

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII
DI SMP NEGERI 50 SURABAYA**

Nida Aminah

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nida.18028@mhs.unesa.ac.id

Dr. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
lamijansusarno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berupa Multimedia Interaktif dengan harapan mampu memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran dan layak untuk digunakan pada materi Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yaitu melalui wawancara dan angket untuk ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran serta angket kelayakan media untuk siswa. Angket kelayakan dikembangkan menggunakan skala likert dengan 5 kriteria penilaian. Dari hasil yang diperoleh melalui perhitungan uji kelayakan materi yang divalidasi oleh ahli materi, memperoleh hasil persentase sebesar 96% dengan perolehan predikat "Sangat Baik". Uji kelayakan media yang berupa multimedia interaktif dan bahan penyerta oleh ahli media memperoleh hasil kelayakan multimedia interaktif dengan persentase sebesar 97% dengan perolehan predikat " Sangat Baik", kemudian hasil kelayakan bahan penyerta sebesar 96% dengan predikat "Sangat Baik". Selanjutnya, uji desain pembelajaran oleh Ahli Desain Pembelajaran dengan perolehan persentase sebesar 86,5% dengan predikat "Sangat Baik". Media yang dikembangkan diuji kelayakannya kepada siswa. Pada uji perseorangan memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik" dan uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 97,3% dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil yang diperoleh, diharapkan media yang telah dikembangkan dengan melalui beberapa tahap revisi pada validasi ini dapat membantu, melengkapi dan menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII, materi "Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah" di SMP Negeri 50 Surabaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pendidikan Agama Islam, ADDIE.

Abstract

This research was conducted with the aim of producing a learning media product in the form of Interactive Multimedia with the hope of being able to provide new innovations in the learning process and suitable for use in materials. . This development research uses the ADDIE development model with 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. In this study, the data collection instrument was through interviews and questionnaires for material experts, media experts, learning design experts and media feasibility questionnaires for students. The feasibility questionnaire was developed using a Likert scale with 5 assessment criteria. From the results obtained through the calculation of the material feasibility test which was validated by material experts, the percentage result was 96% with the predicate "Very Good". The media feasibility test in the form of interactive multimedia and accompanying materials by media experts obtained the results of the feasibility of interactive multimedia with a percentage of 97% with the acquisition of the "Very Good" predicate, then the results of the feasibility of the accompanying material by 96% with the predicate "Very Good". Furthermore, the learning design test was carried out by Learning Design Experts with a percentage gain of 86.5% with the predicate "Very Good". The developed media was tested for its feasibility to students. The individual test obtained a percentage of 91% in the "Very Good" category and the small group test obtained a percentage of 97.3% in the "Very Good" category. Based on the results obtained, it is hoped that the media that has been developed by going through several stages of revision in this validation can help, complement and support the learning process in Islamic religious education subjects for class VII, the material "With science everything becomes easy" at SMP Negeri 50 Surabaya.

Keywords : Development, Interactive Multimedia, Islamic Religious Education, ADDIE.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang sangat pesat memberikan berbagai dampak positif maupun negatif yang cukup besar dalam berbagai bidang, khususnya pada bidang Teknologi dan Pendidikan. Pendidikan adalah salah satu proses yang harus ditempuh untuk mengembangkan budi pekerti, menjadi manusia yang Berakhhlak Mulia, Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mengembangkan kepribadian yang mampu untuk bertanggung jawab. Dalam mengembangkan budi pekerti, Pendidikan Agama Islam memberikan pengetahuan, membentuk karakter dan sikap serta keterampilan pebelajar dalam proses mengimplementasikan ajaran agama Islam dalam kehidupan.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang menjelaskan mengenai ilmu agama yang berupa kegiatan dan pengalaman, nilai atau norma serta sikap yang diajarkan kepada pebelajar untuk mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah, besar harapan agar mampu untuk membentuk keshalihan individu dan keshalihan sosial hingga pada akhirnya pendidikan agama mampu untuk menciptakan *Ukhuwah Islamiyah*.

Sekolah merupakan tempat berkumpul dan bertemunya peserta didik dengan latar belakang yang berbeda-beda, Salah satunya adalah Agama yang dianutnya. Sebagai umat Islam, mata pelajaran yang wajib diikuti pada kegiatan pembelajaran di sekolah adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. SMP Negeri 50 Surabaya merupakan satuan pendidikan menengah pertama yang terdapat di Kota Surabaya. Adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah, diharapkan mampu untuk membekali pebelajar dalam menambah wawasan serta pengetahuan mengenai agama yang dianutnya dan besar harapan pendidik agar para peserta didik memiliki karakter yang berpegang pada agamanya, memiliki sifat dan budi pekerti yang luhur, berhati nurani dan peduli terhadap sesama.

Tujuan dari adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu mengimplementasikan dan merealisasikan ketaatan dan penghambaan kepada Allah dalam menjalani kehidupan, baik dalam lingkar individu ataupun masyarakat (Abd Ar-Rohman An-Nahlawi, 1992: 162). Selain itu, mata pelajaran pendidikan agama Islam tidak hanya berorientasi pada aspek jasmaniah, tetapi juga pada aspek intelektual dan emosional. Dalam hal ini, seluruh aktivitas sebagai manusia harus berorientasi pada satu tujuan karena, dengan adanya mata pelajaran pendidikan agama islam ini diharapkan seseorang akan memiliki perilaku yang baik, anggun dan sebagai hasil dari proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam yang pada hakikatnya terdapat

Iman dan Taqwa kepada Allah SWT (Imam Nawawi, 2018: 64).

Berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini, terdapat pandangan negatif yang berkembang dari kalangan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan koordinator guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bu Anita Ningrum S.Pd.I yang telah dilakukan pada hari Kamis, 17 Februari 2021 memperoleh hasil bahwa peserta didik berpendapat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan materi yang kurang menarik, membosankan dan tidak menyenangkan. Walaupun demikian, terdapat peserta didik yang memiliki pandangan positif bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah penting karena mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya diperoleh dari Orang tua namun, bisa diperoleh dari Sekolah.

Selain pernyataan diatas, diperoleh beberapa permasalahan selama pembelajaran diantaranya (1) Pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Dengan Ilmu Pengetahuan semua menjadi Mudah, peserta didik kurang mampu untuk memahami materi tersebut. Salah satu tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu, peserta didik diharapkan mampu untuk memahami makna Qs. Al-Mujadalah (58): 11 dan Qs. Ar-Rahman (55):33 serta hadits yang terkait dengan menuntut ilmu, (2) Pebelajar atau peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, khususnya dalam memahami hukum bacaan tajwid yang terdapat pada Qs. Al-Mujadalah (58):11 dan Qs. Ar-Rahman (55):33, (3) Belum ada media yang mampu mengatasi pembelajaran secara *Synchronous* dan *Asynchronous* dan (4) Selama pandemi, peserta didik belajar mandiri dari rumah. Dalam hal ini, nilai yang diperoleh peserta didik belum mencapai KBM (78) dan terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa, dikarenakan siswa tidak memahami materi yang telah diberikan dan hanya membaca materi secara sekilas serta langsung mengerjakan tugas evaluasinya. Sehingga, materi yang telah diajarkan oleh guru tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan berdampak pada nilai akhir yang diperoleh siswa.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang selama ini dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu, *Slide Power Point*, Bahan ajar yang digunakan berupa Buku Paket Pendidikan Agama Islam serta Evaluasi hasil belajar melalui Lembar Kerja Siswa. Media tersebut telah digunakan selama beberapa tahun terakhir dan kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa mudah merasa bosan dan menyebabkan tingkat pemahaman yang berkurang. Kendala tersebut diperkirakan ada karena, media pembelajaran yang

digunakan tidak mampu menarik minat dan perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran *Online* ini, media pembelajaran yang digunakan berupa *youtube* dan *Slide Powerpoint*. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi baru dalam pembelajaran agar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini memperoleh apresiasi dan mampu untuk menarik perhatian dari peserta didik.

Berdasarkan kondisi yang sedang berlangsung saat ini, proses belajar di SMP Negeri 50 Surabaya mulai dilakukan secara *Online* dan *Offline* atau disebut dengan *Hybrid* dengan jumlah siswa setiap satu kelas hanya 15 hingga 20 siswa yang belajar secara tatap muka dan sisanya mengikuti pembelajaran melalui *Online* dengan menggunakan *Ms. Teams*. Kondisi yang seperti ini menyebabkan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa sehingga tidak ada interaksi secara langsung dan keterbatasan siswa dalam menerima informasi yang pada akhirnya berdampak pada tujuan pembelajaran yang seharusnya dicapai. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan suatu media yang mampu menjadi perantara dalam penyampaian materi.

Media Pembelajaran merupakan komponen penting selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik berfungsi dalam proses kegiatan belajar mengajar dan sengaja digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Sutiah, 2018: 25). Dengan adanya media, akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi, lebih menarik minat dan perhatian siswa. Peralatan fisik yang dimaksud yaitu berupa benda asli atau tampak nyata, berbahan cetak, berbasis visual, audio dan audio-visual, multimedia serta web (Yaumi, 2018: 7).

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang tepat berdasarkan tujuan yang diharapkan, mampu menstimulus dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, sehingga dibutuhkan suatu pemilihan serta perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam artian sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran lebih efektif digunakan dan tidak memberikan hasil yang mengecewakan jika diterapkan. Menurut pendapat Azhar Arsyad (2013: 74), Kriteria pemilihan media bersumber dari teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, dibutuhkan suatu media yang interaktif dan tepat guna karena terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik satu dengan peserta didik yang lain dan peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik. oleh karena itu, dipilihlah media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif.

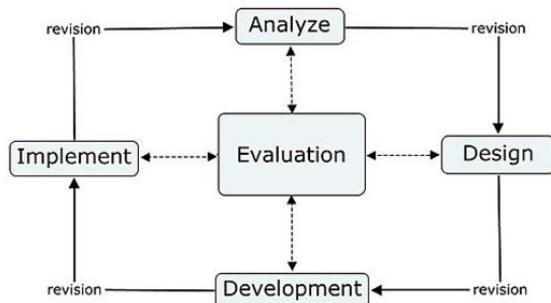
Dalam perkembangan teknologi saat ini, terdapat istilah media dan *new media*. Multimedia interaktif tergolong pada *new media* karena dapat diakses melalui perangkat digital dan memberikan pengalaman interaktif pada para penggunanya (Wibawanto, 2017: 91). Multimedia merupakan media yang menggabungkan 2 unsur atau lebih yang terdiri dari text, grafis, gambar, foto, audio dan animasi. Selain itu, multimedia terbagi menjadi 2 jenis yaitu multimedia linear yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol dan multimedia interaktif yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Dirgatama, 2020: 16). Salah satu kelebihan dari Multimedia ini yaitu Interaktivitas, karena komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang kemudian diatur ke dalam beberapa program yang koheren (Wibawanto, 2017: 92-93).

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang terdapat di SMP Negeri 50 Surabaya, pengembang memilih Multimedia Interaktif sebagai suatu pemecahan masalah. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Kelebihan dari Multimedia Interaktif ini yaitu menarik dan interaktif. Dalam artian, siswa ikut terlibat aktif didalam proses pembelajarannya. Multimedia Interaktif ini diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah untuk dipahami dan tidak membosankan. Multimedia Interaktif merupakan media yang tepat dan akan diaplikasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, dilakukannya penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP Negeri 50 Surabaya”.

METODE

Metode penelitian ini dibutuhkan dan diperlukan untuk suatu pemilihan metode pengembangan yang sesuai dan tepat dalam membantu mengembangkan dan menghasilkan suatu produk atau rancangan media. Agar dapat menghasilkan suatu produk yang baik, tepat dan sesuai dengan sasaran, maka perlu dilakukan suatu proses perancangan dan pengembangan dengan menelaahnya secara cermat. Dalam hal ini, model yang akan digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif yaitu Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch, (2009: 2). Karena, model ADDIE ini dikembangkan sebagai model yang cukup inovatif dengan evaluasi pada setiap tahap yang dilalui untuk meminimalisir kekurangan ataupun adanya kesalahan pada produk yang dikembangkan dan menciptakan proses belajar menjadi sistematis dan menyeluruh, efektif serta

efisien (Sugihartini, 2018: 280). Model ADDIE ini memiliki 5 langkah atau tahapan, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009: 2)

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yang sederhana. Langkah awal yang harus dilalui pada model pengembangan ini yaitu (1) *Analysis* (Analisis), pada tahap ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, mengidentifikasi produk berdasarkan karakteristik materi dan pembelajaran, tujuan pembelajaran dan lingkungan pembelajaran yang kemudian mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Setelah proses analisis selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu (2) *Design* (Desain). Pada tahap ini dilanjutkan dengan merancang dan menetapkan tujuan pembelajaran yang dimulai dengan merancang RPP atau skenario pembelajaran dan perangkat yang diperlukan dalam proses pembelajaran seperti materi pembelajaran yang kemudian dilanjutkan dengan merancang garis besar isi materi dan *flowchart* berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Pada tahap (3) *Development* (Pengembangan), mulai dilakukannya proses pengembangan dan merealisasikan rancangan produk dengan membuat produk sesuai dengan rancangan. Pada tahap ini, pengembang melakukan validasi media untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan media yang dikembangkan. Sebelum validasi media dilakukan, tahap yang harus ditempuh terlebih dahulu yaitu uji kelayakan materi dan desain pembelajaran. Setelah proses validasi selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu uji coba media kepada siswa secara perseorangan dan kelompok kecil hingga diperoleh hasil berupa saran atau masukan pada media yang dikembangkan.

Selanjutnya, proses pengembangan masuk pada tahap (4) *Implementation* (Penerapan). Pada tahap penerapan ini, apa yang telah dikembangkan dan telah melewati tahap revisi, maka akan diserahkan kembali kepada para ahli untuk memperoleh persetujuan yang kemudian memperoleh hasil layak atau tidaknya untuk digunakan dan diterapkan pada situasi nyata dalam kelas.

Uji kelayakan ini dilakukan dengan berpedoman pada instrumen kelayakan dan tujuan pembelajaran serta tujuan dari dikembangkannya media.

Kemudian, tahap (5) *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam mengembangkan media yang dilakukan pada setiap proses akhir tahapan yang dilalui berdasarkan hasil yang diperoleh dari saran dan masukan pada saat melakukan uji kelayakan kepada para ahli serta beberapa saran yang diperoleh dari uji kelayakan media kepada siswa. Dalam hal ini, pengembang menelaah kembali media yang telah dikembangkan apakah mampu mencapai sasaran dan tujuan dari dikembangkannya media sesuai dengan saran yang diperoleh.

Dari kelima tahapan yang terdapat pada model pengembangan ini, tahap 4 dan 5 dilaksanakan berdasarkan tahapan yang telah dilewati sebelumnya yaitu hanya dilaksanakan sampai dengan mengetahui kelayakan media yang tervalidasi oleh para ahli dan kelayakan media yang berasal dari penyebaran angket respon siswa.

SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan dari dikembangkannya multimedia interaktif materi dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah. Subjek uji coba ini akan ditujukan kepada Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Desain Pembelajaran dan Sasaran untuk memperoleh masukan dan saran mengenai produk yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan kriteria yang harus dipenuhi sebagai subjek uji coba, yaitu:

- 1) Uji Coba Materi merupakan seseorang yang menguasai materi dan berkompeten pada materi yang dikembangkan pada produk pengembangan. Dalam hal ini, seseorang tersebut haruslah menguasai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat melakukan penilaian mengenai kelayakan materi pada multimedia interaktif. Subjek uji coba yang dipilih minimal bergelar S1 yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya.
- 2) Uji Coba Media merupakan seseorang yang menguasai dan berkompeten dalam bidang pengembangan media, khususnya Multimedia Interaktif. Selain bertugas untuk memvalidasi media, subjek uji coba media juga bertugas untuk memvalidasi bahan penyerta dari Multimedia Interaktif. Subjek uji coba yang dipilih minimal bergelar S2 yaitu Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya.

- 3) Uji Coba Desain Pembelajaran merupakan seseorang yang menguasai, mempunyai pengetahuan mengenai Desain Pembelajaran dan berkompeten dalam merancang RPP. Uji coba kepada ahli desain pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh saran dan masukan mengenai desain pembelajaran yang digunakan atau diterapkan agar RPP yang dikembangkan dapat tervalidasi. Yang bertindak sebagai ahli Desain Pembelajaran yaitu Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- 4) Sasaran utama dalam uji coba ini yaitu, Siswa/i kelas VII SMP Negeri 50 Surabaya yang memperoleh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai apresiasi dan penilaian dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, karena siswa/i kelas VII SMP Negeri 50 Surabaya ini memiliki karakteristik dan tingkat pemahaman materi yang berbeda. Uji coba ini nantinya akan dilakukan kepada siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

TEKNIK DAN ANALISIS DATA

Teknik Pengumpulan Data merupakan sebuah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan ketika kegiatan penelitian berlangsung (Arikunto, 20014: 175). Selain itu menurut pendapat dari Sugiyono (2018: 224), Teknik pengumpulan data ini merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena bertujuan untuk memperoleh suatu data yang dibutuhkan. Dalam teknik pengumpulan data penelitian pengembangan multimedia interaktif di SMP Negeri 50 Surabaya ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan angket.

Wawancara adalah suatu komunikasi dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan seseorang yang akan diberikan pertanyaan atau tanya jawab (Sugiyono, 2018: 140). Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru untuk memperoleh informasi dan mengetahui apa yang terjadi dilapangan. Wawancara ini ditujukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga mempersiapkan angket tertutup kepada responden dengan menggunakan skala likert. Menurut pendapat dari Yusuf (2019: 222), Skala Likert ini digunakan untuk mengukur mengenai suatu objek sikap. Setiap pernyataan pada skala ini disusun sesuai dengan jawaban yang berupa dukungan atau pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata: Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Dari hasil yang diperoleh melalui angket, langkah selanjutnya yaitu

menganalisis data untuk mengetahui hasil kelayakan media dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Persentase

f : Frekuensi

N : Hasil dari Total Frekuensi

Setelah memperoleh hasil perhitungan, untuk mengetahui kriteria dari hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media, ahli bahan penyerta dan ahli desain pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya. Maka, hasil perhitungan tersebut dikategorikan berdasarkan perolehan persentase dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Kurang Sekali

(Sugiyono, 2018: 93)

HASIL

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk materi “Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah” kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan kelima tahapannya.

Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh pengembang merupakan konsep materi dari “Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah”. Pada proses pengembangan multimedia interaktif, materi yang terdapat pada media dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi. Multimedia interaktif yang dikembangkan ini menyajikan tampilan visual, audio materi Qs. Al-mujadalah dan Qs. Ar-rahman serta video pembelajaran mengenai adab menuntut ilmu. Media ini dikembangkan dengan berbasis *Android* karena proses pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk paham dengan teknologi serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Pada saat mengakses multimedia interaktif, terdapat buku penyerta yang merupakan buku pendamping dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan media. Buku tersebut memuat beberapa informasi yang berupa identifikasi media, spesifikasi media, *flowchart*

atau peta konsep materi, petunjuk penggunaan dan perawatan media. Pada proses pengembangan multimedia interaktif, pengembang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan (*Need Assessment*) dengan melakukan wawancara bersama dengan koordinator guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 50 Surabaya. Peneliti mulai menganalisis mengenai pengembangan bahan ajar, mengidentifikasi produk berdasarkan karakteristik pembelajar (siswa), karakteristik materi, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran dan lingkungan belajar serta berbagai sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 17 Februari 2021, diperoleh hasil bahwa pada materi Dengan Ilmu Pengetahuan semua menjadi Mudah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut terjadi karena, (1) Belum ada media yang mampu mengatasi pembelajaran secara *Synchronous* dan *Asynchronous* dan (2) Selama pandemi, peserta didik belajar mandiri dari rumah. Dalam hal ini nilai yang diperoleh peserta didik belum mencapai KBM (78), hal itu terlihat dari hasil belajar peserta didik. Dikarenakan siswa hanya membaca materi secara sekilas serta langsung mengerjakan tugas evaluasinya. Sehingga, materi yang telah yang disampaikan oleh guru tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan berdampak pada nilai akhir yang diperoleh siswa. Media yang digunakan dalam menyampaikan materi yaitu berupa *Powerpoint* dan Video. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang mampu menarik perhatian siswa, khususnya dalam proses kegiatan pembelajaran.

Dari hasil analisis yang diperoleh, pengembang memperoleh suatu kesimpulan bahwa, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam membutuhkan suatu media yang mampu untuk mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran dan memfasilitasi siswa dalam mempelajari materinya.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini dimulai dengan merancang tujuan pembelajaran pada media yang akan dikembangkan, kemudian menentukan unsur-unsur atau elemen-elemen yang diperlukan dalam media. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu (1) Menyusun kerangka dari tujuan dikembangkannya media berdasarkan RPP sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) Merancang konsep dari media dengan berpedoman pada garis besar isi materi, (3)

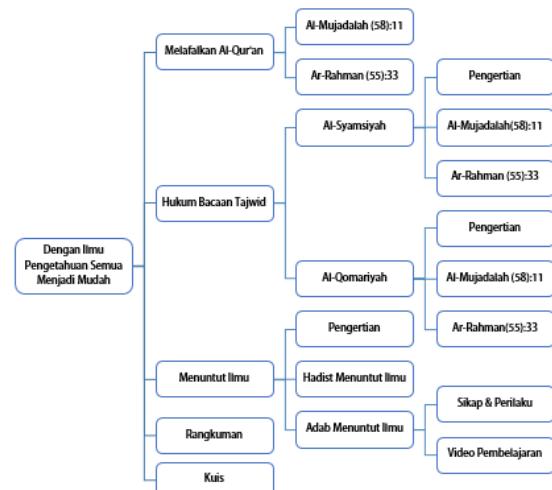
Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam menyusun materi, (4) Merancang desain dari multimedia interaktif dengan menyesuaikan flowchart materi. Berikut ini merupakan garis besar isi materi yang akan dikembangkan pada media, yaitu:

Tabel 2. Garis Besar Isi Materi

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok
Memahami Qs. Al-Mujādilah /58: 11, Qs. Ar-Rahmān /55: 33 serta hadis terkait tentang menuntut ilmu	Dengan menggunakan Multimedia Interaktif, peserta didik diharapkan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menafsirkan isi kandungan makna Qs. Al-Mujādilah /58: 11, Qs. Ar-Rahmān /55: 33 serta hadis terkait tentang menuntut ilmu. Mengidentifikasi hukum bacaan Al Syamsiyah dan Al Qomariyah. Membuat paparan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. 	Qs. Al-Mujādilah /58: 11, Qs. Ar-Rahmān /55: 33 serta hadis tentang semangat menuntut ilmu

Tabel diatas merupakan garis besar isi materi dari media. Selain merancang garis besar isi materi, dibutuhkan suatu *flowchart* atau peta konsep sebagai acuan untuk mengetahui tampilan utama ke tampilan pokok atau inti materi. Garis besar materi dan *flowchart* ini dirancang sebagai pedoman dalam mengembangkan isi atau konten dalam multimedia interaktif berdasarkan tujuan pembelajaran pada materi Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah. Berikut ini merupakan *flowchart* dari materi yang dikembangkan dalam Multimedia interaktif, yaitu:

Gambar 2. Flowchart Multimedia Interaktif



Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan proses penyusunan instrumen yang dimanfaatkan untuk memperoleh nilai atau hasil dari media yang akan disajikan. Instrumen tersebut disusun dengan mempertimbangkan pada aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, desain dan kesesuaian dengan model atau pendekatan yang digunakan. Instrumen akan disusun dalam bentuk angket dan nantinya akan dilakukan proses validasi untuk memperoleh hasil penelitian yang valid.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap Pengembangan ini berisi mengenai kegiatan dalam merealisasikan rancangan produk dimulai dengan membuat produk berdasarkan isi materi yang telah tervalidasi oleh Ahli Materi. Tahap terpenting dalam proses pengembangan ini yaitu memproduksi media dengan mengumpulkan komponen yang akan dimasukkan pada multimedia interaktif seperti materi, audio dan video yang kemudian dilanjutkan dengan memproduksi media sesuai isi konten pada rancangan media. Proses pengembangan multimedia interaktif dimulai dengan proses pembuatan desain produk yang terdiri dari desain tampilan utama, *layout*, *ikon*, *button*, pembuatan cover dan beberapa hal yang dibutuhkan.

Desain produk ini diproses dengan menggunakan bantuan *Software CorelDRAW X8*. Ketika desain selesai dibuat, dimulailah penataan dan penyusunan seluruh komponen pada multimedia interaktif. Media dikembangkan dengan bantuan *Software Construct 2*. Selanjutnya, dilakukan proses *finishing* produk dengan menjadikan aplikasi *smartphone* menggunakan bantuan *software C2Builder* dan pengembang akan mengoreksi ulang hasil dari pembuatan media yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media. Berikut merupakan hasil dari desain multimedia interaktif yang telah dikembangkan yaitu:



Gambar 3. Tampilan Log-In Multimedia Interaktif



Gambar 4. Tampilan Awal Multimedia Interaktif



Gambar 5. Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif

Setelah media selesai dikembangkan, maka tahap selanjutnya yaitu merancang bahan penyerta untuk melengkapi Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Setelah proses merancang dan mendesain selesai dilakukan, tahap selanjutnya yang harus dilalui oleh pengembang yaitu melakukan uji kelayakan dengan tujuan untuk memperoleh dan mengetahui seberapa besar hasil persentase kelayakan yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi media. Uji kelayakan ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan bahan penyerta serta ahli desain pembelajaran. Data uji kelayakan yang diperoleh diantaranya yaitu:

a. Uji Kelayakan Materi

Uji kelayakan materi ini dilakukan oleh ahli materi. Dalam hal ini, yang bertindak sebagai ahli materi yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Pada tahap uji kelayakan materi ini terdapat revisi dari Ahli Materi terutama pada isi materi yang belum mencakup tujuan pembelajaran. Kemudian, setelah proses revisi dilakukan tahap selanjutnya yaitu validasi materi kembali kepada Ahli Materi dengan menggunakan angket validasi materi.

Menurut Surjono (2017: 78-79), yang menjadi aspek pada kelayakan materi yaitu aspek isi yang meliputi tujuan pembelajaran dan penyajian materi. Kemudian pada aspek bahasa meliputi ketepatan ejaan yang digunakan serta kaidah kebahasaan sesuai dengan EYD.

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kelayakan materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan predikat "Sangat Baik" dan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Berpedoman pada hasil kelayakan materi, maka materi dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah "Layak digunakan tanpa adanya revisi" untuk disajikan pada multimedia interaktif.

b. Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan media ini dilakukan oleh ahli media. Yang bertindak sebagai ahli media yaitu Dosen dari Teknologi Pendidikan dengan tingkat pendidikan minimal S-2. Menurut

Surjono (2017: 80-83), yang menjadi aspek pada kelayakan media yaitu aspek tampilan yang meliputi kualitas tampilan visual dan komponen visual. Kemudian pada aspek instruksional meliputi kemudahan dalam mengakses media dan petunjuk penggunaan media pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kelayakan media, memperoleh persentase sebesar 97% dengan predikat "Sangat Baik" dan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Berpedoman pada hasil kelayakan media, maka media dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah "Layak digunakan tanpa adanya revisi" untuk disajikan pada proses pembelajaran bermedia.

c. Uji Kelayakan Bahan Penyerta

Uji kelayakan buku penyerta ini dilakukan oleh ahli media. Yang bertindak sebagai ahli media yaitu Dosen dari Teknologi Pendidikan dengan tingkat pendidikan minimal S-2. Menurut Surjono (2017: 78-83), yang menjadi aspek pada kelayakan media yang berupa Bahan penyerta yaitu aspek isi yang meliputi informasi yang disajikan atau sistematika. Kemudian pada aspek instruksional meliputi petunjuk dalam mengakses media dan keterkaitan dengan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kelayakan Bahan Penyerta, memperoleh persentase sebesar 98% dengan predikat "Sangat Baik" dan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Berpedoman pada hasil kelayakan media, maka Bahan Penyerta dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah "Layak digunakan tanpa adanya revisi" untuk digunakan sebagai pendamping dalam penggunaan multimedia interaktif.

d. Uji Kelayakan Desain Pembelajaran

Uji kelayakan desain pembelajaran ini dilakukan oleh ahli rancangan pembelajaran. Yang bertindak sebagai ahli desain pembelajaran yaitu Dosen dari Teknologi Pendidikan dengan tingkat pendidikan minimal S-2.

Menurut pendapat dari Suryadi (2020: 24), aspek penilaian pada desain pembelajaran terletak pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan bahan ajar atau materi pembelajaran yang mampu menstimulus peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan kelayakan desain pembelajaran, memperoleh persentase sebesar 86,5% dengan predikat "Sangat Baik"

dan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Berpedoman pada hasil kelayakan desain pembelajaran, maka desain pembelajaran dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah "Layak digunakan tanpa adanya revisi" untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan bermedia.

Setelah tahap uji kelayakan selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya yang harus dilaksanakan oleh pengembang yaitu melaksanakan uji coba kepada siswa dengan memberikan 20 butir instrumen angket melalui *google form*. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau respon dari siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan uji coba yang dilewati oleh pengembang yaitu:

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas VII-B di SMP Negeri 50 Surabaya dengan jumlah sebanyak 3 orang siswa yang terpilih berdasarkan kemampuan aspek kognitif yang diatas rata-rata, menengah dan dibawah rata-rata. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, memperoleh hasil persentase sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik". Berpedoman pada hasil tersebut, pengembang memperoleh kesimpulan bahwa media "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas VII-B di SMP Negeri 50 Surabaya dengan jumlah sebanyak 10 orang siswa yang terpilih berdasarkan kemampuan aspek kognitif yang diatas rata-rata, menengah dan dibawah rata-rata. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, memperoleh hasil persentase sebesar 97,3% dengan kategori "Sangat Baik". Berpedoman pada hasil tersebut, pengembang memperoleh kesimpulan bahwa media "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini, apa yang telah dikembangkan sebelumnya diuji kelayakannya yang kemudian memperoleh hasil layak atau tidaknya untuk digunakan dan diterapkan pada situasi nyata dalam kelas. Dalam tahap ini, produk yang dikembangkan telah diperbaiki atau direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh yang kemudian diajukan kembali kepada para ahli untuk memperoleh persetujuan dan media layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Berikut ini tabel rekapitulasi uji kelayakan dan uji coba media kepada siswa yang berpedoman pada Sugiyono, (2018: 93) diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Kelayakan

Kelayakan	Presentase	Kriteria
Materi	96%	Sangat Baik
Media	97%	Sangat Baik
Bahan Penyerta	98%	Sangat Baik
Desain Pembelajaran	86,5%	Sangat Baik

Tabel 4. Rekapitulasi Uji Coba Media

Kelayakan	Presentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	91%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	97,3%	Sangat Baik

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian pengembangan. Setiap akhir dari tahapan ADDIE dilakukan evaluasi agar produk yang dikembangkan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dan layak untuk digunakan. Dimulai dari tahapan Analisis, evaluasi dilakukan dengan menelaah kembali tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP dengan permasalahan yang terdapat pada lingkungan serta mencari solusinya. Tahap desain, menelaah kembali rancangan RPP bermedia dimulai dari garis besar isi materi dan *flowchart* kemudian menelaah materi yang disajikan pada multimedia interaktif. Selanjutnya pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan dengan menghitung hasil dari kelayakan materi, media, bahan penyerta dan desain pembelajaran yang dilakukan dengan proses validasi guna mengetahui sejauh mana kelayakan yang diperoleh dan kelayakannya jika diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, pada tahap penerapan dan evaluasi tidak dilaksanakan uji keefektifan dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung secara *Online* serta kondisi pandemi yang masih belum memungkinkan untuk melakukan uji keefektifan dilapangan. Maka dari itu, tahapan ADDIE yang dilaksanakan oleh pengembang hanya sampai pada tahap kelayakan melalui para ahli dan angket respon uji coba kelayakan pada siswa.

PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang berupa Multimedia Interaktif dengan harapan mampu memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran dan layak untuk digunakan pada materi Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya.

Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009: 2). Tahap pengembangan dimulai dengan Analisis (*Analyze*) dengan melakukan wawancara bersama dengan koordinator guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 50 Surabaya. Kemudian Desain (*Design*) dengan merancang konsep dari media dengan berpedoman pada garis besar isi materi dan merancang desain dari multimedia interaktif dengan menyesuaikan *flowchart* materi. Dalam hal ini, materi pada media disusun dengan pemilihan bahasa yang sederhana. Setelah tahap desain selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya yaitu pengembangan (*Development*) dengan merealisasikan rancangan produk dimulai dengan membuat produk berdasarkan isi materi yang sesuai dengan struktur model dan telah tervalidasi oleh Ahli Materi.

Untuk mengetahui hasil dari kelayakan pada materi, media, bahan penyerta. Menurut pendapat Surjono (2017: 78-79), aspek kelayakan materi meliputi aspek isi dan aspek bahasa. Penilaian pada aspek isi meliputi: 1) keseuaian tujuan pembelajaran dengan materi, 2) Keakuratan isi materi, 3) Materi yang didesain sesuai dengan tingkatan dan 4) Penyajian materi sesuai dengan tingkat kesulitan. Kemudian pada aspek bahasa meliputi ketepatan ejaan yang digunakan serta kaidah kebahasaan sesuai dengan EYD.

Kelayakan materi memperoleh hasil dengan persentase sebesar 96% dan memperoleh predikat "Sangat Baik" dengan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi, sehingga materi layak untuk diterapkan pada multimedia interaktif. Materi yang disajikan pada multimedia interaktif merupakan materi yang bersifat konseptual dan disusun dengan berpedoman pada buku pegangan guru dan beberapa saran serta masukan dari guru mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII. Karena, memuat suatu gagasan yang berkaitan dengan klasifikasi, kategori, prinsip ataupun struktur. Anderson & Krathwohl (2017: 46) mendefinisikan bahwa, pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan yang berupa model dan memuat suatu pokok bahasan tertentu yang diatur serta disusun agar potongan informasi tersebut dapat dipahami oleh penerima informasi atau peserta didik.

Setelah uji kelayakan materi dilakukan, tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan media. Aspek yang terdapat pada uji kelayakan media yaitu aspek tampilan yang meliputi: 1) kualitas tampilan visual (teks dan gambar), 2) penggunaan warna dan 3) komponen visual (animasi). Kemudian pada aspek instruksional meliputi: 1) kemudahan dalam mengakses media, 2) fungsi navigasi, 3) Konsistensi navigasi dan 4) petunjuk

penggunaan media pembelajaran (Surjono, 2017: 80-83).

Uji kelayakan media memperoleh hasil dengan persentase sebesar 97% dan memperoleh predikat “Sangat Baik” dengan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi, sehingga media layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat teks, audio materi Qs. Al-mujadalah dan Qs. Ar-rahman serta video pembelajaran mengenai adab menuntut ilmu. Media ini dikembangkan dengan berbasis *Android* karena proses pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk paham dengan teknologi serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, salah satu tujuan dikembangkannya media berbasis *android* yaitu agar mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan 10 butir soal sebagai hasil dari evaluasi pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi dan pada setiap jawaban salah diberikan *feedback* yang berupa penjelasan jawaban benar. Salah satu kelebihan dari Multimedia ini yaitu Interaktivitas, karena komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang kemudian diatur ke dalam beberapa program yang koheren (Wibawanto, 2017: 92-93).

Dalam proses penggunaan media, terdapat buku penunjang yang disebut dengan Bahan penyerta. Menurut pendapat dari Surjono (2017: 78-83), kelayakan dari bahan penyerta dinilai dari aspek isi dan instruksional. Penilaian dari aspek isi meliputi: 1) kebenaran penyusunan struktur materi atau sistematika penyusunan bahan penyerta berdasarkan multimedia interaktif, 2) Informasi yang disajikan pada bahan penyerta. Kemudian, penilaian pada aspek instruksional meliputi: 1) penyajian petunjuk penggunaan multimedia interaktif dan 2) keterkaitan bahan penyerta dengan multimedia interaktif.

Dari hasil perhitungan uji kelayakan bahan penyerta, memperoleh persentase sebesar 98% dengan predikat “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai bahan penunjang multimedia interaktif tanpa adanya revisi. Informasi yang terdapat pada bahan penyerta memuat Identifikasi media, spesifikasi dari media yang dikembangkan, *flowchart*, *storyboard* media, petunjuk penggunaan dan perawatan media, materi “Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah” serta skenario pembelajaran atau RPP bermedia.

Selanjutnya, Uji kelayakan desain pembelajaran juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan desain pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran bermedia. Instrumen pada uji kelayakan desain pembelajaran yaitu Tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan adanya

gambaran mengenai tujuan pembelajaran yang jelas akan menuntun pada suatu hal yang harus dicapai dan diupayakan dengan berbagai kegiatan maupun perangkat untuk membantu dalam proses pencapaiannya. Selain itu, instrumen selanjutnya yaitu Bahan ajar atau materi pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan peserta didik (Suryadi, 2020: 24).

Setelah seluruh proses validasi kepada para Ahli selesai dilakukan, pengembang melakukan proses uji kelayakan media kepada siswa dengan pengisian 20 butir instrumen angket melalui *gform* melalui uji coba perseorangan dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang dan memperoleh persentase sebesar 91% dengan predikat “Sangat Baik”. Kemudian, dilanjutkan uji kelompok kecil dengan siswa sebanyak 10 orang dan memperoleh persentase sebesar 97,3% dengan predikat “Sangat Baik”.

Dalam proses pemanfaatan media didalam kelas, media memiliki kedudukan yang sangat penting. Selain dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran, media tidak hanya sebagai perantara tetapi juga bertugas untuk mengantikan tugas guru sebagai sumber utama pada proses pembelajaran (Sutiah, 2018: 30). Pemilihan multimedia interaktif dalam penelitian pengembangan ini karena, multimedia interaktif sesuai dengan kondisi lapangan yang terjadi saat ini yaitu pembelajaran *hybrid*. Multimedia interaktif memberikan manfaat untuk proses belajar mengajar salah satunya yaitu menyajikan suatu benda atau peristiwa yang terjadi secara kompleks. Karakteristik dari multimedia pembelajaran yaitu bersifat interaktif yang mana, mengakomodasi respon dari para penggunanya secepat dan sesering mungkin.

Penelitian pengembangan ini, relevan dengan penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Salah satunya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Husna (2020) yang memperoleh hasil bahwa Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* dapat membantu siswa dalam memahami pesan materi pembelajaran yang mandiri dan menyenangkan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hakim, dkk (2018) memperoleh hasil bahwa multimedia interaktif yang dikembangkannya layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran dengan kategori sangat baik dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang berupa hubungan dari kosakata dan penggunaan bahasa arab. Berpedoman pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya, hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif memenuhi syarat untuk digunakan dan diaplikasikan sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik walaupun masih perlu dilakukannya tindak lanjut mengenai penyempurnaan media.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rangkaian tahapan proses pengembangan media yang telah dilalui, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan yaitu berupa Multimedia Interaktif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, materi Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi mudah kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat teks, audio materi Qs. Al-mujadalah dan Qs. Ar-rahman serta video pembelajaran mengenai adab menuntut ilmu. Salah satu kelebihan dari Multimedia ini yaitu Interaktivitas, karena komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mengakomodasi seluruh respon dari para penggunanya sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Saran

Berpedoman dari hasil penelitian pengembangan yang telah diperoleh dan dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang diberikan oleh pengembang yaitu:

1. Saran Pemanfaatan Media

Multimedia Interaktif ini dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya oleh guru mata pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan mampu menunjang kegiatan pembelajaran dan menjadi lebih bervariasi dengan inovasi baru melalui media yang digunakan. Guru sebagai fasilitator diharapkan memahami terlebih dahulu petunjuk penggunaan media.

2. Saran Penyebaran Media

Pengembangan media dilakukan dengan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari observasi lapangan SMP Negeri 50 Surabaya. Jika media ini nantinya digunakan pada sekolah lain atau tempat yang berbeda, perlu adanya analisis lebih lanjut untuk mengetahui kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, lingkungan dan beberapa faktor pendukung lainnya baik faktor internal ataupun eksternal.

3. Saran Penelitian Pengembangan Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, diharapkan mampu untuk memperdalam pengetahuan dan mengembangkan media menjadi lebih baik lagi, bervariasi dan sesuai dengan karakteristik materi, peserta didik dan faktor

pendukung lainnya. Selain itu, diperlukan referensi yang berkaitan dengan kondisi pada saat penelitian dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Ar-Rohman An-Nahlawi. (1992). *Prinsip-Prinsip Pendidikan Islam*. Bandung: Diponogoro.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, L dan Krathwohl, D,. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dirgatama. (2020). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- 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.
- Husnah, K. (2020). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Autorun Pro Enterprise II pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Padang).
- Imam Nawawi. (2018). *Butiran-butiran Nasihat tentang Pentingnya Ilmu, Adab mengajar dan Belajar, serta Berfatwa*. Yogyakarta.
- Sutiah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidorajo: Nizamia Learning Center.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277-286.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surjono, Herman D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryadi. (2020). *Pengembangan Kurikulum Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yusuf, Muri. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.