

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM (PAI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI SMP IT BINA INSANI KAYUAGUNG
KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR**

Abdul Gofar

Kepala SMKN 1 Kayuagung

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang valid, praktis dan memberikan peningkatan yang lebih baik terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengembangan *Rowntree* yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap evaluasi produk menggunakan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri atas tahap evaluasi diri, evaluasi ahli, evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kabupaten Ogan Komering Ilir. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji validitas, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis data kevalidan, analisis data kuesioner, dan analisis data tes. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan teruji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Dibuktikan dari hasil uji coba yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Bina Insani dinyatakan valid secara materi (*content*), desain instruksional (*construct*), dan media (*layout*) oleh ahli materi pelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi haji dan umroh. Pada tahap *field test* berdasarkan persentase perbandingan analisis rata-rata *pretest* sebesar 52,72 (dengan kategori kurang) dan *post test* dengan menggunakan multimedia pembelajaran sebesar 86,89 (dengan kategori sangat baik) yang menunjukkan peningkatan sebesar 34,17% terhadap ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti multimedia pembelajaran dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Bina Insani efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *pengembangan, multimedia pembelajaran, Sekolah Menengah Pertama.*

PENDAHULUAN

Dampak kemajuan teknologi di era globalisasi mendorong pemanfaatan hasil teknologi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi

dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat

Sudijarto yang menyatakan bahwa sumber daya manusia yang dibutuhkan sekarang ini adalah yang memiliki kemampuan menguasai, menerapkan dan mengembangkan IPTEK serta daya saing yang tinggi.¹ Dengan demikian sumber-sumber belajar dan informasi yang semakin beranekaragam perlu diidentifikasi, disediakan, dikembangkan, dan dimanfaatkan untuk memudahkan terjadinya proses pendidikan dan pembelajaran. Pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran tersebut bergantung pada kreativitas guru.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung selama ini masih sebatas alih pengetahuan (*transfer of knowledge*) yang kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan. Hal ini berlaku pada penyampaian PAI di SMP. Penyampaian materi PAI masih sebatas pada pengetahuan kapan peristiwa itu terjadi yang berupa hari, tanggal, bulan dan tahun serta para tokoh pelakunya. Pembelajaran PAI kurang menitikberatkan pada peristiwa

sebab, akibat atau latar belakang dan berbagai hal bagaimana PAI dapat ditauladani untuk kebaikan di masa mendatang. Sedangkan untuk pendidikan nilai hampir belum tersentuh karena keterbatasan waktu belajar hanya 2 jam per minggu, sebagian guru belum menekankan pentingnya sikap yang harus diketahui oleh siswa. Kelemahan ini lebih disebabkan karena sebagian guru beranggapan bahwa proses pembelajaran diukur dari seberapa banyak materi yang harus dikuasai peserta didik, sementara yang berkaitan dengan aspek sikap cenderung lebih diserahkan sepenuhnya kepada kemampuan siswa untuk menangkapnya. Selain itu, tidak semua guru mampu mengajarkan PAI terutama materi Haji dan Umroh.

Berdasarkan dari permasalahan di atas pembelajaran monoton membuat proses pembelajaran cenderung tidak bervariasi, yang membuat peserta didik berkemampuan rendah, tidak maksimal, dan cenderung menurun. Melihat kenyataan ini, perlu adanya inovasi pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan kualitas

¹Sudijarto, *Pendidikan sebagai Sarana Reformasi Mental dalam Upaya Pembangunan Bangsa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999). H.20

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Masalah yang dihadapi cenderung pada metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa kurang bervariasi dan pemahaman siswa terhadap materi haji dan umroh yang sulit dibayangkan.

Melihat kenyataan di lapangan, perlu adanya inovasi pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Kelebihan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menurut Ali, dkk. (2011:217) adalah sebagai berikut: (1) siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media (2) dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi dan interaktif, (3) sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri. Dengan demikian mata pelajaran PAI pada pokok bahasan haji dan umroh akan lebih menarik minat peserta didik belajar apabila guru menjelaskan

dengan menggunakan multimedia pembelajaran.²

Multimedia merupakan salah satu hasil dari perkembangan dunia komputer, dimana komputer digunakan untuk menggabungkan berbagai informasi antara lain suara, teks, dan gambar, sehingga menghasilkan suatu informasi yang menarik dan lebih mudah dipahami. Dalam KTSP, kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar (Mulyasa, 2006:248)³.

Multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti fokus kepada pembelajaran PAI materi haji dan umroh. Materi ini merupakan salah satu materi pelajaran PAI yang mengandung konsep-konsep yang perlu dijelaskan lebih detail sehingga mudah dipahami siswa. Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa adalah menyajikan informasi tentang haji dan

²M. Ali, dkk, *Ilmu Aplikasi Pendidikan* (Bandung: Imperial Bakti Utama, 2011), h. 217.

³Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), h. 465.

umroh, untuk memenuhi indikator sebagai berikut: (a) menjelaskan pengertian haji dan umroh, (b) menjelaskan hukum haji dan umroh, (c) mengkategorikan syarat wajib haji, (d) menjelaskan haji dan umroh.

Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assited Instructional/CAI*) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Program pembelajaran berbantuan komputer ini memanfaatkan seluruh kemampuan komputer, terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu: teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi.⁴

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai kelebihan dibandingkan dengan jenis perangkat lunak lain untuk pembelajaran yang mengakomodasikan keragaman karakteristik siswa. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Asra., dkk.

2007:2-26) di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Hubungan interaktif: komputer menyebabkan terwujudnya hubungan di antara rangsangan dengan jawaban, dan dapat menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat.
- b. Pengulangan: komputer memberi fasilitas bagi pengguna untuk mengulang apabila diperlukan. Juga untuk memperkuat proses belajar dan memperbaiki ingatan. Dalam pengulangan amat diperlukan kebebasan dan kreativitas dari para peserta didik.
- c. Umpan balik dan peneguhan: media komputer membantu peserta didik memperoleh umpan balik terhadap pelajaran secara leluasa dan dapat memacu motivasi belajar dengan peneguhan positif yang diberi apabila peserta didik memberi jawaban.

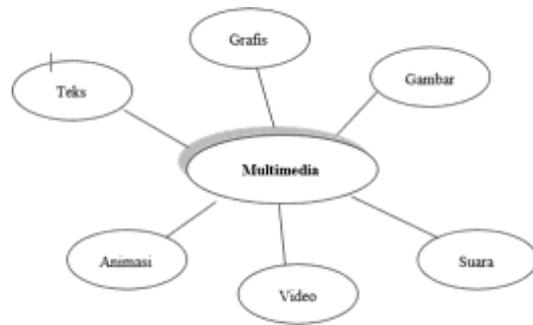
Selain memiliki keistimewaan, pembelajaran berbantuan komputer menurut Nasution (1994) mempunyai sejumlah keuntungan, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Komputer dapat membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran, karena komputer itu, “sabar, cermat,

⁴Warsita, Op.Cit.,

mempunyai ingatan yang sempurna”.

- b. Pembelajaran berbantuan komputer memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau mereproduksi grafik, gambar dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun.
- c. Pembelajaran berbantuan komputer sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan perancang pengajaran atau penyusun kurikulum.
- d. Pembelajaran berbantuan komputer dan mengajar oleh guru dapat saling melengkapi. Apabila komputer tidak dapat menjawab pertanyaan peserta didik, dengan sendirinya guru akan menjawabnya. Ada kalanya komputer dapat memberi jawaban yang tak dapat dengan segera dijawab oleh guru. Bagan kombinasi dari berbagai media terdapat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Bagan Kombinasi dari Berbagai Media (Purwanto dan Kusnandar, 2005)

Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran

1. Model Pengembangan Pembelajaran Dick and Carrey

Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah Desain Pembelajaran menurut Dick and Carey adalah sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) Melaksanakan analisis pembelajaran, (3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, (4) Merumuskan tujuan performansi (5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, (7) Mengembangkan dan

memilih materi pembelajaran, (8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif (9) Merevisi bahan pembelajaran. (10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

2. Model Pengembangan Pembelajaran Borg and Gall

Langkah-langkah dan prosedur dalam penelitian pengembangan menurut Model Pengembangan Pembelajaran Borg dan Gall meliputi berikut ini: (1) Melakukan studi pendahuluan, (2) Menyusun draf perencanaan rancangan awal, (3) Melakukan uji coba lapangan tahap awal, (4) Melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal, (5) Melakukan uji lapangan operasional, dilakukan terhadap subjek penelitian, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kuesioner, (6) Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan saran dalam uji coba lapangan, (7) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.⁵

⁵Borg dan Gall, *Education Research: an Introduction* (New York: Boston, 1983)

3. Model Pengembangan Media Pembelajaran Rowntree

Model pengembangan Rowntree merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi suatu bahan ajar. Menurut Prawiradilaga⁶, model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahap pengembangan (*development*); dan (3) tahap-tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap perencanaan, yaitu terdiri dari rumusan analisis kebutuhan dan rumusan tujuan belajar. Setelah itu tahap pengembangan, yaitu tentang pengembangan topik, penyusunan draf, produksi prototipe dari suatu jenis produk yang akan digunakan untuk belajar. Tahap ketiga yaitu evaluasi dengan melaksanakan uji coba prototipe produk serta perbaikan berdasarkan masukan yang telah diperoleh sebelumnya.

Prawiradilaga menyatakan kelebihan dan kekurangan model pengembangan Rowntree, yaitu (1) kejelasan pelaksanaan seluruh kegiatan

⁶ Prawiralaga, *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 45

desain pembelajaran, (2) terkonsentrasi atas produk bahan ajar tertentu sehingga mudah diikuti setiap langkahnya, (3) model dan cara kerja relatif sederhana, tanpa melibatkan supra sistem. Adapun keterbatasan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, model ini tidak menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi.

Haji dan Umroh

1. **Haji:** (1) Pengertian dan Hukum Haji, (2) Syarat wajib, Rukun, dan Sunnah Haji, (3) Rukun Haji, (4) Wajib Haji, (5) Sunnah Haji, (6) Larangan Haji, (7) Pengertian dan Jenis dam, (8) Dalil-Dalil Perintah Haji
2. **Umrah:** (1) Pengertian dan Hukum Umrah, (2) Hikmah Haji dan Umrah

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*developmentresearch*) dengan menggunakan model pengembangan Rowntree. Model pengembangan Rowntree merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi suatu

bahan ajar. Menurut Prawiradilaga⁷, model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahap pengembangan (*development*); dan (3) tahap-tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap perencanaan, yaitu terdiri dari rumusan analisis kebutuhan dan rumusan tujuan belajar. Setelah itu tahap pengembangan, yaitu tentang pengembangan topik, penyusunan draf, produksi prototipe dari suatu jenis produk yang akan digunakan untuk belajar. Tahap ketiga yaitu evaluasi dengan melaksanakan uji coba prototipe produk serta perbaikan berdasarkan masukan yang telah diperoleh sebelumnya.

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran pada materi pokok haji dan umroh yang memenuhi standar validitas, kepraktisan dan keefektifan. Pada penelitian ini:

1. Validitas dilakukan oleh ahli bidang studi, ahli media dan ahli desain pembelajaran untuk

⁷Prawiralaga, *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h.45

mendapatkan masukan dari para ahli tersebut tentang ketepatan isi atau materi, media yang digunakan dan desain pembelajaran dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

2. Kepraktisan berarti bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat diterapkan untuk kasus yang sebenarnya. Pengujian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan mudah digunakan oleh pemakai dengan kuesioner kepada peserta didik.
3. Keefektifan dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan penilaian kepada peserta didik melalui tes.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Islam Terpadu Bina Insani Kayuagung.

Prosedur Penelitian

Secara sederhana prosedur penelitian pengembangan sebagai berikut:

- 1. Identifikasi Kebutuhan Instruksional**

Penelitian melakukan wawancara dengan teman sejawat untuk mengetahui masalah atau hambatan apa saja dihadapi di lapangan sehubungan dengan kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI. Kemudian peneliti menetapkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi (KD) bahan ajar yang akan dikembangkan untuk dijadikan tujuan pembelajaran.

2. Pengembangan

Pada tahap ini peneliti memilih dan mendesain model produk awal multimedia pembelajaran materi pokok haji dan umroh, desain itu adalah desain paper-based dan desain komputer-based. Desain *paper-based* meliputi: penyiapan Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), naskah (*storyboard* dan perangkat evaluasi). Sementara desain *computer-based* meliputi: pemrograman dasar pembuatan animasi dengan menggunakan powerpoint 2, *Quiz Maker*, pembuatan audio dengan menggunakan program *Cool Edit Pro 2.0*, dan pembuatan video. Proses pendesainan GBIM, JM, *storyboard* dan pemrograman multimedia pembelajaran haji dan umroh ini dilakukan dengan fokus pada tiga karakteristik yaitu

materi (*content*), desain pembelajaran (*construct*), dan aspek media (*layout*). Pada tahap ini juga disiapkan lembar validasi ahli dan lembar angket tanggapan peserta didik selama pembelajaran. Hasil desain awal multimedia pembelajaran haji dan umroh.

3. Evaluasi dan Revisi

Self evaluasi dan self evaluation

Evaluasi dan diuji coba desain produk multimedia untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan-kelemahan yang ada direvisi untuk mendapatkan produk yang valid, praktis dan efektif agar dapat dipergunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai bahan alternatif dalam pembelajaran teknik audio video. Adapun uraian singkat dari tahap-tahap evaluasi formatif tersebut secara umum adalah sebagai berikut.

a) Evaluasi Ahli (*Expert Review*)

Evaluasi ahli dilaksanakan oleh: (1) satu orang ahli bidang studi untuk menguji kelayakan materi atau ketepatan isi dan soal yang akan dikembangkan sesuai dengan

kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu Dr. H. Akmal Hawi, M.Ag; (2) satu orang ahli media untuk menilai desain fisik dari multimedia, yaitu Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd; (3) satu orang ahli desain pembelajaran untuk menilai desain dari bahan ajar yang dikembangkan, Dr. H. Fajri Ismail, M.Pd.I. Kegiatan ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi dan berdiskusi dengan ahli materi. Masukan yang diharapkan dari review ahli ini adalah:

- (1) Ketepatan perumusan tujuan pembelajaran harus mendukung unsur-unsur *Audience, Behavior, Condition, Degree* (ABCD).
- (2) Ketepatan isi atau materi menurut bidang ilmunya dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran.
- (3) Variasi soal dan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- (4) Informasi kualitas teknis (*technical quality*), seperti kualitas teks, audio, gambar, video, animasi, tampilan

(*layout*), navigasi dan warna. Hasil review ahli dianalisis dan revisi kekurangan-kekurangan yang ada dalam desain produk yang dikembangkan.

b) Evaluasi Satu-Satu (*one-to-one evaluation*)

Evaluasi satu-satu dilakukan antara peneliti dengan tiga orang siswa dari kelas XI SMPIT Bina Insani Kayuagung secara individual. Siswa yang terpilih adalah siswa yang mempunyai tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi-kan dan mengurangi kesalahan-kesalahan nyata yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Prosedur pelaksanaan evaluasi media tahap satu lawan satu menurut Susilana, dan Riyana⁸ ini adalah sebagai berikut.

- (1) Jelaskan kepada siswa bahwa anda sedang merancang suatu media baru dan anda ingin mengetahui bagaimana reaksi

mereka bertahap media yang anda buat tersebut;

- (2) Lalu sampaikan kepada mereka bahwa apabila nanti mereka berbuat salah, hal tersebut bukanlah karena kekurangan mereka tetapi karena kekurangan sempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki;
- (3) Usahakan agar mereka bersikap relaks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut;
- (4) Selanjutnya berikan tes awal untuk mengetahui, sejauhmana kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap topik yang dimediasikan;
- (5) Sajikan media dan catat berapa lama waktu yang anda butuhkan atau dibutuhkan siswa dan bagian-bagian yang sulit untuk dipahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain;
- (6) Berikan tes yang mengukur keberhasilan media tersebut (*post test*); dan,

⁸Susilana Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2011), h. 222

(7) Analisis informasi yang terkumpul.

Secara sederhana langkah evaluasi media “satu lawan satu” Menurut Susilana, dan Riyana (2011:222) dapat dilihat pada gambar 5 .berikut

c) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group*)

Selanjutnya evaluasi kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan 10 orang siswa dari kelas IX SMPIT Bina Insani Kayuagung. Pemilihan siswa didasarkan pada karakteristik yang sama tapi yang beragam, motivasi untuk mengevaluasi, kelancaran teknologi. Evaluasi ini dimaksud untuk melihat praktikalitas, efektifitas serta respon siswa. Multimedia interaktif yang digunakan pada evaluasi tahap ini adalah prototipe pertama yang sudah direvisi berdasarkan hasil evaluasi ahli (*expert review*) dan evaluasi satu-satu (*one-to-one*) yang disebut prototipe kedua. Prototipe kedua inilah yang digunakan pada evaluasi kelompok kecil. Hasil evaluasi kelompok kecil digunakan untuk merevisi prototipe kedua dan hasil dari revisi selanjutnya disebut prototipe ketiga. Aspek yang

dinilai pada evaluasi ini sama dengan aspek yang dinilai pada evaluasi One-to-one.

Adapun langkah-langkah dalam evaluasi kelompok kecil menurut Susilana, dan Riyana⁹ adalah :

- (1) Jelaskan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya;
- (2) Berikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi;
- (3) Sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut;
- (4) Catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung ataupun tak langsung) selama penyajian media;
- (5) Berikan test untuk mengetahui sejauhmana tujuan bisa tercapai (*post test*);
- (6) Bagikan kuesioner dan meminta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain:

⁹ Ibid, h. 223

- Menarik tidaknya media tersebut.
- Apa sebabnya.
- Mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan. Konsistensi tujuan dan materi program.
- Cukup tidaknya atau jelas tidaknya latihan dan contoh yang diberikan.

(7) Analisis data yang terkumpul. Atas dasar umpan balik semua ini media disempurnakan.

d) Uji Lapangan (*Field Test*)

Uji coba lapangan (*field test*) adalah uji coba master media sebelum diproduksi dan disebarluaskan¹⁰. Uji coba lapangan (*field test*) dilakukan terhadap prototipe ketiga uji coba lapangan (*field test*) digunakan untuk mengetahui apakah program multimedia interaktif yang dikembangkan benar-benar berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak (implementasi). Apakah multimedia interaktif produktif yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan atau tidak (efektif) dalam meningkatkan hasil belajar peserta

¹⁰ Rianto *Op.Cit.*, h. 246

didik. Uji coba lapangan dilakukan di kelas uji coba yaitu kelas IX SMP Islam Terpadu Bina Insani Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir yang berjumlah 24 orang.

Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab¹¹.

Kuesioner diberikan untuk menilai kepraktisan bahan ajar berbentuk multimedia interaktif dalam pembelajaran haji dan umroh yang diberikan pada kegiatan evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil dan uji lapangan. Penelitian ini menggunakan kuesioner jenis *Chek List* berbentuk skala Likert untuk penilaian dan pendapat peserta didik terhadap kepraktisan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran rangkaian listrik.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 427

2. Observasi

Observasi digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar dengan menggunakan interaktif secara mandiri pada tahap kelompok kecil dan uji lapangan. Peneliti tidak terlibat pada kegiatan observasi dan hanya sebagai observer. Pada peneliti ini, data observasi untuk mengukur kepraktisan penggunaan multimedia interaktif diperoleh dari kegiatan evaluasi kelompok kecil.

3. Tes

Keefektifan multimedia pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang tercermin dari hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran haji dan umroh. Hasil belajar diketahui dengan melakukan penilaian kepada responden penelitian melalui test.

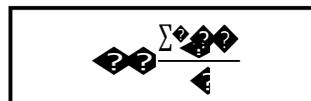
Secara umum test diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat materi tertentu¹² Pada penelitian ini, data test diperoleh dari test akhir pada kegiatan

uji lapangan dengan menggunakan multimedia interaktif.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuesioner

Data-data angket yang diperoleh di lapangan akan disusun menggunakan Skala Likert. Dalam Likert, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, baik pernyataan positif maupun pernyataan negatif nilai oleh responden dengan kategori sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang baik (KB) dan sangat kurang baik (SKB). Hasil angket kesan peserta didik terhadap



Multimedia interaktif materi pokok haji dan umroh yang disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya dicari rerata skor dengan menggunakan rumus:

R = rerata hasil penilaian dari para Validator

Vi = skor hasil penilaian validator ke-i
n = banyak validator (Sugiyono, 2009)

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria seperti pada tabel 2 berikut.

¹²Djaali dan P. Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), 2008)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Penggunaan Multimedia Pembelajaran pada Pokok Bahasan Haji dan Umroh

Kategori Jawaban	Pernyataan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

(Sugiyono, 2009)

Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh dari observasi kepraktisan peserta didik dianalisis dengan cara menghitung persentase dari setiap deskriptor

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor jawaban item}}{\text{Jumlah Skor Ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Di mana :

Skor Kepraktisan= Jumlah peserta didik yang melakukan aktivitas pada masing-masing deskriptor.

Skor Total Kepraktisan=Jumlah peserta didik yang melakukan semua deskriptor.

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Penggunaan Multimedia Pembelajaran pada Pokok Pokok haji dan umroh

SKOR	Kepraktisan Penggunaan Multimedia pembelajaran
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Tidak Praktis
0 – 20	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi dari Djaali dan Mulyono, 2008)

Analisis Data Tes

Analisis data tes dilakukan dengan melihat persentase ketuntasan hasil peserta didik dengan berpatokan pada kriteria Ketuntasan minimal (KKM) pada materi pokok haji dan umrohpada kegiatan tes akhir uji lapangan yaitu 65 Persentase Ketuntasan (PK) dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang bernilai} \geq 65}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100$$

Setelah dianalisis kemudian dibandingkan dengan melihat tabel 4 berikut:

Tabel 4. Predikat Hasil Belajar untuk Materi Pokok Haji dan Umroh

SKOR	Kepraktisan Penggunaan Multimedia Pembelajaran
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
60 – 74	Cukup Baik
0 – 59	Kurang Baik

(Sumber : Peraturan Mendikdasmen, 2006)

Multimedia pembelajaran dikatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok haji dan umroh jika 75% peserta didik di atas nilai ≥ 65 .

Hasil

1. Perencanaan

- a. Analisis Kebutuhan: (1) karakteristik siswa, (2) materi haji dan umroh, (3) silabus, (4) observasi lingkungan, (5) wawancara, (6)
- b. Tujuan Pembelajaran: (1) penentuan SK, (2) penentuan KD, (3) penulisan indikator, (4) penulisan tujuan.
- c. Pengembangan Topik

Pada tahap paper based, desain multimedia pembelajaran materi haji dan umrah meliputi penyiapan jabaran materi (JM), garis besar isi media (GBIM), *flowchat*, *storyboard* (naskah media), dan perangkat evaluasi.

2. Pengembangan Prototipe

a. Prototipe 1

Desain multimedia pembelajaran dalam bentuk *computer based* dinamakan prototipe 1. Pada prototipe 1 ini kemudian dilakukan tahap *self evaluation* dilanjutkan dengan tahap *expert review* yang terdiri ahli materi, desain instruksional, dan media. Selanjutnya setelah dilakukan *expert review*, produk multimedia pembelajaran diujicobakan satu-satu (*one-to-one evaluation*) kepada 3 orang siswa dimana ketiga siswa ini memiliki kemampuan yang berbeda yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil *expert review* dan evaluasi satu-satu dapat disimpulkan bahwa prototipe 1 yang peneliti kembangkan termasuk ke dalam kategori praktis dan selanjutnya

diuji pada tahap evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*).

b. Prototipe 2

Hasil Small Group Evaluation atau Evaluasi Kelompok Kecil pada tahap ini peneliti memberikan pembelajaran seperti yang akan dilaksanakan pada tahap *field test*. Evaluasi ini dilakukan terhadap 26 orang siswa kelas IX SMP Islam Terpadu Bina Insani Kecamatan Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir. Tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan multimedia. Evaluasi kelompok kecil atau *small group evaluation* dilaksanakan selama 3 hari pada tanggal 27 s.d. 29 Maret 2017. Pembelajaran dilakukan setelah jam istirahat pertama yaitu pada pukul 09.30 WIB sampai dengan pukul 10.40 WIB di ruang kelas IX. Secara umum tanggapan peserta didik pada evaluasi kelompok kecil terhadap penggunaan multi-media pembelajaran pada pelajaran PAI

materi haji dan umroh sudah sangat baik. Peserta didik merasa senang apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa multi-media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori praktis digunakan. Selain itu juga, terjadi peningkatan pada efek potensial hasil *post-test* peserta didik yaitu pada tahap pretest mendapat nilai rata-rata 54,14 ada peningkatan pada tahap post-test menjadi 91,38 pada tahap *small group evaluation*.

3. Evaluasi

Prototipe 3

Prototipe kedua dilakukan revisi, setelah revisi kemudian dilakukan uji lapangan (*field test*) atau evaluasi prototipe ketiga. Tahap ini bertujuan untuk menguji efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik pada prototipe ketiga. Uji lapangan dilaksanakan pada tanggal 17 April 2017 di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kabupaten Ogan Komering Ilir. Subjek penelitian pada tahap *field test* ini adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 26. Alokasi

waktu untuk pelajaran PAI ini adalah 2x40 menit (80 menit). Untuk mengetahui efek potensialnya, peneliti mengadakan pre-test dan post-test memakai lembaran kertas pilihan ganda diadakan di dalam kelas, karena laboratorium tidak memungkinkan untuk diadakan pre-test dan post-test dikarenakan ruangan sangat sempit. Rata-rata hasil kesan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran sebesar 83,67 dengan kategori praktis. Dari semua tahap pengembangan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa secara umum pengembangan multimedia pembelajaran pada pelajaran materi haji dan umroh memiliki efek potensial yang sangat baik terhadap hasil belajar peserta didik dalam mempelajari PAI materi haji dan umroh.

PEMBAHASAN

1. Validitas dan Praktikalitas Produk Multimedia Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Haji dan Umroh

Penelitian pengembangan ini menghasilkan multimedia pembelajaran untuk materi haji dan umroh pada

pembelajaran PAI. Desain pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* yang dikembangkan menurut prosedur pengembangan Rowntree.

Berdasarkan deskripsi dari analisis kebutuhan bahwa siswa berharap adanya inovasi serta suasana baru di dalam pembelajaran PAI terutama pada materi haji dan umroh, mengingat materi ini perlu penjelasan dalam wujud yang lebih nyata seperti dalam menerangkan tentang haji dan umroh, tidak hanya berupa penjelasan-penjelasan dalam bentuk lisan yang sering diajarkan oleh guru tetapi harus diajarkan dalam bentuk seperti sebenarnya atau nyata (dibuat dalam bentuk animasi memakai aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8*). Dengan diketahuinya kebutuhan siswa tersebut, peneliti mendesain pelajaran PAI materi haji dan umroh dalam multimedia pembelajaran di mana isinya disesuaikan dengan KTSP.

Pada tahap pengembangan multimedia pembelajaran, peneliti mendesain materi yang diawali dengan *paper based* kemudian dengan *computer based* yang selanjutnya

dinamakan prototipe pertama. Proses pengembangan prototipe ini berfokus pada tiga hal yaitu materi, desain instruksional, dan media. Pada tahap pengembangan multimedia pembelajaran ini, peneliti mendesain materi menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* dibuat *hyperlink* untuk menghubungkan setiap *slide*-nya dengan tombol sebagai pengontrol. Produk yang dihasilkan dari tahapan produksi ini selanjutnya dinamakan prototipe pertama. Untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efek potensian penggunaannya, peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur parameter yang terdiri dari evaluasi ahli (*expert review*), evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) dan uji lapangan (*field test*).

Tahapan awal yang peneliti lakukan untuk menguji validitas dan praktikalitasnya adalah melakukan evaluasi terhadap prototipe pertama. Proses menguji validitas dan praktikalitas penggunaan multimedia pembelajaran dilakukan dengan cara adalah melakukan *expert review* dan *one-to-one evaluation*. *Expert review* yang dimaksud adalah ahli materi, ahli

desain instruksional, dan ahli media. Kemudian peneliti melakukan evaluasi satu-satu yang diujicobakan kepada tiga orang peserta didik kelas IX dengan kemampuan yang berbeda guna mengetahui tanggapan dan komentar peserta didik terhadap multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Uji coba tersebut dilakukan satu per satu di ruang kelas IX dengan menggunakan komputer dan lembar tanggapan peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari beberapa komentar peserta didik dapat disimpulkan bahwa produk prototipe pertama yang dirancang sudah dalam kapasitas baik dan praktis digunakan. Dari hasil evaluasi ahli dan evaluasi satu-satu perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran-saran validator dan menjadi landasan untuk prototipe kedua.

Setelah dilakukan revisi terhadap prototipe pertama selanjutnya hasil revisi tersebut disebut produk prototipe kedua. Pada prototipe kedua kembali peneliti melakukan validasi praktikalitas dan efektivitasnya dengan cara melakukan evaluasi kelompok

kecil kepada dua belas orang peserta didik dengan cara memberikan *pretest*, melakukan observasi, dan diakhir pembelajaran melakukan *post-test* dengan menggunakan multimedia pembelajaran dan pengisian angket tanggapan siswa. Evaluasi kelompok kecil ini dilakukan dengan cara membiarkan peserta didik menggunakan pembelajaran tersebut.

Setelah kegiatan tersebut dilakukan, maka diperoleh suatu komentar bahwa produk prototipe kedua tersebut sudah lebih baik dari pada prototipe pertama dan peserta didik tidak begitu mengalami kendala dalam memahami dan menggunakan produk prototipe kedua tersebut baik terkait navigasi maupun pemahaman tentang materi. Hal ini menunjukkan bahwa prototipe kedua telah teruji validitas dan praktikalitasnya dengan menunjukkan data angket 84,3 dengan kategori baik atau praktis. Sementara itu hasil observasi menunjukkan aktivitas peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran dalam belajar sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik dan didukung oleh hasil tes keduabelas peserta didik yang

memperlihatkan rata-rata 91,38 dan 100% tuntas dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dan beberapa saran serta komentar dari evaluasi kelompok kecil terhadap prototipe kedua menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada produk prototipe ketiga dan dianggap sebagai produk akhir yang akan langsung diujicobakan kepada subjek penelitian sebenarnya, sehingga dapat dikatakan bahwa produk multimedia pembelajaran tersebut telah teruji validitas dan praktikalitasnya, serta mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Penggunaan Multimedia Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI

Dari hasil uji coba ke subjek penelitian sesungguhnya 24 orang peserta didik kelas IX SMP Islam Terpadu Bina Insani Kayuagung menunjukkan bahwa prototipe ketiga memiliki hasil yang baik bagi siswa untuk digunakan pada pembelajaran PAI dengan materi haji dan umroh. Hal ini terlihat selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak terjadi hambatan yang begitu berarti dengan

kata lain pembelajaran berlangsung efektif. Hanya saja ketika awal kegiatan perlu melakukan sedikit adaptasi yang selama ini secara manual khususnya mata pelajaran PAI tetapi beberapa menit kemudian peserta didik mulai terbiasa terlihat dari semangat mereka mempelajari materi tersebut melalui multimedia pembelajaran sebesar 95,83% dengan kategori sangat baik, sedangkan dari hasil angket menunjukkan angka 83,67 dengan kategori baik dan praktis dan dari hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran pada materi haji dan umroh menunjukkan angka rata-rata 87,72 dengan kategori sangat baik dan dua puluh empat peserta didiknya tuntas 100%.

Dengan demikian produk multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki hasil yang baik ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI pada peserta didik kelas IX SMP Islam Terpadu Bina Insani Kabupaten Ogan Komering Ilir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran PAI

di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kayuagung dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Bina Insani dinyatakan *valid* secara materi (*content*), desain instruksional (*construct*), dan media (*layout*) oleh ahli materi pelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran *sehingga layak digunakan* dalam pembelajaran PAI pada materi haji dan umroh. Selanjutnya, multimedia pembelajaran dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kayuagung *dinyatakan praktis* setelah diujicobakan kepada peserta didik kelas IX SMP Islam Terpadu Bina Insani Kabupaten Ogan Komering Ilir baik secara *one-to-one* maupun *small group* sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi haji dan umroh. Pada tahap *field test* berdasarkan persentase perbandingan analisis rata-rata *pretest* sebesar 52,72 dan *post test* dengan menggunakan multimedia pembelajaran sebesar 86,89 (100%) yang menunjukkan peningkatan sebesar 34,17% terhadap ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti multimedia pembelajaran dalam pembelajaran PAI di SMP Islam

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP IT Bina Insani Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir

Terpadu Bina Insani *efektif terhadap hasil belajar peserta didik.*

Daftar Pustaka

- Ali. 2011. *Ilmu Apikasi Pendidikan*. Imperial Bakti Utama. Bandung.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Djaali dan P. Muljono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Grasindo. Jakarta.
- Gall, D. Meredith, Joyce P. Gall and W.R Borg.1983. *Education Research: an Introduction*. Boston. New York USA.
- Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Paulina Pannen dan Purwanto. 2005. *Penulisan Bahan Ajar*. DIKTI Depdiknas. Jakarta.
- Prawiradilaga, D.S. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbass Teknologi pInformasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers, Bandung.
- Sudijarto. 1999. *Pendidikan sebagai Sarana Reformasi Mental dalam Upaya Pembangunan Bangsa*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatann Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Wacana Prima. Bandung.