

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI POKOK SUMBER HUKUM ISLAM MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK SISWA KELAS X SMA ANTARTIKA SIDOARJO

Novita Sari

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
novitasari.18068@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
utaridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk Multimedia Interaktif pada materi pokok sumber hukum Islam untuk kelas X SMA Antartika Sidoarjo; (2) mengetahui kelayakan dari produk Multimedia Interaktif pada materi pokok sumber hukum Islam untuk kelas X SMA Antartika Sidoarjo. Desain pengembangan yang dipilih adalah menggunakan model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ini yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sedangkan observasi, angket dan wawancara digunakan sebagai teknik pada pengumpulan data. Melalui ketiga teknik pengumpulan tersebut diperoleh rentang presentase kelayakan multimedia interaktif melalui hasil validasi para ahli. Hasil analisis dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli desain pembelajaran mendapat presentase 87,25%, ahli materi mendapat presentase sebesar 98%, ahli media mendapat presentase 96,25% dan uji coba pengguna mendapat presentase sebesar 92,16%. Hasil dari keempat persentase tersebut termasuk dalam penilaian yang sangat layak, dan disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi sumber hukum Islam layak serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Sumber Hukum Islam, Multimedia Interaktif, Pengembangan.*

Abstrak

The purpose of this study aims to: (1) produce Interactive Multimedia products on the subject matter of Islamic law sources for class X SMA Antartica Sidoarjo; (2) knowing the material from Interactive Multimedia products on the main sources of Islamic law for class X SMA Antartica Sidoarjo. The selected development design is using the ADDIE model. There are five stages in this development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Meanwhile, observations, questionnaires and interviews were used as data collection techniques. Through the three collection techniques, they have been used for multimedia presentations through the validation results of experts. The results of the analysis from the validation that has been carried out by the learning design experts got a percentage of 87.25%, material experts got a percentage of 98%, media experts got a percentage of 96.25% and user trials got a percentage of 92.16%. The results of the four sections are included in very feasible terms, and that the development of interactive multimedia on Islamic law resource material is feasible and can be used in the learning process.

Keywords: *Islamic Law Resources, Interactive Multimedia, Development.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dihilangkan dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia dapat berkembang sesuai tuntutan jaman. Menurut Pasal 20(1) Undang-Undang Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah tugas sadar dan terencana untuk menciptakan suasana pendidikan dalam proses belajar mengajar siswa, yang digunakan untuk pengembangan diri siswa agar memiliki kekuatan spiritual dan pengembangan kontrol diri. Serta berkaitan dengan agama, kecerdasan, kepribadian mulia dan ketrampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Pada era revolusi 4.0 ini, pendidikan perlu untuk diperbarui dan diperbaiki mengingat konsep tentang pendidikan yaitu hasil dari pemikiran manusia yang bersifat dinamis dan berubah-ubah, karena seiringnya tuntutan globalisasi yang menjadikan pengaruh terhadap situasi dan kondisi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Tujuan pendidikan dicapai melalui interaksi yang berlangsung dalam lingkungan belajar yang dapat dikatakan sebagai pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi saat ini menjadikan kuliatas pembelajaran meningkat.

Dalam meningkatkan proses pembelajaran diperlukan suatu bagian pendukung. Salah satu bagian yang dibutuhkan ialah Media Pembelajaran. Gagne & Briggs (1979:19) menyebut media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran. Terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pengertian lainnya yaitu sebagai elemen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional pada lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisinya, termasuk perubahan kebijakan dan program yang terkait dengan sumber daya ilmu pengetahuan. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti materi pokok sumber hukum Islam adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ditempuh oleh peserta didik kelas X SMA Antartika Sidoarjo. Diharapkan peserta didik dapat memahami, menguasai serta mengimplementasikan materi pokok sumber hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki isi materi yang mencakup pemahaman sebuah pokok materi hingga hafalan sehingga cukup sulit bagi siswa untuk dengan mudah memahami dan mengerti isi materi

tersebut. Berdasarkan empat jenis konten pembelajaran menurut Berkove & Moore (2001) dalam (Rusli dkk, 2017: 31) untuk materi sumber hukum Islam termasuk dalam materi yang bersifat konseptual. Pada materi ini peserta didik dituntut harus mencapai kompetensi yang telah ditentukan yaitu, mampu menjelaskan sumber hukum Islam, menjelaskan pembagian hukum Islam, dan menjelaskan cara menentukan suatu hukum berdasarkan sumber hukum Islam. Pada ringkasan materi disusun secara konseptual sesuai dengan karakteristik materi, disertai dengan foto, audio, dan animasi yang dapat memperjelas materi. Dilengkapi pula evaluasi berupa soal dengan tujuan mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan.

Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 19 Februari 2021 di SMA Antartika Sidoarjo melalui proses wawancara dan pengumpulan data dengan guru mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMA Antartika Sidoarjo. Dari hasil wawancara dengan beliau, didapatkan data bahwa waktu untuk pembelajaran pada mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti adalah 1 jam pelajaran 45 menit di setiap minggunya. Ketuntasan Belajar Minimal Atau KBM telah ditentukan untuk mata pelajaran Agama Islam yaitu 76. Selanjutnya metode dan strategi pembelajaran yang digunakan adalah tanya jawab, diskusi, penugasan, Kooperatif (*Cooperative Learning*) serta Pembelajaran secara langsung (*Direct Instruction*). Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang bergantung dengan orang lain. Dengan kata lain peserta didik dilatih dan dibiasakan untuk berinteraksi, komunikasi, dan berbagi pengetahuan, pengalaman, serta tugas. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa metode Pembelajaran Kooperatif tersebut memiliki dampak ketika proses belajar mengajar berlangsung. Misalnya pada kegiatan diskusi kelompok besar atau diskusi kelompok kecil dimana sering terjadi bahwa keaktifan dalam pembelajaran di dominasi oleh beberapa peserta didik saja, terkadang juga hanya satu peserta didik. Situasi seperti ini menyebabkan peserta didik lain menjadi pasif. Selain itu, pada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas terlalu meluas, karena beragamnya sumber materi yang didapatkan oleh peserta didik. Ketika pembahasan materi yang meluas akan berdampak pada proses penyelesaian materinya. Dengan demikian alokasi waktu pembelajaran tidak sesuai pada apa yang telah ditentukan sebelumnya.

Sedangkan pada pemanfaatan sumber belajar menggunakan Al-Quran dan Al-Hadits, buku PAI kelas X Kemendikbud, serta LKS yang didalamnya didominasi tulisan dan sedikit gambar. Media buku

dapat mengubah sikap siswa, tetapi melalui media elektronik dapat mengubah sikap siswa lebih aktif karena media elektronik memungkinkan siswa berinteraksi langsung serta menyerap pesan yang terkandung dalam media tersebut (Putu et al., 2014). Untuk itu, guru membutuhkan ilustrasi dan media lain untuk memberikan tambahan wawasan melalui aplikasi berupa media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia memiliki dampak signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Anggraeni, dkk. 2019).

Kendala lain saat proses belajar mengajar adalah motivasi belajar pada peserta didik yang mulai menurun, merasa jenuh dan rendahnya minat siswa untuk belajar materi pokok tersebut. Hal ini dikarenakan keharusan menempuh mata pelajaran yang cukup banyak pada diri peserta didik. Beberapa kendala yang telah di sampaikan diatas berdampak pada mencapai tujuan pembelajaran yang tidak sesuai target atau KBM. Untuk kesiapan sarana dan alat berbasis teknologi dan informasi di SMA Antartika Sidoarjo sudah cukup memadai. Sudah terdapat laboratorium komputer, jaringan wifi, dan mayoritas siswa memiliki telepon genggam atau *smartphone* yang sudah modern. Namun masih ada guru yang belum memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran. Serta melibatkannya pada pembuatan media pembelajaran yang interaktif.

Menanggapi permasalahan dalam pembelajaran yang telah dikemukakan diatas, maka perlu adanya pemecahan masalah dalam belajar agar mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu bagian yang dibutuhkan ialah Media Pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memberikan rangsangan yang identik, menyamakan pengalaman, dan menghasilkan persepsi yang identik (Munadi, 2008). Adanya kesiapan antara guru dengan siswa dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Guru sebagai pendidik berusaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang diajarkan agar mudah diterima baik oleh siswa. Untuk itu guru perlu mengubah cara mengajar melalui media pembelajaran yang tepat sebagai sarana meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Gagne & Reiser dalam Mustaji (2016: 2) menyatakan bahwa media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, perlu ketepatan pemilihan untuk menentukan media apa yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pada siswa. Selain itu, media pembelajaran yang di butuhkan juga harus mampu mengakomodir materi agar tersampaikan dengan jelas dan dapat memvisualkan dari seluruh isi materi sumber hukum Islam didalam produk multimedia

interaktif yang akan dikembangkan, dalam hal ini media yang sesuai adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah salah satu dari beberapa jenis media yang dirancang dalam proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan menggabungkan berbagai jenis multimedia seperti gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi menjadi satu kesatuan. Serta adanya keterlibatan pengguna didalam nya (Munir. 2012). Penggunaan Multimedia interaktif yang akan dikembangkan merujuk pada aspek peserta didik, aspek materi, aspek guru dan aspek lingkungan yang memadai atau tidak. Melalui pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran ini mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan buku teks (Wilsa. 2019). Dengan demikian media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat mengatasi segala kendala pada setiap aspek dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan asumsi yang telah disampaikan diatas, maka diperlukan Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pokok Sumber Hukum Islam Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Siswa Kelas X SMA Antartika Sidoarjo. Dengan adanya pengembangan media berupa Multimedia interaktif akan membantu pada melaksanakan proses belajar mengajar secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan kebutuhan.

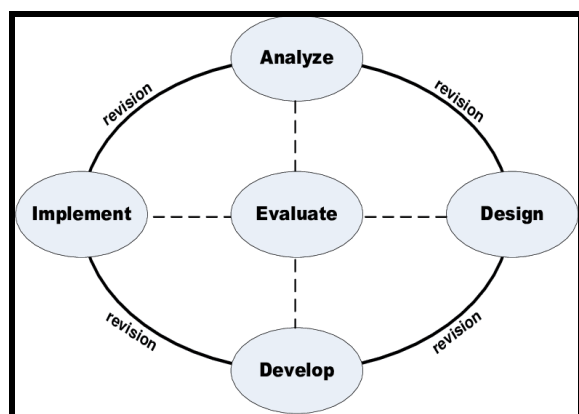
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono, (2012), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu. Sedangkan untuk metode pengembangan, dipilih model ADDIE. Beberapa alasan yang mendasari mengapa Model ADDIE masih sangat cocok untuk digunakan. Alasan pertama adalah model ADDIE dapat beradaptasi dengan sangat baik pada berbagai kondisi. Kedua pada Model ADDIE setiap tahapannya dapat dilakukan kegiatan berupa mengembangkan, mengevaluasi dan memodifikasi produk. Hal ini dapat terjadi karena adanya kerangka kerja umum terstruktur. Yang terakhir adalah Model ADDIE merupakan model desain pengembangan yang melibatkan tahapan-tahapan dasar yang sederhana dan mudah dipelajari. Beberapa alasan diatas memberikan efek positif berupa meminimalkan kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir, sehingga kualitas pengembangan produk dapat terjamin.

Ketika mengembangkan proses pengajaran, inti utamanya adalah proses pengembangan dengan model ADDIE yaitu, pada pengembangan seperangkat

spesifikasi untuk lingkungan belajar yang efektif, efisien dan sesuai untuk analisis latar belakang dan kebutuhan siswa, dan pengembangan semua materi untuk pengajaran dan evaluasi formatif dan sumatif baik hasil pengembangan (Gustafson dan Branch (2002:15).

Adapun tahapan model pengembangan ADDIE meliputi: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*) dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Seel. 2017). Berikut gambaran tahap-tahap dalam pengembangan menggunakan model ADDIE :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE
Dalam buku Tegeh, dkk (2014:41)

Subjek Uji Coba

Ketika melakukan produk pengembangan multimedia interaktif membutuhkan subjek sebagai uji coba. Dalam melakukan subjek uji coba ini, maka pengembang perlu mengidentifikasi karakteristik secara jelas, serta kesesuaian dengan bidang media yang dikembangkan. Berikut subjek uji coba pada penelitian ini :

1) Uji Ahli Materi

Uji materi ini dilakukan untuk mengetahui materi yang ada pada media yang telah dikembangkan apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai peserta didik. Ahli materi yaitu orang yang dapat menguasai materi atau memiliki kompetensi dengan baik mengenai materi sumber hukum Islam disajikan dalam multimedia interaktif. Validator materi yang dipilih peneliti adalah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Antartika Sidoarjo.

2) Uji Ahli Media

Tahap uji media ini dilaksanakan oleh seseorang yang menguasai dan memiliki kompetensi atau ahli dalam bidang media pembelajaran yang dapat

mengevaluasi atau menilai desain dan teknis media dengan baik. Ahli media tersebut dapat diambil dari Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan kualifikasi minimal S2.

3) Uji Ahli Desain Pembelajaran

Dilakukan oleh seseorang yang berpengalaman serta berkompeten dalam bidang desain pembelajaran. Dengan kualifikasi pendidikan minimal S2 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengembangan ini menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data yaitu: (1) observasi, (2) wawancara dengan guru Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dan (3) angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta ahli desain pembelajaran. Observasi ialah proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pembagian observasi ada dua yaitu, Observasi Partisipasi (*participant observation*) dan Observasi Nonpartisipan (terstruktur dan tidak terstruktur) (Sutrisno Hadi, 1968).

Dalam segi proses pelaksanaan pengumpulan data peneliti memilih observasi nonpartisipan tidak terstruktur. Alasannya yaitu kegiatan studi pendahuluan melalui observasi dilakukan tanpa persiapan. Peneliti juga tidak menggunakan instrumen yang telah baku, namun hanya dengan poin –poin yang akan diamati saja. Jadi yang dapat dilakukan peneliti adalah melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian membuat kesimpulan.

Selanjutnya pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Peneliti tidak menggunakan aturan wawancara tertulis yang sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Pedoman wawancara yang digunakan adalah rangkuman masalah yang akan dikembangkan. Teknik pengumpulan data ini digunakan peneliti pada tahap penelitian pendahuluan atau untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden.

Metode pengumpulan data berupa kuesioner. Salah satu metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau jawaban kepada responden secara tertulis berisi pertanyaan/pernyataan pribadi atau publik serta dapat diberikan secara langsung atau tidak langsung kepada responden.

Ketika produk media sudah siap divalidasi, peneliti pengembangan ini membuat angket berupa instrumen validasi yang ditunjukkan kepada setiap para

ahli yang sudah ditentukan sebelumnya. Peneliti tidak menggunakan aturan wawancara tertulis yang sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.

Hasil validasi produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi, dan Media diolah dan dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase. Tahapan yang ada pada uji coba produk digunakan dalam menentukan kelayakan media serta tolak ukur keberhasilan suatu produk. Kelayakan produk media diukur melalui analisis angket dengan menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala linkert (Sugiharto, 2018:93) dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban terpilih setiap item} \times n}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal setiap item} \times n} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus skala Linkert

Keterangan :

P = Angka persentase

n = Jumlah butir instrument, jumlah yang mengisi

Untuk mencari hasil dari presentase yang sudah dihitung, dapat dilihat melalui kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya (Arikunto, 2010). antara lain :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kajian pengembangan produk multimedia interaktif ini membutuhkan persiapan yang matang agar setiap tahapan berjalan lancar sesuai harapan. Proses pengembangan media berdasarkan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Prawiradilaga, 2012:202) adalah sebagai berikut :

Analyze (Analisis)

Beberapa kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini sebagai berikut: (a) melakukan analisis tujuan pembelajaran, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik, (c) melakukan

analisis materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan analisis dapat dilakukan dengan proses observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan Guru Mata Pelajaran. Salah satu permasalahan pembelajaran yang muncul adalah sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran tersebut kurang beragam dan cenderung digunakan dalam jangkauan yang terbatas. Sejauh ini hanya sumber belajar yang digunakan adalah buku PAI kelas X Kemendikbud, Al-Quran dan Al-Hadits, LKS yang didalamnya hanya terdapat tulisan dan gambar saja serta internet. Pada tahap wawancara, guru menyatakan bahwa materi sumber hukum Islam cenderung bersifat konseptual. Dimana banyak dari peserta didik tersebut berkurang minat belajarnya.

Selain itu, Metode *Cooperative Learning* dan *Direct Instruction*/ pembelajaran secara langsung yang sering digunakan guru di dalam proses pembelajaran dikelas. Pembelajaran Kooperatif cenderung menuntut peserta didik belajar secara berkelompok. Misalnya pada kegiatan diskusi kelompok besar atau diskusi kelompok kecil dimana sering terjadi bahwa keaktifan dalam pembelajaran di dominasi oleh beberapa siswa dan terkadang pun hanya satu orang saja, hal ini mengakibatkan peserta didik yang lain menjadi pasif.

Dari uraian data hasil observasi diatas, peneliti mampu menentukan hal apa saja yang akan dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam menentukan pemilihan media menyakini bahwa untuk mengatasi kendala tersebut dapat menggunakan media pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk memperjelas materi, diperlukan suatu sarana media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang muncul. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dipilih untuk mendukung proses pembelajaran yang kurang beragam dalam pemanfaatan sumber belajar dan penyediaan bahan ajar, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Multimedia interaktif berbasis android berisikan materi pokok sumber hukum Islam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMA Antartika Sidoarjo. Materi yang disajikan memiliki karakteristik materi konseptual dimana berisi pemahanan antar satu sub bagian materi dengan lainnya. Untuk itu materi pada media pembejaraan ini akan dikemas dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik serta menyajikan visual yang beragam dan serta memberikan konsep pemahaman yang sedehana pada setiap sub bagian materi. Selain itu, materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan video untuk

memastikan penggunaan media tidak terkesan monoton.

Perancangan (Design)

Berupa tahapan-tahapan yang dilakukan oleh desainer/pengembang untuk melakukan pengembangan produk, tetapi tetap mengacu pada hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Proses desain menitikberatkan pada pemilihan materi, penerapan strategi pembelajaran, dan penggunaan metode evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan persyaratan kompetensi. Serta spesifikasi mengenai tampilan serta bahan yang digunakan pada produk yang diciptakan.

Setelah menyelesaikan tahap analisis, dilanjutkan ke tahap desain. Pada tahap desain ini, peneliti membuat flowchart media, menyusun produk awal atau storyboard, dan menentukan format akhir produk tersebut. Hasil pada tahapan ini yaitu produk awal media sudah tergambar dengan jelas sehingga pengembang dapat melanjutkan ketahapan selanjutnya.

Pengembangan (Development)

Kegiatan inti pada tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik pada multimedia interaktif dapat berupa storyboard. Tahap ini merupakan tahap realisasi media yang ingin dikembangkan. Kemudian media divalidasi sesuai dengan instrument yang disusun sebelumnya. Konten materi yang dikembangkan sumber hukum Islam. Kegiatan ini dimulai dengan melakukan pencarian serta pengumpulan sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu produk baik dari segi materi, isi, maupun teks. Serta hal lainnya yang berkaitan dengan evaluasi. Komponen-komponen tersebut diolah menjadi multimedia interaktif menggunakan perangkat lunak.

a) Tahap Produksi

Pada proses pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan software Corel Draw X7, dan software Construct 3 digunakan untuk memprogram multimedia interaktif untuk bergerak dan berjalan. Berikut tampilan multimedia interaktif :



Gambar 3. Tampilan Menu.



Gambar 4. Tampilan Materi.

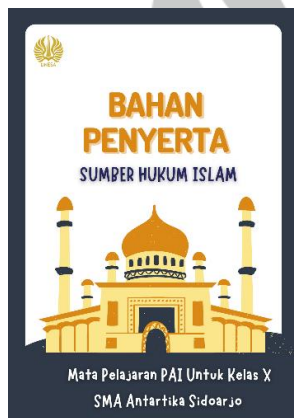


Gambar 5. Tampilan Latihan Soal.



Gambar 6. Tampilan Profi Pengembang.

Selain mengembangkan multimedia interaktif pengembang juga memilih/ mengembangkan media pendukung berupa buku penyerta atau buku panduan untuk penggunaan multimedia interaktif. Buku panduan ini nantinya akan berisi kata pengantar, daftar isi, petunjuk instal aplikasi, petunjuk penggunaan media, fungsi icon dan tombol, identifikasi program, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, profil pengembang.



Gambar 7. Tampilan cover bahan penyerta.

b) Tahap Validasi Tim Ahli

Pada tahapan ini pengembang (*developer*) juga melakukan aktivitas validasi guna menghasilkan media yang layak dan sesuai standart agar dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran dengan tepat. Tahap validasi tersebut meliputi validasi RPP, validasi materi, validasi media serta validasi buku penyerta. Proses melakukan validasi awal dapat dijadikan sebagai acuan dalam merevisi suatu produk. Data yang diperoleh selama revisi produk adalah sebagai berikut:

Ahli Desain Pembelajaran

Uji desain pembelajaran merupakan orang yang yang berkompeten daam bidang desain bidang desain pembelajaran. Dengan kualifikasi pendidikan minimal S2 Jurusan Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dari hasil uji validasi pada ahli desain pembelajaran mendapat persentase 87, 27%.

Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang berkopeten dan menguasai materi yang disampaikan dalam media yang akan dikembangkan. Materi yang disampaikan dalam multimedia interaktif ini yaitu *Sumber Hukum Islam* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kriteria dari ahli materi ini yaitu dengan minimal kelulusan S1 atau guru Mata Pelajaran tersebut. Dari hasil uji validasi materi mendapat persentase 98%.

Ahli Media

Pakar media adalah orang-orang berbakat yang menguasai teknologi dan desain di bidang multimedia interaktif. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan. Selain itu juga mengevaluasi media agar menjadi lebih baik lagi. Ahli media tersebut memiliki kriteria yaitu minimal lulusan S2 dibidang Teknologi Pendidikan. Dari hasil validitas pada ahli media mendapat persentase 96,25%.

c) Tahap Revisi Produk

Tahapan ini merupakan proses perbaikan produk yang telah melalui proses verifikasi, dan proses perbaikan menanggapi saran dan masukan dari masing-masing para ahli. Proses perbaikan ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dianggap sebagai media pembelajaran yang tepat.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, produk-produk yang telah diproduksi sebelumnya diuji baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Prosedur dalam tahapan implementasi ada dua yaitu, pertama mempersiapkan guru dan memberikan panduan serta arahan terkait pengimplementasian media pembelajaran dan yang kedua mempersiapkan siswa dengan cara memberikan pengarahan kepada peserta didik sebelum pelaksanaan implementasi, meliputi alat-alat apa saja yang dibutuhkan pada saat implementasi media pembelajaran. Jika ahli media dan materi menyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada peserta didik.

Poses uji coba multimedia interaktif dilakukan oleh peserta didik kelas X MIPA – 4 di SMA Antartika

Sidoarjo. Tahapan yang dilakukan peneliti yang pertama adalah peserta didik untuk menginstall aplikasi. Selanjutnya memberikan buku panduan yang berupa pdf yang di bagikan melalui link google drive yang telah disediakan oleh peneliti.

Jumlah peserta didik kelas X MIPA – 4 di SMA Antartika Sidoarjo sebanyak 10 siswa. Beberapa tahapan yang dilakukan peneliti ketika akan melaksanakan uji coba produk media pembelajaran, antara lain: pertama peneliti membutuhkan waktu persiapan pelaksanaan uji coba kurang lebih 1 jam. Kegiatan persiapan pelaksanaan uji coba ini peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kedua dilanjutkan dengan kegiatan uji coba media pembelajaran tersebut yang berlangsung selama 45 menit. Ketiga peneliti membagikan lembar kuesioner (angket) yang wajib diisi oleh peserta didik tentang multimedia interaktif. Terdapat 24 butir pertanyaan pada lembar kuesioner (angket) tersebut. Setiap butir pernyataan pada kuesioner dapat memudahkan peneliti untuk menghitung tingkat kelayakan multimedia interaktif.

Hasil perhitungan presentase nilai seluruh pernyataan diperoleh sebesar 92,16%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Sumber Hukum Islam Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti sangat layak digunakan.

Evaluasi (Evaluation)

Langkah pada tahapan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media sebelum melalui tahapan implementasi. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap evaluasi formatif. Hasil evaluasi formatif dibuat oleh ahli ketika melakukan validasi, yaitu koreksi dan saran. Hasil revisi ahli evaluasi adalah sebagai berikut :

a. Revisi RPP

Materi pokok sumber hukum Islam pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti mendapat revisi berupa perbaikan pada rumusan tujuan pembelajaran menggunakan ABCD (Audience, Behavior, Condition, Audience, Behavior, dan Degree). Pada bagian sistematika dan syntax yang digunakan dalam RPP sudah sesuai. Dari hasil uji validasi pada ahli desain pembelajaran pada penilaian RPP mendapat persentase 87, 27%. Dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut Sugiyono (2018) termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa sintaks RPP tergolong sesuai dengan tujuan dan indikator

pembelajaran serta dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.

b. Revisi Materi

Materi pokok sumber hukum Islam pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti mendapat revisi berupa penambahan sub materi periodisasi A-Qur'an. Dari hasil uji validasi oleh ahli materi mendapat persentase 98%. Setelah dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut Sugiyono (2018) termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa konten dan isi materi pada produk multimedia interaktif dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.

c. Revisi Media

Materi pokok sumber hukum Islam pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti mendapat revisi berupa perubahan tata letak tulisan dan perubahan pemilihan warna agar tampilan multimedia interaktif terlihat lebih rapi dan menarik. Dari hasil uji validasi oleh ahli materi mendapat persentase 96,25%. Setelah dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut Sugiyono (2018) termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.

Pembahasan

Dengan menanggapi permasalahan dalam hasil belajar telah dikemukakan sebelumnya maka, perlu adanya pemecahan belajar masalah dalam belajar agar mampu merancang pembelajaran yang efektif sehingga dapat menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai yaitu Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Sumber Hukum Islam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam karena keunggulan utama dalam multimedia interaktif ialah adanya interaksi antara media dengan pengguna. Penggunaan Multimedia interaktif yang akan dikembangkan merujuk pada aspek peserta didik, aspek materi, aspek guru dan aspek lingkungan yang memadahi atau tidak (Munir, 2012). Selain itu, adanya interaksi antara media dengan pengguna. Penggunaan Multimedia interaktif yang akan dikembangkan merujuk pada aspek peserta didik, aspek materi, aspek guru dan aspek lingkungan yang memadahi atau tidak (Wibawanto, 2017). Ketika materi multimedia interaktif, digunakan dalam proses pembelajaran, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan buku teks. (Wilsa, 2019)

Berdasarkan uji kelayakan multimedia interaktif yang dilakukan oleh para ahli RPP, materi dan media mendapat nilai kelayakan sangat baik. Menurut Sanjaya (2008: 59) menjelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan pedoman perencanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan dan disusun untuk jalannya proses pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan silabus. Pada tahun 2019, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Anwar Karim menerbitkan Buletin Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Perangkat Pembelajaran. Materi yang terdapat dalam multimedia interaktif didapat dari buku paket dan LKS Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X serta web browser yang telah direkomendasikan oleh guru Mata pelajaran PAI di SMA Antartika Sidorjo. Buku tersebut adalah buku pegangan dari guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X.

Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif yang didesain dengan menggunakan software Corel Draw X7, dan software Construct 3 digunakan untuk memprogram multimedia interaktif untuk bergerak dan berjalan. Media tersebut dilengkapi dengan bahan penyerta yang ditunjukan kepada pengguna untuk memudahkan dalam penggunaan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bahan penyerta ini berbentuk buku pdf kemudian file media dan bahan penyerta nanti akan dikemas dalam flasdisk yang dapat dipindahkan ke komputer atau smartphone dan lainnya dengan mudah.

Proses instalasi multimedia interaktif yang dikembangkan sangat mudah dilakukan siswa dan guru dapat menyalin file aplikasi ke pada sebuah *flashdisk* yang telah disediakan. Dapat dilakukan juga dengan cara menyebarkan link google drive yang telah berisi aplikasi dan bahan penyerta yang dapat digunakan sebagai panduan saat menggunakan media.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada, penelitian mengenai pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pokok Sumber Hukum Islam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Siswa Kelas X di SMA Antartika Sidoarjo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang telah melalui proses validasi agar produk media yang diproduksi dapat dinyatakan layak untuk menunjang proses pembelajaran. Dari hasil validasi tersebut menyatakan persentase tingkat kelayakan produk media pembelajaran. Hasil presentase penilaian

yang telah didapatkan sebagai berikut : (a) Penilaian Desan Pembelajaran (RPP) dengan hasil presentasi 87,27%, (b) Penilaian materi oleh ahli materi dengan hasil presentase 98%, (c) Penilaian media oleh ahli media dengan presntase 92,16% dan (d) Penilaian kelayakan media dari hasil uji pengguna mendapatkan presentase sebesar 92,16%.

.Berdasarkan hasil analisis presentase penilaian oleh para ahli bahwa, rata-rata kevalidan media dapat kategorikan menjadi sangat baik dengan rentang nilai 81%-100%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka pengembang dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Dengan adanya pengembangan Multimedia Interaktif pada materi pokok sumber hukum Islam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti untuk siswa kelas X SMA Antartika Sidoarjo diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dikelas maupun diluar kelas dan tidak terbatas oleh ruang serta waktu yang didalamnya teah disesuaikan dengan materi yang ada.

2. Saran Destinasi Produk

Pengembangan media ini menghasilkan produk Multimedia Interaktif pada materi pokok sumber hukum Islam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti untuk siswa kelas X SMA Antartika Sidoarjo. Apabila digunakan oleh sekolah lain baiknya perlu ditinjau terlebih dahulu, mengingat karakteristik peserta didik, karakteristik pengajar atau guru serta saran dan prasarana serta hal-hal lain yang ada disekolah untuk ditinjau kembali.

3. Saran Pengembangan lanjutan

Dengan adanya pengembangan Multimedia Interaktif pada materi pokok sumber hukum Islam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti untuk siswa kelas X SMA Antartika Sidoarjo diharapkan dapat memperdalamnya lebih lanjut dengan menambahkan beberapa materi atau latihan soal sesuai kebutuhan. Serta dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas lagi melalui segi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. 2016. "Penerapan Memilihan Media Pembelajaran". *Edcomtech*.1(1): Hal 12-13
- AArikunto, S. (2013). "Prosedur Penelitian" . Jakarta: Rineka Cipta.

- Anggraeni, R. D., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). "Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96–101
- Azhar, A. (2013). "Media Pembelajaran". Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *"Instructional Design : The ADDIE Approach"*. New York : Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Education Technology : A Definition With Commentary* . New York : Routledge Taylor & Francis Group.
- Krisnawati, T. (2014). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 1-4.
- Kristanto, A. (2010). "Pengembangan media Komputer Pembeajaran Mutimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya." *Jurnal Teknoloi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2):12-25
- Kristanto, A. (2016). *Development of Elearning in Audi/Radio Media Development Courses*. *Jurnal TEKPEN E- Journal of UNESA*. Vol. 1. 294-310.
- Kristanto, A. (2018). "Development Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1-7 of.
- Kristanto, Andi. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Muhaimin, M., Habibi, A., A., Saudagar, F., R., Wahyuni, S. (2019). *A Sequential Explanatory Investigation of TPACK: Indonesian Science Teachers' Survey and Perspective*. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 269- 281.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan* . Bandung : Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi.2012. *wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencan.
- Rusli, M., Hermawan, D., Supuwiningsih, N. N., & Bali, S. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Penerbit Andi. Salbino, S. (2014). *Buku pintar gadget android untuk pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). *Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo*. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96–104.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tegeh, I. M., Jampel , I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.