



Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI

Shofiana Rohmah^{1*}, I Made Tegeh² 

^{1,2} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 10, 2022

Revised January 12, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online December 25, 2022

Kata Kunci:

Multimedia Interaktif, Minat, Hasil Belajar, PAI

Keywords:

Interactive Multimedia, Interest, Learning Outcomes, PAI



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran menurut karakteristik peserta didik, kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan multimedia interaktif dan menilai validitas multimedia interaktif. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan menggunakan model pengembangan *Hannafin and Peck*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 1 ahli mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa uji coba perorangan dan 6 siswa uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan metode kuesioner, pencatatan dokumen dan wawancara. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dinyatakan valid dengan hasil *review* ahli isi mata pelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi baik (86%), hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi baik (78%), hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (92,6%), dan hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (94,3%). Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelayakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

ABSTRAK

The lack of use of learning media according to students' characteristics then impacts student learning outcomes. The purpose of this research is to develop interactive multimedia and assess the validity of interactive multimedia. This research belongs to the development research developed using the Hannafin and Peck development model. The subjects involved in this study were 1 subject expert, 1 instructional design expert, 1 instructional media expert, 3 individual test students, and 6 small-group trial students. Data collection in the study was carried out using the questionnaire method, recording documents, and interviews. The data obtained in the study were then analyzed using qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results of the research analysis showed that interactive multimedia was stated to be valid with the results of the review of subject content experts with very good qualifications (95%), the results of the review of learning design experts with good qualifications (86%), the results of the review of learning media experts with good qualifications (78%), the results of individual trials with very good qualifications (92.6%), and the results of small group trials with very good qualifications (94.3%). The research results generally show that interactive multimedia has feasibility and can be applied in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang sangat penting, karena dengan pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter yang memiliki wawasan yang luas sehingga dapat mencapai suatu cita-cita yang diharapkan (Niswara et al., 2019; Pane & Dasopang, 2017). Dengan demikian, pendidikan merupakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

*Corresponding author.

E-mail addresses: Shofiana.rohmah@undiksha.ac.id (Shofiana Rohmah)

dan proses pembelajaran untuk siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat, dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan adalah usaha yang disadari oleh pembelajarannya agar pengetahuan mampu didapat dengan baik dan mampu bermanfaat di segala hal (Putra et al., 2017; Sujana, 2019). Pendidikan di Indonesia tidak hanya dilaksanakan dengan menanamkan konsep-konsep pengetahuan kepada peserta didik, melainkan juga dilaksanakan dengan menanamkan nilai-nilai keagamaan guna meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Semadi, 2019; Yasin, 2021).

Peningkatan ketaqwaan siswa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, salah satunya dilakukan melalui pelaksanaan pendidikan agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu program pendidikan yang berfokus pada penanaman nilai-nilai keagamaan khususnya Agama Islam kepada peserta didik (Aladdin, 2019; Puspitasari et al., 2021; Saihu & Aziz, 2020). Pelaksanaan pendidikan Agama Islam dilaksanakan melalui usaha sadar dan terencana guna menyiapkan peserta didik untuk dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Agama Islam serta menghormati penganut agama lain (Hasanah & Maarif, 2021; Zubaidillah & Nuruddaroini, 2019). Tujuan pelaksanaan pendidikan Agama Islam adalah untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki ketaatan dalam menjalankan ajaran agamanya (Jafri, 2021; Muslimin & Ruswandi, 2022). Sebagai seorang umat beragama, pendidikan agama islam menjadi pendidikan utama yang harus dipahami guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Hal tersebut kemudian menunjukkan bahwa pendidikan agama dapat menentukan kehidupan seseorang untuk kedepannya. Sehingga pendidikan agama sangat wajib dilakukan guna menghasilkan generasi-generasi yang beragama dan sesuai tuntunan agama islam (Surur, 2018).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran Agama Islam. Hal tersebut disebabkan karena banyak guru dalam proses pembelajarannya hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar, siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal berbagai informasi tanpa ada tuntutan kepada siswa untuk memahami dan menerapkan informasi pada kehidupan sehari-hari (Permana & Nourmavita, 2017). Selain itu masih banyak kasus yang dijumpai mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sebagian besar dilakukan dengan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang konkret, sehingga mengakibatkan pesan yang disampaikan kurang maksimal (Qistina et al., 2019). Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SDN 5 Kampung Baru. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran PAI. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan isi materi terutama dalam mengaitkan materi dan contoh. Dan siswa mengalami kesulitan dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini akan menyulitkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran PAI. Permasalahan tersebut kemudian berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah media yang mampu memfasilitasi kebutuhan dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif karena mampu mengkombinasikan berbagai media seperti gambar, video, suara dan tulisan dalam satu tampilan (Kurniawati & Nita, 2018; Munawaroh et al., 2022; Rahmadianto & Melany, 2018). Multimedia interaktif dirancang dengan tampilan yang dapat memberikan informasi pesan serta memiliki interaktifitas kepada penggunanya, sehingga mampu memvisualisasikan dengan gambar, teks, animasi, dan audio (Suryanti et al., 2021; Wahyugi & Fatmariza, 2021). Dalam kegiatan belajar mengajar multimedia interaktif berguna untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa (Ayu & Manuaba, 2021; Manurung, 2021).

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif akan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cepat karena didukung pembelajaran yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif (Firdaus et al., 2020; Hakim et al., 2018). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan multimedial interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Firdaus et al., 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran PAI secara signifikan telah mendukung pengimplementasian kurikulum 2013 (Hamidi, 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa SMP sebelum menggunakan multimedia interaktif pembelajaran matematika (Wulandari, 2020). Berdasarkan pada temuan tersebut maka dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai

pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa kelas V SD. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif, dan untuk menilai validitas multimedia interaktif.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model Hannafin & Peck. Model Hannafin and Peck adalah model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan dijalankan dalam setiap fase. Model ini lebih berorientasi pada produk. Adapun subjek penelitian pengembangan ini adalah 1 ahli mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa uji coba perorangan dan 6 siswa uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner, pencatatan dokumen dan wawancara. Metode kuesioner merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan kepada responden/subyek penelitian dijawab secara tertulis. Metode pencatatan dokumen adalah cara untuk mendapatkan data melalui pengumpulan berbagai jenis dokumen dan melakukan catatan secara sistematis. Sedangkan metode wawancara adalah suatu teknik untuk memperoleh data atau informasi dengan cara tanya jawab yang dilakukan secara sistematis dan direkam atau dicatat secara cermat dan akurat.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu: lembar kuesioner, lembar pencatatan dokumen dan lembar wawancara. Lembar kuesioner berupa lembar tanggapan yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Lembar pencatatan dokumen berupa laporan dari hasil wawancara dan dicatat dengan format perkembangan produk, digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk mulai dari tahap analisis hingga desain. Lembar wawancara terdiri dari pertanyaan-pertanyaan diajukan kepada subjek penelitian. Kisi-kisi instrumen ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media dan uji coba perorangan dapat disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), [Tabel 4](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Struktur Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	3
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	3	
2	Metode	Kejelasan penyajian materi	4	5
		Penggunaan contoh yang relevan	5	
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	6	
		Kelengkapan penyajian materi	7	
		Pemberian umpan balik	8	
3	Bahasa	Kejelasan kalimat	9	2
		Kejelasan penggunaan bahasa	10	
4	Evaluasi	Petunjuk pengerjaan soal	11	2
		Pemberian soal relevan	12	
Jumlah				12

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Media	Judul	1	3
		Kemenarikan tampilan media	2	
		Petunjuk penggunaan media	3	
2	Tujuan	Kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai	4	2
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan format ABCD	5	
3	Strategi	Urutan penyajian materi	6	5
		Memotivasi siswa belajar	7	
		Adanya umpan balik	8	
		Kejelasan informasi	9	

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
4	Evaluasi	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	10	2
		Kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi	11	
		Kesesuaian evaluasi dengan materi	12	
Jumlah				12

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kemenarikan pengemasan media	1	10
		Ketepatan jenis/ukuran (huruf/angka)	2,3,4	
		Kejelasan gambar	5,6	
		Kejelasan penggunaan audio	7,8,9	
		Kualitas video	10	
2	aksesibilitas	Kemudahan penggunaan	11	2
		Kelancaran link/tombol navigasi	12	
Jumlah				12

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Media	Kejelasan gambar	1	4
		Kejelasan penggunaan audio	2	
		Ketepatan ukuran dan jenis huruf	3	
		Kejelasan video	4	
2	Materi	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5	3
		Materi pada media mudah dimengerti	6	
		Kesesuaian materi	7	
3	Strategi	Media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar	8	1
4	Evaluasi	Petunjuk pengerjaan evaluasi jelas	9	1
4	Evaluasi	Mempermudah dalam proses pembelajaran	10	1
Jumlah				12

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua metode analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori mengenai suatu objek, sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Sedangkan metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau presentase, mengenai suatu objek yang teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentasi. Data yang diperoleh pada analisis kuantitatif kemudian dikonversikan kedalam tabel tingkat pencapaian skala 5, seperti pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

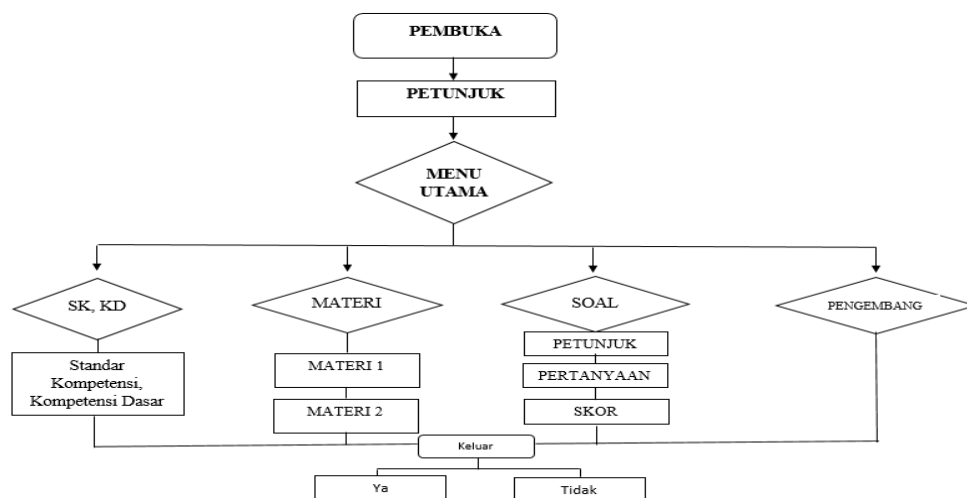
Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini membahas mengenai dua hal pokok, yaitu: mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif dan mengetahui hasil validitas multimedia interaktif. Proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck adalah model desain pengajaran yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan dijalankan dalam setiap tahap, adapun hasil pada setiap tahap penelitian adalah sebagai berikut: **Tahap pertama** adalah analisis kebutuhan yang dilakukan adalah dengan menganalisis fasilitas pembelajaran, karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya dan untuk mengetahui materi atau bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa siswa masih ada yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran, yang masih menggunakan media pembelajaran non-visualisasi, metode yang digunakan guru menggunakan metode ceramah. Pada analisis karakteristik siswa sangat mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi dengan jelas dan sudah terdapat fasilitas LCD Proyektor. Kemudian hasil analisis kompetensi dasar yaitu memahami orang jujur disayang Allah dalam kehidupan sehari-hari, memahami makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan memahami makna saling menghargai sesama manusia. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami Orang jujur disayang Allah dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan makna perilaku jujur Menyebutkan contoh perilaku jujur
Memahami makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	Menjelaskan makna menghormati dan patuh kepada orang tua dan guru
Memahami makna saling menghargai sesama manusia	Menyebutkan contoh perilaku menghormati dan patuh kepada orang tua dan guru Menjelaskan makna saling menghargai sesama manusia Menyebutkan contoh perilaku saling menghargai sesama manusia

Tahap kedua adalah tahap desain meliputi, memilih dan menetapkan *software* yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Wondershare Filmora*, membuat *flowchart*, *storyboard*, dan menyusun instrumen penilaian pengembangan multimedia interaktif. Penilaian perlu dilakukan dalam tahap ini sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi. Adapun gambaran mengenai *flowchart* disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Flowchart

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan dan implementasi. Untuk tahap ini dikembangkan *storyboard* dan *flowchart* menjadi produk yang sesungguhnya yang nantinya akan di uji kelayakannya. Adapun hasil dari pengembangan multimedia interaktif dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Hasil Dari Pengembangan Multimedia Interaktif

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya dengan uji ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil *riview* validitas multimedia interaktif disajikan pada **Tabel 7**.

Tabel 7. Hasil *Review* Validitas Multimedia Interaktif

No	Subjek Uji Coba Produk	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji ahli isi mata pelajaran	95	Sangat baik
2	Uji ahli desain pembelajaran	86	Baik
3	Uji ahli media pembelajaran	78	Baik
4	Uji coba perorangan	92,6	Sangat baik
5	Uji coba kelompok kecil	94,3	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji validitas multimedia interaktif yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 95%, dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 78% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 92,6% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 94,3% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil dari validitas multimedia interaktif mendapatkan hasil yang baik. Melalui hasil validitas produk multimedia interaktif mendapatkan saran, masukan dan komentar yang selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk merevisi produk demi kesempurnaan produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

Pembahasan

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menunjukkan hasil yang baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar, baik dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba multimedia interaktif dilakukan oleh siswa kelas V SDN 5 Kampung Baru. Dalam proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan model pengembangan Hannafin and peck sehingga berimplikasi pada keefektifan pembelajaran dengan multimedia interaktif yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, desain dan pengembangan/implementasi multimedia interaktif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and peck mampu menciptakan produk yang valid dan berkualitas serta layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa (Chan et al., 2019; Yanti & Suwatra, 2020). Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa temuan utama yang berkaitan dengan hasil uji validitas produk media.

Temuan pertama menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran terhadap multimedia interaktif berada pada kualifikasi sangat baik. Kualifikasi sangat baik dapat tercapai disebabkan oleh beberapa hal yaitu: kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian materi, penggunaan contoh yang relevan, kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, kelengkapan penyajian materi, pemberian umpan balik, kejelasan kalimat, kejelasan penggunaan bahasa, petunjuk pengerjaan soal, dan pemberian soal relevan. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam proses

pembelajaran yang berpusat pada materi, dimana materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran (Haddock et al., 2020; Wahidin, 2018). Materi pembelajaran pada dasarnya adalah isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopi dan rinciannya (Magdalena et al., 2020; Panjaitan et al., 2020). Adapun temuan lainnya menyatakan bahwa materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan (Pane & Dasopang, 2017).

Temuan kedua menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik karena kejelasan judul media, kemenarikan tampilan media, kejelasan petunjuk penggunaan media, kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan format ABCD, kesesuaian urutan penyajian materi, pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi belajar siswa, adanya umpan balik, kejelasan penyajian informasi, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien, kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi dan kesesuaian evaluasi dengan materi. Desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Febrita & Harni, 2020; Ramdani et al., 2018). Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas berbagai sumber belajar, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Nurzaelani, 2017; Suryadi et al., 2018). Media pembelajaran yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar, diupayakan secara optimal untuk dapat menambahkan kreativitas dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan (Rizal et al., 2019; Wiana et al., 2018).

Temuan ketiga berkaitan dengan hasil *review* dari ahli media pembelajaran yang menunjukkan bahwa pada multimedia interaktif memperoleh kualifikasi baik. Kualifikasi baik tercapai dikarenakan beberapa hal yaitu kesesuaian pemilihan *font* atau huruf, kesesuaian penggunaan gambar mendukung materi, dan kesesuaian penggunaan audio. Multimedia interaktif adalah sumber belajar yang dapat menyajikan huruf, gambar, dan audio yang menarik dan sesuai dengan materi, sehingga dapat menimbulkan ingatan yang kuat dan mudah disimpan (Ayu & Manuaba, 2021; Manurung, 2021). Huruf, gambar dan audio berfungsi untuk menimbulkan suasana yang memudahkan siswa mencerna materi pelajaran dan menimbulkan ketertarikan siswa (Suryanti et al., 2021; Wahyugi & Fatmariza, 2021). Penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran dengan menampilkan contoh gambar dan audio yang nyata, memungkinkan peserta didik untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan mampu meningkatkan minat dan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (Buchori, 2019; Kurniawati & Nita, 2018). Selain itu multimedia Interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memaparkan materi secara lebih konkret karena disertai teks, gambar dan diiringi audio yang disesuaikan (Armansyah et al., 2019; Suryanti et al., 2021).

Temuan keempat menunjukkan bahwa hasil *review* uji coba perorangan dan kelompok kecil, berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif sangat mudah digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta menambah motivasi siswa dalam kegiatan belajar (Ahmadi et al., 2017). Hasil tersebut kemudian kembali menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Ferdiansyah et al., 2021; Kurniawati & Nita, 2018). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa penerapan multimedial interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Firdaus et al., 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran PAI secara signifikan telah mendukung pengimplementasian kurikulum 2013 (Hamidi, 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa SMP sebelum menggunakan multimedia interaktif pembelajaran matematika (Wulandari, 2020). Berdasarkan pada temuan tersebut maka dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif berada pada kualifikasi baik dan layak digunakan berdasarkan uji validitas para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran) serta uji coba produk (uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil). Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan..

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. http://lib.unnes.ac.id/37234/1/Pengembangan_Media_Edukasi.
- Aladdin, H. M. F. (2019). Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan. *Jurnal: Penelitian Medan Agama*, 10(2), 153. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>.
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan Dan Bagian-Bagiannya Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 03(01), 9–17. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2330>.
- Febrita, ling, & Harni. (2020). Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Berfikir Kritis Siswa di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1619–1633. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.627>.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148–155. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>.
- Haddock, L., Cannon, K., & Grey, E. (2020). A Comparative Analysis of Traditional and Online Counselor Training Program Delivery and Instruction. *The Professional Counselor*, 10(1), 92–105. <https://doi.org/10.15241/lh.10.1.92>.
- Hakim, M. L., Asrowi, A., & Akhyar, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 249–263. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.9537>.
- Hamidi, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 109–130. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.
- Hasanah, M., & Maarif, M. A. (2021). Solusi Pendidikan Agama Islam Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Keluarga Broken Home. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 39–49. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i1.130>.
- Jafri, J. (2021). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Pemahaman Keagamaan Siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–33. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i1.331>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Amalia, D. A., & Tangerang, U. M. (2020). Analisis bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.828>.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>.
- Muslimin, E., & Ruswandi, U. (2022). Tantangan, Problematika dan Peluang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 57–71. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i1.652>.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90.

- <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v7i2.17493>.
- Nurzaelani, M. M. (2017). Desain Kurikulum Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 86–100. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v6i2.512>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>.
- Puspitasari, D. W., Ashadi, & Susilowati, E. (2021). Penerapan Model Problem Solving dengan Strategi Algoritmik untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 10(2), 130–136. <https://doi.org/10.20961/jpkim.v10i2.41592>.
- Putra, I. K. D. A. S., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v5i2.10711>.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7649>.
- Rahmadianto, S. A., & Melany, M. (2018). Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Dkv Ma Chung sebagai Upaya Meningkatkan Brand Equity. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 130–142. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1623>.
- Ramdani, R., Rahmat, M., & Fakhruddin, A. (2018). Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13332>.
- Rizal, S., Toenlloe, A., & Sulthoni, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Pergaulan Bebas Dan Zina Untuk Kelas X Sman 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p001>.
- Saihu, M. M., & Aziz, A. (2020). Implementasi Metode Pendidikan Pluralisme Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 131. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1037>.
- Semadi, Y. P. (2019). Filsafat Pancasila Dalam Pendidikan Di Indonesia Menuju Bangsa Berkarakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i2.21286>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Surur, A. M. (2018). Upaya Menanamkan Nilai Religius Siswa Di MAN Kediri 1 Kota Kediri Dengan Ekstrakurikuler Keagamaan Tahfidz Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(1), 42–51. <https://doi.org/10.14421/jpai.2018.151-03>.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan Sosial Media Whatsapp Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 1. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.211>.
- Suryanti, Putra, & Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Wiana, W., Kazlacheva, Z., & Stoykova, V. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation : A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning Interactive Multimedia-Based Animation : A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics: Conference Series PAPER*, 953(2), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012024>.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar

- Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.
- Yanti, I. Y., & Suwatra, I. I. W. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Education Technology*, 4(1), 67–72. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>.
- Yasin, I. (2021). Problem Kultural Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia: Perspektif Total Quality Management. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 239–246. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.87>.
- Zubaidillah, M. H., & Nuruddaroini, M. A. S. (2019). Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP dan SMA. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.47732/adb.v2i1.95>.