

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PAI KELAS II SD NEGERI NGRINGIN DEPOK SLEMAN

INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF ISLAMIC EDUCATION FOR GRADE II OF SD NEGERI NGRINGIN DEPOK SLEMAN

Oleh: Wisnu Bayu Aji, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: wisnubayuvisual@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak bagi kelas II SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman mata pelajaran PAI materi sifat-sifat terpuji dan berwudhu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diadaptasi dan dimodifikasi dari Borg & Gall. Langkah yang ditempuh yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir. Data hasil angket ahli materi dan ahli media dianalisis dengan konversi skala empat. Sedangkan data hasil angket siswa dianalisis dengan skala Guttman. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 3,5 (layak). Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 3,73 (layak), dan penilaian pada uji coba lapangan 0,96 (layak).

Kata kunci: multimedia pembelajaran interaktif, sifat-sifat terpuji dan berwudhu, siswa kelas II.

Abstract

This research aims to produce an interactive learning multimedia product which suitable for Grade II students of SD N Ngringin, Depok, Sleman of Islamic Education focus on commendable character and wudhu. This research is a developmental study adapted and modified from Borg and Gall. The steps that the researcher takes, 1) preliminary research and information collection, 2) development planning, 3) initial product development, 4) initial field trial, 5) revision of trial results, 6) field trials, 7) revision of field trial results, 8) Field implementation test, and 9) final product revisions. The research instruments used are observation, questionnaire, documentation. The results of the questionnaire of material experts and media experts were analyzed by a four-scale conversion. Meanwhile, the result of the student's questionnaire was analyzed by Guttman scale. The results from the material experts is 3,5 (eligible). The results from media experts is 3,73 (eligible), and from the field experts is 0.96 (eligible).

Key words: interactive learning multimedia, commendable character and taking wudhu, student of class II

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Kemajuan teknologi mengubah pendidikan mulai dari bagian administrasi, pembelajaran, evaluasi dan lain sebagainya.

Sangat menguntungkan bahwa sejak awal mula pendidikan senantiasa bersikap terbuka terhadap penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi. Hal ini mempunyai maksud bahwa sistem pendidikan yang tidak mau dan kurang bisa

menyelaraskan diri dengan kemajuan teknologi tersebut, maka sistem pendidikan tentu akan ketinggalan zaman. Sistem pendidikan tentu tidak lagi relevan dan integral dengan kemajuan yang telah diperoleh dunia.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Berbagai macam sumber pesan diantaranya pengajar, peserta didik, orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya. Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan pengajar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Sanaky, 2009: 1-2).

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksanakannya. Untuk memenuhi hal tersebut, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar.

Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam kualitas proses belajar mengajar yang dikembangkannya yang selanjutnya berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan peran media pembelajaran.

Faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun peserta didik. Ada banyak media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah

pembelajaran dengan multimedia. Penggunaan multimedia dapat membantu kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi presentasi seperti multimedia berbasis komputer yang menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi akan menarik perhatian dan minat belajar siswa. Dengan memanfaatkan media, guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, terutama dengan memanfaatkan media berbasis teknologi seperti pembelajaran komputer.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru mengalami kendala dalam menyampaikan mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan materi berwudhu. Dalam materi sifat-sifat terpuji yang terdiri dari sifat jujur, sabar, amanah, dan rendah hati guru mengalami kendala dalam

menjelaskan sifat-sifat tersebut dikarenakan siswa belum dapat berpikir secara abstrak, sedangkan untuk materi berwudhu guru kesulitan menyampaikan materi dikarenakan materi berwudhu seharusnya diajarkan dengan metode praktek namun karena keterbatasan fasilitas dan sarana hal tersebut tidak dapat dilaksanakan. Di samping itu masih kurangnya atau terbatasnya sumber belajar seperti media pembelajaran, modul, alat peraga, permainan edukatif menjadi kendala dalam proses pembelajaran di kelas sehingga penyampaian materi tidak dapat tersampaikan secara maksimal. Buku-buku dan bahan ajar cetak lainnya masih belum cukup untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar.

Permasalahan lain timbul karena guru hanya menerapkan metode ceramah dan proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak atau modul tentu saja sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas terasa membosankan. Hal itu ditandai dengan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas seperti banyaknya siswa yang asyik bermain sendiri, siswa yang mengobrol dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Metode penyampaian materi pendidikan agama islam secara tradisional dengan menitik beratkan kepada metode ceramah tampaknya tidak memadai lagi, sebab para siswa telah mulai kritis. Metode ceramah murni hanya efektif untuk sekitar 15 menit yang pertama, untuk selanjutnya daya serap siswa terhadap ceramah mulai menurun (Gulo, 2002: 142).

Langkah alternatif yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat menghadirkan materi yang tidak bisa

dihadirkan di dalam kelas. Multimedia pembelajaran interaktif dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yaitu pada tahap operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit siswa sudah mampu mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi serta siswa mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa secara konkrit. Hal tersebut sesuai dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan, karena dalam multimedia pembelajaran interaktif mencakup gambar animasi, suara, dan teks. Sehingga dengan multimedia interaktif pembelajaran diharapkan dapat berjalan interaktif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif dipilih karena sesuai sarana dan prasarana yang mendukung di sekolah, serta multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan secara individu atau berkelompok di dalam kelas dan juga dapat digunakan secara mandiri di rumah. Jika dilihat dari ketersediaan sarana, proses pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal dengan menggunakan media pembelajaran. Sayangnya, tidak semua guru mampu untuk membuat media tersebut. Ditambah lagi sulitnya untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudhu.

Berdasarkan dari analisis tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pendidikan agama islam pokok bahasan Sifat-sifat terpuji dan Berwudhu kelas II SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman, Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan *model Research and Development* dengan produk yang akan dikembangkan adalah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi sifat-sifat terpuji dan berwudhu yang layak digunakan kelas II SD. metode R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian R&D mengadaptasi model penelitian Borg dan Gall.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall, dalam model ini terdiri dari 9 langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, meliputi, uji coba lapangan awal, revisi, uji coba lapangan, revisi, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Ngringin terdapat 29 siswa, dengan pembagian subjek uji coba lapangan awal 3 siswa, subjek uji coba lapangan 6 siswa, dan uji coba pelaksanaan lapangan 29 siswa.

Validasi Instrumen

Menurut Arifin (2012: 245) validasi adalah suatu derajat ketetapan instrumen atau disebut juga sebagai alat ukur. Validasi instrumen oleh ahli media dan ahli materi menggunakan *Expert judgement* serta angket agar hasil lebih baik. Validasi instrumen bersifat teoritis karena ahli instrumen hanya menilai dari segi teori atau

validnya instrumen yang akan digunakan pada proses validasi media, bukan terhadap isi dari media yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini meliputi: wawancara, observasi, dan angket penilaian produk untuk ahli materi, ahli media dan siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Ada dua macam data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain data kualitatif dan kuantitatif keterangannya sebagai berikut:

- a. Data kualitatif diperoleh dari angket dan pedoman wawancara yang berupa tanggapan dianalisa dan dideskripsikan secara kuantitatif.
- b. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 4 keterangannya berikut ini :

Tabel 1. Kriteria penilaian

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Sangat	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Kurang	

Data penilaian dari uji coba siswa menggunakan skala guttman rentang 0 sampai 1 dengan kriteria

kelayakan menurut Widyoko (2012, 108) pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria penilaian produk uji coba

Nilai	Interval	Kriteria	Konversi
1	$0.5 < \bar{x} \leq 1$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0.5$	Tidak setuju	Tidak Layak

Jika analisis data respon siswa yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “layak” atau memperoleh skor dengan rentang nilai $0.5 < \bar{x} \leq 1$ maka multimedia pembelajaran dapat digunakan dan layak untuk digunakan. Apabila data respon siswa yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “tidak layak” atau memperoleh skor rata-rata rentang $0 < \bar{x} \leq 0.5$ maka multimedia pembelajaran belum layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian awal dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan menggunakan metode observasi, angket, dan wawancara kepada responden yaitu guru dan siswa kelas II SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman. Berdasarkan hasil observasi di peroleh beberapa permasalahan sebagai berikut; Siswa kurang tertarik dalam mempelajari pelajaran PAI pada saat proses pembelajaran berlangsung, Sisiwa kelas II kesulitan memahami materi pelajaran PAI karena sekolah belum menerapkan metode praktek dalam proses pembelajaran, Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, Sumber belajar yang tersedia di SD Negeri Ngringin Depok

Sleman khususnya kelas II hanya berupa media cetak, Belum dikembangkannya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI, Belum tersedianya media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa belajar mandiri maupun kelompok.

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukannya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudhu, sehingga multimedia pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran selain buku paket dan LKS.

2. Hasil Perencanaan Pengembangan

Kegiatan perencanaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI pokok bahasan Sifat-sifat Terpuji dan Berwudhu diantaranya sebagai berikut :

- a. Merencanakan desain dan konsep pengembangan multimedia pembelajaran bersama guru pengampu kelas II.
- b. Merencanakan isi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator mata pelajaran PAI pokok bahasan Sifat-sifat Terpuji dan Berwudhu
- c. Mengumpulkan materi sebagai bahan referensi dari buku paket bahan ajar siswa, mencari gambar dan video melalui internet terkait materi pelajaran PAI pokok bahasan Sifat-sifat Terpuji dan Berwudhu yang akan dimuat dalam produk multimedia.
- d. Menyediakan alat dan bahan pengembangan multimedia pembelajaran diantaranya: seperangkat laptop dengan aplikasi Adobe Flash CS3, Corel Draw x7, Adobe Audition 3.0.

3. Hasil Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi multimedia pembelajaran interaktif, berkonsultasi dengan guru pengampu kelas II SD Negeri Ngringin, Depok Sleman, terkait mata pelajaran PAI khususnya pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudhu.
- b. Membuat desain produk untuk mempermudah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang berupa GBPIM, flow chart dan story Board.
- c. Mengumpulkan materi dan bahan-bahan yang dibutuhkan pengembangan multimedia berupa gambar, video, musik pengiring (sound) melalui buku dan internet.
- d. Proses produksi

Pada proses ini mempersiapkan rancangan desain produk yang berisi bagian desain cover, intro/ pembuka, bagian isi/ menu utama, bagian materi, dan bagian penutup. Berikut ini merupakan isi multimedia pembelajaran:

1) Desain cover

Desain cover luar untuk kemasan multimedia pembelajaran interaktif dibuat menggunakan corel draw X7. Ukuran kertas yang digunakan 26,6 cm x 18,5 cm, cover berisi gambar tampilan isi multimedia, judul multimedia, dan identitas pengembang. Untuk desain cover luar ada 3 jenis yaitu: desain cover luar, desain label CD, dan desain buku petunjuk.

2) Bagian awal

Berisi tampilan pembukan program multimedia bertuliskan “Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta” dan diikuti dengan tampilan pembuka berupa gambar sebuah masjid yang bertuliskan “Pendidikan Agama Islam” yang di desain menggunakan software adobe flash CS3.

3) Bagian isi (menu utama)

Dalam menu utama terdapat beberapa pilihan menu sebagai berikut:

- a) Petunjuk penggunaan, bagian ini memuat cara menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.
 - b) Kompetensi, menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator materi Sifat-sifat Terpuji dan berwudhu.
 - c) Profil, berisi identitas dari pengembang multimedia, identitas dosen pembimbing skripsi, serta identitas dosen ahli materi dan ahli media.
 - d) Materi, berisi 2 submenu yaitu: sifat-sifat terpuji dan tata cara berwudhu. Di dalam setiap materi tersebut di sertai dengan penjelasan berupa teks dan animasi.
 - e) Latihan, bagian ini berisi 2 submenu yaitu: sifat-sifat terpuji dan berwudhu, di setiap menu tersebut berisi soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang disesuaikan dengan materi.
- e. Finishing Produk

Tahap ini merupakan tahap pengemasan produk multimedia pembelajaran yang sudah selesai dan siap dikemas dalam bentuk Compaq Disk (CD). Pembuatan cover menggunakan Corel Draw X7 dengan ukuran kertas 26,6cm x 18,5cm. Cover untuk kemasan produk berisi gambar yang merupakan judul multimedia,

tampilan isi multimedia, dan identitas pengembang.

f. Validasi Media

Hasil dari pengembangan produk awal terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dengan meminta masukan dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu dosen PGSD FIP UNY yang berkompeten pada bidang studi PAI, memberikan penilaian terkait aspek isi materi dan kebenaran materi. Sedangkan ahli media oleh dosen jurusan Teknologi Pendidikan yang berkompeten mengenai multimedia pembelajaran interaktif.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

a) Validasi Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran Tahap I

Berdasarkan hasil penilaian validasi kelayakan media oleh dosen ahli materi PAI tahap I mendapatkan skor penilaian 41 dan rata-rata skor 2,7 dengan kriteria penilaian “baik”. Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan produk Widoyoko (2012: 108) termasuk ke dalam kategori “layak”. Meskipun hasil dari penilaian ahli materi pelajaran PAI tahap I masuk dalam kategori layak, masih ada sedikit revisi produk. Berikut ini merupakan masukan ahli materi mengenai isi materi multimedia pembelajaran yang dikembangkan:

(1) Tata Penulisan

Pada materi sifat-sifat terpuji terdiri dari 4 sifat yaitu sabar, jujur, amanah, rendah hati. Dari setiap sifat tersebut diberikan penjelasan, pengertian, serta contohnya. Penggunaan kata lebih disederhanakan sesuai dengan pemahaman siswa kelas II serta di tulis sesuai kaidah EYD. Huruf kapital digunakan hanya pada judul materi dan di awal kalimat saja.

Untuk penegasan kata bisa menggunakan warna yang berbeda, atau bisa menggunakan tulisan bold (hurif tebal). Ahli materi juga mengingatkan kembali koreksi setiap kalimat dengan teliti jangan ada kesalahan penulisan

(2) Animasi

Pada materi sifat-sifat terpuji animasi berupa contoh adegan yang menggambarkan ilustrasi dari setiap sifat tersebut. secara keseluruhan sudah bagus, tetapi perlu di perbaiki di bagian percakapan pada setiap adegan agar pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan.

Pada materi berwudu terdapat dua animasi yaitu tata cara berwudhu dan hal yang membatalkan wudhu. secara keseluruhan sudah bagus, tetapi pada bagian tata cara berwudhu khususnya ketika adegan menghirup air ke dalam hidung, mengusap wajah, membasuh tangan, mengusap kepala, dan membasuh kaki perlu diperjelas agar siswa tidak salah saat menerapkan tata cara wudhu dalam kehidupan sehari-hari.

b) Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan hasil penilaian validasi kelayakan media oleh dosen ahli materi PAI tahap II menunjukkan bahwa rerata skor memperoleh 3,5 dengan kriteria penilaian “sangat baik”. Hasil tersebut masuk dalam konversi penilaian “layak” dan dinyatakan layak uji coba tanpa revisi.

2) Hasil Validasi Ahli Media

a) Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap I

Berdasarkan hasil penilaian validasi kelayakan media oleh dosen ahli media tahap I mendapatkan skor penilaian 88 dan rata-rata skor 3,38. Hasil

tersebut masuk dalam kriteria penilaian “Sangat baik”, dan jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan produk Widoyoko (2012: 108) termasuk ke dalam kategori “layak”. Namun masih ada saran perbaikan dari ahli media pembelajaran guna menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang lebih baik. Berikut ini merupakan masukan ahli media tahap I mengenai produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan:

- (1) Hindari penggunaan warna merah terutama pada background penjelasan materi, karena sangat mencolok dengan warna huruf sehingga menyebabkan mata sakit.
- (2) Hindari penggunaan huruf kapital, huruf kapital hanya digunakan pada judul dan awal kalimat.
- (3) Perlu menambahkan menu materi ketika telah masuk ke materi lain, sehingga pengguna tidak perlu kembali ke halaman sebelumnya untuk berpindah ke materi selanjutnya.
- (4) Menambahkan tombol untuk memutar dan mematikan musik.
- (5) Mengganti musik latar yang sesuai dengan materi di multimedia pembelajaran interaktif yaitu musik yang bernuansa islami.

b) Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap II

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap II mendapatkan skor penilaian 97 dan rata-rata skor 3,73 dengan kriteria penilaian “sangat baik”. Hasil tersebut masuk ke dalam konversi penilaian “layak” dan dinyatakan layak uji coba tanpa revisi oleh ahli media.

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 3 orang siswa mendapatkan rata-rata 0,8 yang diperoleh dari perbandingan jumlah skor penilaian seluruh siswa dengan jumlah penilaian sempurna. Jika dikonversikan menggunakan skala Guttman, rata-rata penilaian 0,8 berada pada rentang nilai $0.5 < \bar{x} \leq 1$ dengan kriteria penilaian “layak”.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal diperoleh kriteria penilaian layak tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama ini dilakukan oleh 6 orang siswa kelas II SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman yang dipilih guru kelas II dengan tingkatan kognisi tinggi, sedang, dan kurang. Data yang didapatkan dari uji coba lapangan dengan jumlah skor 109 dan diperoleh rata-rata 0,90 dengan kriteria penilaian “layak”.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan berjalan lancar dan tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna, sehingga tidak dilakukan revisi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif PAI. Hasil uji coba lapangan didapat rata-rata 0,9 dengan kriteria penilaian “layak”. Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji pelaksanaan lapangan.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional melibatkan seluruh siswa kelas VI SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman sebanyak 29 orang siswa. Berdasarkan penilaian hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan rata-rata 0,96 yang diperoleh dari perbandingan jumlah skor penilaian seluruh siswa dengan jumlah penilaian sempurna. Jika dikonversikan menggunakan skala Guttman, rata-rata penilaian 0,96 berada pada rentang nilai $0.5 < \bar{x} \leq 1$ dengan kriteria penilaian “layak”.

9. Revisi Produk Akhir

Pada uji coba lapangan operasional tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Hasil yang didapat dari penelitian menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif PAI pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudhu sudah baik dan layak digunakan oleh siswa kelas II SD sebagai media pembelajaran. Kegiatan penelitian pengembangan berdasarkan langkah Borg dan Gall selesai dilakukan.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif PAI pokok bahasan Sifat-sifat Terpuji dan Berwudhu. Penelitian pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini mengadaptasi dan memodifikasi langkah pelaksanaan pengembangan dari Borg dan Gall (1989). Dari kesepuluh langkah, peneliti membatasi pada sembilan langkah penelitian pengembangan. Hal ini dikarenakan bahwa tujuan utama dalam penelitian pengembangan adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan

sebagai salah satu sumber bahan ajar. Sembilan langkah tersebut, yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang pembuatannya menggunakan software adobe flash CS 3 telah selesai dikembangkan. Proses pembuatan multimedia pembelajaran ini dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbantuan komputer yang layak telah dilakukan serangkaian tahap validasi ahli dan uji coba lapangan terhadap pengguna. Validasi ahli dan ujicoba lapangan dimaksudkan untuk memperoleh data untuk kepentingan revisi produk multimedia.

Multimedia yang dikembangkan peneliti ini dianggap penting bagi siswa kelas II karena multimedia pembelajaran interaktif ini berisi gambar-gambar dan animasi yang berkaitan dengan pendukung materi sifat-sifat terpuji dan berwudhu yang selama ini dianggap siswa sulit karena bersifat abstrak. Selain itu juga dilengkapi animasi yang dapat memberikan pemahaman sesuai daya pikir siswa, karena penelitian menekankan pada tahap operasional konkret yaitu pada usia anak 7 atau 8 - 11 atau 12 tahun. Pada usia tersebut anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Seperti yang dikemukakan J.Piaget (Asri Budiningsih, 2005: 35) bahwa tahapan anak yang ketiga yaitu tahap operasional kongkret (umur 7 atau 8 - 11 atau 12 tahun), pada tahapan ini anak

sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya pokok Sifat-sifat terpuji dan Berwudhu. Uji kelayakan produk tersebut terbagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan utama, dan 5) tahap uji coba lapangan operasional.

Pada tahap validasi materi, dosen ahli bidang studi PAI melakukan penilaian dan memberikan saran serta masukan mengenai aspek pembelajaran dan aspek materi. Kegiatan validasi materi dilakukan 2 tahap. Data hasil penilaian ahli materi tahap I memperoleh penilaian 2,7 dengan kategori "Baik". Sedangkan data hasil penilaian ahli materi tahap II memperoleh penilaian 3,5 dengan kategori "Sangat baik". Hasil tersebut masuk ke dalam konversi penilaian "layak". Multimedia pembelajaran interaktif sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli materi pelajaran PAI yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap validasi media dilakukan kegiatan validasi dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan terkait multimedia yang dikembangkan. Angket penilaian ahli media terdiri dari 26 butir instrument yang terdiri dari aspek desain cover, tampilan, pengoperasian program, navigasi, audio. Proses validasi ahli media tahap I mendapatkan skor penilaian 3,38 dengan kriteria "Sangat baik".

Sedangkan Proses validasi ahli media tahap II mendapatkan skor penilaian 3,73 dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil tersebut masuk ke dalam konversi penilaian "layak" dan dinyatakan layak uji coba tanpa revisi oleh ahli materi pelajaran PAI.

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa dari angket penilaian mendapatkan hasil rata-rata skor 0,8 dengan kriteria "layak". Pada uji coba lapangan utama melibatkan 6 orang siswa, yang mendapatkan penilaian dengan hasil rata-rata skor 0,90 dengan kriteria "layak". Tahap selanjutnya uji coba lapangan operasional melibatkan 29 orang siswa. Uji coba lapangan operasional ini merupakan tahap terakhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran PAI pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudhu. Hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh hasil rata-rata skor 0,96 kriteria penilaian "Layak". Dari ketiga tahap uji coba multimedia pembelajaran diperoleh hasil rata-rata penilaian angket yang mengalami kenaikan.

Sebagian besar siswa terlihat antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan memperhatikan penjelasan materi dalam multimedia. Pada saat uji coba pelaksanaan berlangsung siswa merasa senang dan tertarik dengan adanya multimedia pembelajaran ini, karena belum pernah diterapkan jenis media berbasis komputer. Hal positif yang terlihat siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan multimedia ini adalah siswa aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan. Rasa ingin tahu mereka bertambah sehingga mereka nampak bersemangat dalam belajar. Namun terdapat sedikit kendala pada saat proses penelitian berlangsung. Kendala yang dialami adalah keterbatasan laptop untuk

penggunaan multimedia, sehingga dibentuklah kelompok yang terdiri 5 siswa kemudian siswa bergantian untuk mengoperasikan multimedia.

Program multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI khususnya pokok bahasan Sifat-sifat terpuji dan Berwudhu diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa yang menarik, efektif, dan efisien. Program multimedia pembelajaran ini hendaknya dapat menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran lain.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran PAI, ahli media pembelajaran, siswa kelas II, dan guru SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman selaku pengguna produk, multimedia pembelajaran PAI pokok bahasan Sifat-sifat terpuji dan Berwudhu hasil pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran baik oleh guru maupun siswa kelas II.

Keterbatasan Penelitian

1. Pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif hanya terbatas pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sifat-sifat terpuji dan Berwudhu.
2. Peneliti hanya menghitung tingkat kelayakan dari pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif, tidak sampai meneliti tingkat efektivitas dan evaluasi multimedia pembelajaran interaktif.
3. Dalam metode pengembangan tidak mencapai tahap produksi secara massal karena media yang dikembangkan khusus untuk sasaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pembahasan produk akhir dapat diperoleh kesimpulan bahwa, Penelitian dan pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu; Analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli dan uji lapangan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengkaji hal-hal yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan melalui observasi awal pada tanggal 9 Januari 2017. Tahap kedua yaitu pengembangan produk, peneliti merancang produk dimulai dengan membuat GBPIM, storyboard, flowchart, dan program adobe flash cs. Tahap ketiga peneliti melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Tahap terakhir adalah uji lapangan yang terdiri dari uji coba lapangan awal dengan subjek 3 orang siswa, uji coba lapangan utama dengan subjek 6 orang siswa, dan uji coba lapangan operasional melibatkan seluruh siswa kelas II berjumlah 29 siswa. Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari validasi ahli materi termasuk kategori “sangat baik” dengan jumlah skor penilaian 3,5. Hasil tersebut masuk dalam konversi penilaian “layak”. Sedangkan dari ahli media termasuk kategori “sangat baik” dengan jumlah skor penilaian 3,73 dan hasil penilaian tersebut masuk dalam konversi penilaian “layak”. Berdasarkan hasil uji coba produk penilaian siswa mendapatkan jumlah rata-rata skor 0,96 dengan kategori “layak”, bila dikonversikan ke dalam data kualitatif dapat disimpulkan “layak”.

Saran

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudu antara lain :

1. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, telah hadir teknologi touchscreen pada laptop, tablet PC dan smartphome. Diharapkan penalti selanjutnya dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis touchscreen agar mempermudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Akan terasa lebih menarik dan interaktif bagi siswa jika terdapat permainan di dalam multimedia.
3. Multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran akan maksimal bila didukung dengan media pembelajaran lainnya. Karena masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan yang tidak terdapat pada media lainnya.
4. Diharapkan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.
5. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka diharapkan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau pada materi lainnya pada waktu mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Gulo,W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Miarso, Y. (2004). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajran*. Yogyakarta: PPS UNY.
- Syaodih N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis adalah Wisnu Bayu Aji. Penulis lahir di Cilacap, 22 Oktober 1995. Saat ini penulis beralamat di Cinyawang RT01/08, Kecamatan Patimuan, Kabupaten Cilacap.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SDN cinyawang 02 dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMPN 1 Patimuan dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMAN 1 Sidareja Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.