. Aplikasi ini sangat ringan dijalankan di sebuah komputer dan bersifat gratis. *File* media pembelajaran pun relatif lebih kecil dibandingkan dengan ukuran *file* dalam media lainnya.
- c Multimedia ini bersifat interaktif sehingga peserta didik memiliki akses untuk mengontrol dan mengarahkan materi yang hendak dipelajari sesuai dengan keinginan mereka.
- d Untuk menjalankan aplikasi media ini pun sangat mudah dan tidak memerlukan pelatihan yang serius karena sifat aplikasinya memuat menu-menu yang dapat dipilih dengan mudah oleh pengguna saat ingin mengakses isi media pembelajaran.
- e Multimedia interaktif ini mudah dijalankan baik melalui komputer maupun melalui *smartphone*. Dengan demikian, perangkat teknologi yang kebanyakan telah dimiliki peserta didik dapat dimanfaatkan untuk menampilkan media pembelajaran.
- f Karena media ini dalam bentuk *file application*, maka proses penyebarluasannya sangat mudah dilakukan sehingga peserta didik dapat memperolehnya dengan mudah. Proses penyebarannya pun dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi media sosial seperti *whatsapp*, *twitter*, dan *facebook*.

## 2. Kekurangan Multimedia Interaktif

- a Media pembelajaran ini masih bersifat *offline* sehingga belum mendukung interaksi langsung peserta didik dengan guru atau untuk mengerjakan sebuah *quiz* dan lembar kerja. *Quiz* yang disajikan meski sudah memuat *skoring* otomatis, namun hanya menjadi *feedback* aplikasi terhadap hasil kerja peserta didik.
- b Untuk memproduksi multimedia ini diperlukan keterampilan khusus sehingga tidak mudah dalam desiminasi keterampilannya kepada semua guru.
- c Pengembangan media ini memerlukan perencanaan dan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan membuat media dalam bentuk interaktif lainnya.
- d Video yang ditayangkan di dalam multimedia interaktif ini masih berdurasi pendek karena ukuran media yang dihasilkan diupayakan tidak terlalu besar agar tetap dapat diaplikasikan pada perangkat *mobile*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil deskripsi, pemaparan, dan pembahasan multimedia PAI pada materi iman kepada hari akhir dapat disampaikan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Multimedia yang dikembangkan didesain dalam bentuk *flash* yang dapat dijalankan dengan menggunakan aplikasi *adobe flash player*. Aplikasi ini umum digunakan sehingga kebanyakan perangkat sudah dapat menjalankannya. Desain multimedia yang dikembangkan terdiri atas beberapa halaman yang secara interaktif dapat diakses oleh peserta didik. Pada aplikasi dimuat tombol dan menu yang dapat diakses oleh peserta didik. Halaman yang tersedia dalam multimedia ini adalah: (1) halaman *loading* yang menjadi pembuka saat aplikasi mulai berjalan; (2) halaman *home* yang berisi menu-menu yang dapat diakses oleh peserta didik; (3) halaman kompetensi dasar; (4) halaman indikator materi pembelajaran; (5) halaman materi yang berisi teks dan gambar; (6) halaman video yang berisi tiga konten tayangan yang berbeda; dan (7) halaman *quiz*.
2. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan diapresiasi dengan kategori “sangat baik” sehingga memberikan indikasi yang sangat kuat bahwa media ini “sangat layak” diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Multimedia ini memberikan dukungan yang sangat signifikan terhadap perkembangan pembelajaran PAI sehingga menjadikan pembelajaran ini lebih menarik dan inspiratif.

3. Penilaian kedua praktisi pembelajaran terhadap multimedia interaktif dalam proses pembelajaran PAI bernilai “sangat baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan “sangat layak” digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PAI khususnya berkaitan dengan materi iman kepada hari akhir.
4. Hasil uji coba penggunaan produk dilakukan dengan melibatkan satu kelas peserta didik di SMA Negeri 2 Enrekang. Berdasarkan hasil angket respons peserta didik terhadap multimedia interaktif ini, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan ini mendapatkan respons “sangat baik” dari seluruh peserta didik. Hasil ini memberikan indikasi yang sangat kuat bahwa multimedia yang dikembangkan ini sangat layak dan sangat menarik untuk diaplikasikan dalam menyampaikan materi iman kepada hari akhir kepada peserta didik di SMA Negeri 2 Enrekang.

### **B. Implikasi**

Adapun implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini memperkuat argumentasi pentingnya pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Kelas yang baik harus mampu mengintegrasikan media pembelajaran yang berbasis multimedia yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik.
2. Kemajuan teknologi informasi telah memberikan implikasi yang sangat meluas terhadap perkembangan dan transformasi dalam dunia pendidikan. Salah satu bukti nyata transformasi itu adalah perubahan paradigma pendidikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

3. Pengembangan multimedia interaktif menjadi salah satu potensi yang dapat dikembangkan dewasa ini sebagai salah satu sumber belajar berbasis digital. Multimedia ini akan bermanfaat karena mudah diaplikasikan serta didesiminasikan kepada peserta didik dan dapat tersimpan dengan baik dalam perangkat elektronik seperti komputer maupun *smartphone*.
4. Multimedia interaktif menjadi salah satu media yang menarik diterapkan dalam proses pembelajaran karena mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. dengan demikian, multimedia pembelajaran relevan dengan konsep dan teori pembelajaran yang berbasis pada konstruktivisme.

### C. Rekomendasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Penerapan multimedia interaktif harus mampu dipadukan dengan strategi dan metode pembelajaran yang lebih konstruktif. Dengan demikian, konsep pembelajaran dengan bantuan media adalah pembelajaran yang menjadi peserta didik sebagai individu yang bebas dalam mengembangkan dan memperluas ilmu dan wawasannya.
2. Pemerintah harus memberikan perhatian yang lebih serius terhadap pemanfaatan teknologi informasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dipahami sebab perkembangan internet telah memberikan peluang yang sangat besar kepada peserta didik untuk menggali dan menelusuri berbagai sumber pembelajaran di dunia maya.
3. Sarana internet harus diperluas jangkauannya termasuk dalam dunia pendidikan. Namun pemerintah pun harus memastikan bahwa peserta

didik dapat terhindar dari informasi yang berbahaya dan menyesatkan serta mempengaruhi moral peserta didik. Untuk itu, gerakan internet sehat harus terus dilakukan dan dikembangkan baik dari segi wilayah maupun dari segi konsep.



## DAFTAR PUSTAKA

### *Al-Qur'an Al-Karim*

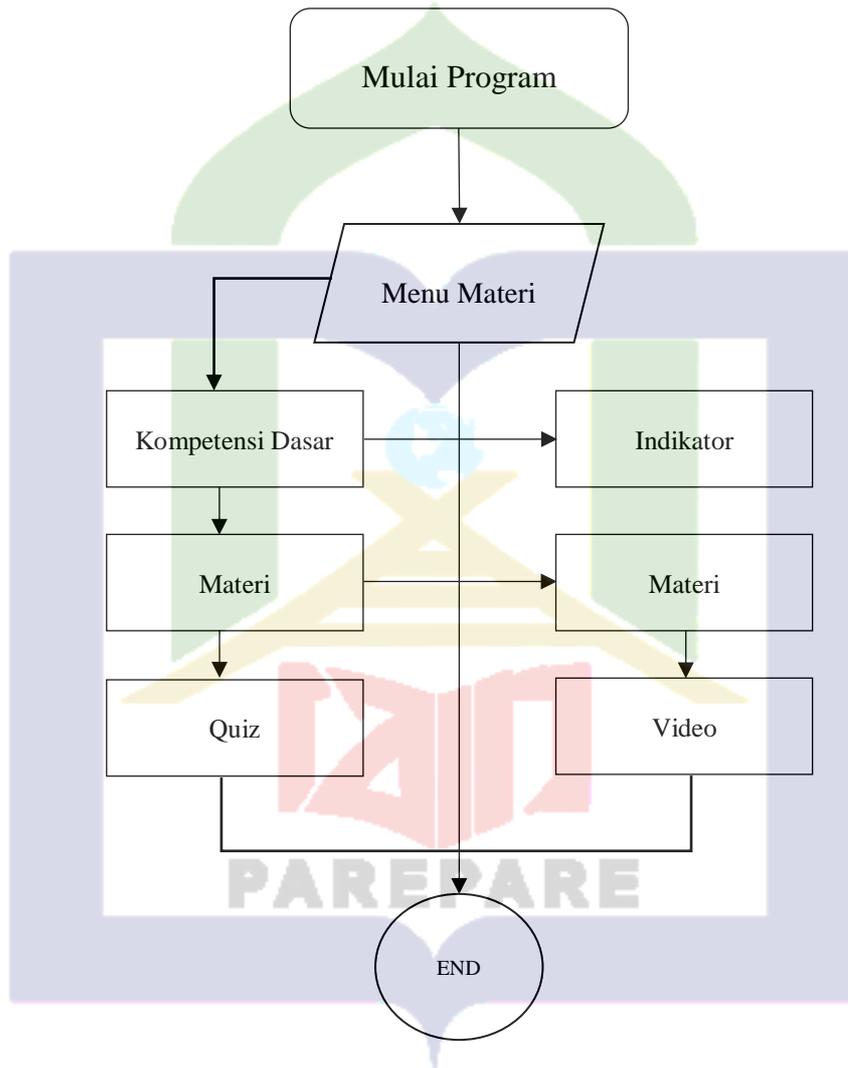
- Amal, Ichlasul. "Pengembangan Pendidikan Agama Islam dan Kajian Agama di Perguruan Tinggi." Dalam *Dinamika pemikiran Islam di perguruan tinggi: wacana tentang pendidikan agama Islam*, disunting oleh Fuaduddin dan Cik Hasan Bisri. Jakarta: Logos, 1999.
- Anitah, Sri. *Sri Anitah, Media Pembelajaran (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010)*, h. 5-6. Surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Aqib, Zainal. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya, 2017.
- Arif S, Sukadi. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 1993.
- Arifin. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Aksara, 2000.
- Arifin, Yulyani, Michael Yosep Ricky, dan Violitta Yesmaya. *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara Media Publishing, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Asnawir, dan M. Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Astini, Baik Nilawati. "Pengaruh Media VCD Interaktif dan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Cakranegara Nusa Tenggara Barat." Tesis, Universitas Sebelas Maret, 2010. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/12530/>.
- Budiningsih, Asri. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Darmawan, Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Edisi Revisi. Semarang: PT Karya Toha Putra, 2016.
- Hamalik, Oemar. *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Trigenda Karya, 1994.
- . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Hoover, Wesley A. "The Practice Implications of Constructivism - SEDL Letter, Constructivism, Volume IX, Number 3, August 1996." *SEDL Letter* Volume IX, no. Number 3 (Agustus 1996). <http://www.sedl.org/pubs/sedletter/v09n03/practice.html>.

- Ishartiwi. *Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Bagi anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan DEPAG RI, 2009.
- Kementerian Agama RI. *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010.
- Khoiron, Muhammad. "Pengembangan media pembelajaran sholat berbasis macromedia flash player dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN Lumbangrejo Prigen Pasuruan." Masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015. <http://etheses.uin-malang.ac.id/9030/>.
- Lestari, Ambar Sri. "Pembelajaran Multimedia." *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 2 (2013): 15. <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i2.307>.
- Madjid, Abdul, dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- Majid, Abd., dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. USA: Cambridge Press, 2009.
- Miarso, Yusuf Hadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Miarso, Yusufhadi. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Rajawali, 1984.
- Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- . *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Murphy, Elizabeth. "Constructivism: From Philosophy to Practice,," 1997. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED444966.pdf>.
- Poedjiadi, A. *Pengantar Filsafat Ilmu bagi Pendidik*. Bandung: Yayasan Cendrawasih, 1999.
- Rivai, Ahmad, dan Nana Sudjana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo, 2001.
- Rohani, Ahmad. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Rumainur. "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang." Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016. <http://etheses.uin-malang.ac.id/6104/1/13771009.pdf>.
- Sadiman, Arif. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Shaleh, Abdul Rachman. *Pendidikan Agama dan Pengembangan Watak Bangsa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati, 2010.
- Sibilana, Annas Ribab. "Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang." Masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/>.
- Sudjana, Nana. *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1990.
- . *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Suparno, Paul. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- . *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Tafsir, Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Umar. "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran." *Tarbawiyah* Volume 11 (Juli 2014). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177>.
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. 7 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Wirasasmita, Rasyid Hardi, dan Yupi Kuspani Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash." *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 1, no. 2 (27 Oktober 2018): 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Zuhairini, dan Abdul Ghofir. *Meotdologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UM Press, 2004.

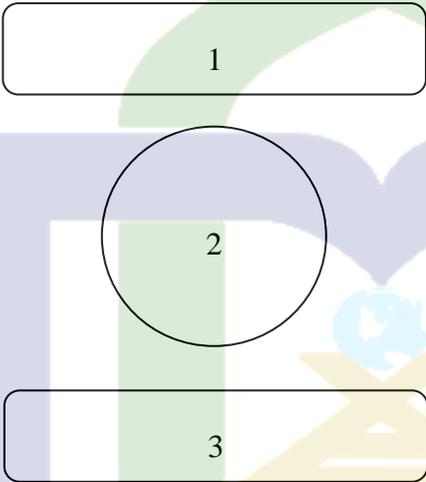
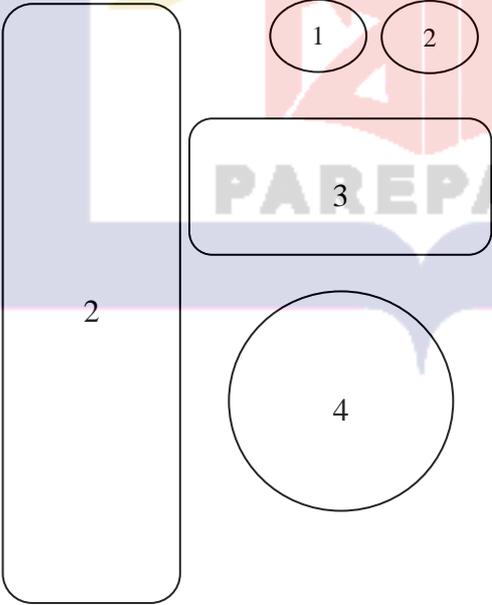
Lampiran I:

**FLOW CHART MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN PAI**

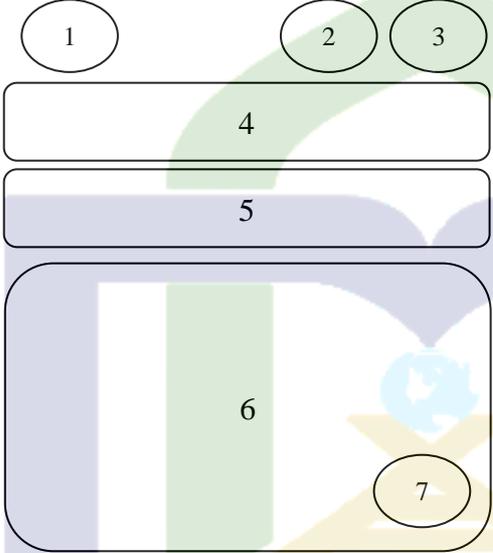
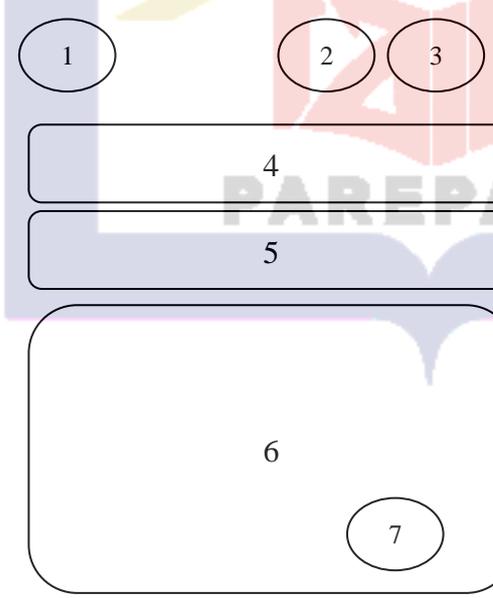


Lampiran II:

**STORY BOARD MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN PAI**

NO	RANCANGAN HALAMAN	KETERANGAN
1		<p>Halaman Pembuka:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama/judul media.</li> <li>2. Logo Kemenag dan nama media.</li> <li>3. Tombol “enter” untuk masuk ke multimedia.</li> </ol>
2		<p>Halaman Menu <i>Home</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol suara</li> <li>2. Tombol <i>stop/exit</i></li> <li>3. Susunan menu home terdiri atas: 1) <i>home</i>; 2) KD/Indikator; 3) Materi; dan 4) Quiz</li> <li>4. Judul Materi Pembelajaran “Semangat beribadah dengan meyakini hari akhir”</li> <li>5. Gambar ilustrasi</li> </ol>

NO	RANCANGAN HALAMAN	KETERANGAN
3		<p>Halaman Kompetensi Dasar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol menu home</li> <li>2. Tombol suara</li> <li>3. Tombol <i>stop/exit</i></li> <li>4. Tombol menu kompetensi dasar.</li> <li>5. Tombol menu indikator.</li> <li>6. Isi kompetensi dasar pada materi “Semangat Beribadah dengan Meyakini Hari Akhir”.</li> </ol>
4		<p>Halaman indikator:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol menu home</li> <li>2. Tombol suara</li> <li>3. Tombol <i>stop/exit</i></li> <li>4. Tombol menu kompetensi dasar.</li> <li>5. Tombol menu indikator.</li> <li>6. Isi indikator pada materi “Semangat Beribadah dengan Meyakini Hari Akhir”.</li> </ol>
5		<p>Halaman Video:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol menu home</li> <li>2. Tombol suara</li> <li>3. Tombol <i>stop/exit</i></li> <li>4. Tombol pembuka video 1 berisi ringkasan video gambaran kiamat dari berbagai film.</li> <li>5. Tombol pembuka video 2 berisi video penjelasan langsung materi pembelajaran.</li> <li>6. Tombol pembuka video 3</li> </ol>

NO	RANCANGAN HALAMAN	KETERANGAN
		<p>berisi video penjelasan langsung materi pembelajaran.</p> <p>7. <i>Space display</i> video.</p>
6		<p>Halaman Materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol menu home</li> <li>2. Tombol suara</li> <li>3. Tombol <i>stop/exit</i></li> <li>4. Judul materi</li> <li>5. Tulisan “Materi”</li> <li>6. <i>Space</i> tampilan materi</li> <li>7. Tombol <i>next</i> menuju halaman berikutnya dari penjelasan materi.</li> </ol>
7		<p>Halaman <i>Quiz</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol menu <i>home</i></li> <li>2. Tombol suara</li> <li>3. Tombol <i>stop/exit</i></li> <li>4. Judul materi</li> <li>5. Tulisan “Ujian”</li> <li>6. <i>Space</i> menu isan “nama dan nomor urut”.</li> <li>7. Tombol mulai ujian</li> </ol>



Lampiran III

Pengolahan Angket Respons Peserta Didik

NO	Kriteria Penilaian	Peserta Didik																																Σ	Σ.xi	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32				
1	Kemudahan pemakaian media	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	147	160	92	
2	Kemudahan memilih menu program	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	145	160	91	
3	Kemudahan masuk dan keluar dari program	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	143	160	89	
4	Ketepatan reaksi tombol	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	144	160	90	
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	145	160	91	
6	Tidak ada kata/kalimat yang menyimpang	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	150	160	94	
7	Contoh soal sesuai dengan materi yang disampaikan	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	151	160	94	
8	Melalui media ini materi pelajaran mudah dipahami	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	147	160	92

NO	Kriteria Penilaian	Peserta Didik																																Σ	Σ.xi	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	155	160	97	
10	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan kemampuan	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	154	160	96
11	Soal evaluasi yang diberikan berurutan sesuai dengan indikator materi pelajaran	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	152	160	95	
12	Tata letak teks dan gambar	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	150	160	94	
13	Kesesuaian pemilihan background	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	153	160	96	
14	Kesesuaian warna	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	153	160	96	
15	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	145	160	91	

NO	Kriteria Penilaian	Peserta Didik																																Σ	Σ.xi	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32				
16	Kesesuaian gambar dan video yang disajikan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	154	160	96
17	Kemenarikan tampilan tombol (button) yang digunakan	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	140	160	88
18	Kemenarikan gambar dan video yang digunakan	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	151	160	94
<b>Jumlah Total Σ</b>		64	65	65	65	66	66	67	67	70	70	64	68	64	60	69	67	68	64	66	67	63	68	62	65	65	65	66	61	62	58	65	67	2089	2240	93	

Lampiran IV

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

*A. Validasi*



Prof. Dr. H. Abd. Rahim Arsyad, M.A, Validator Materi

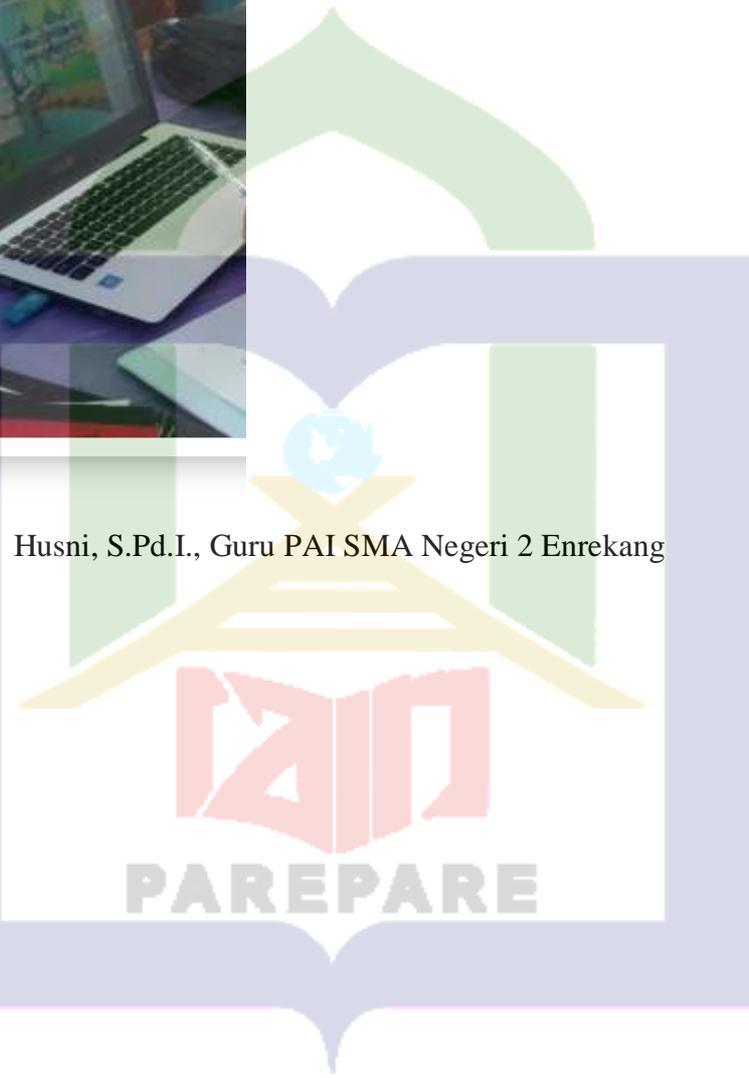


Dr. Muh. Nadjib, M.Ed., M.Lib., Validator Media

*B. Penilaian Praktisi/Guru*



Husni, S.Pd.I., Guru PAI SMA Negeri 2 Enrekang



*C. Uji Coba dalam*

*Pembelajaran*





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 2 ENREKANG**

Alamat : Jalan Jenderal Sudirman No. 9 Kel. Galonta Kec. Enrekang Kab. Enrekang, ☎ (0420) - 21050 📠 91712  
Email : sman2enrekang@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

No. 421/ -UPT SMAN.02/EKG/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUKAYONO, S.Pd.,M.Pd.  
NIP : 19750818 200212 1 004  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk I, IV b  
Jabatan : Guru Madya / Kepala Sekolah  
Alamat : Jl. G. Bamba Puang No 47 Kel. Galonta-Kec. Enrekang

Menerangkan bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama : NUR AMALIAH  
NIM : 150211033  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (Teknologi Informasi)  
Fakultas : Tarbiyah  
Universitas : IAIN Pare Pare  
Alamat : Dusun Papi Desa Buttu Batu Kec. Enrekang

Benar telah melakukan Penelitian Tesis Berjudul "**Pengembangan Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Berimam Kepada Hari Akhir di SMA Negeri 2 Enrekang**" mulai 31 Oktober 2018 s.d 30 Desember 2019.  
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**PAREPARE**

Enrekang, 11 Oktober 2019

Kepala Sekolah



SUKAYONO, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19750818 200212 1 004