

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI
MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV
SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

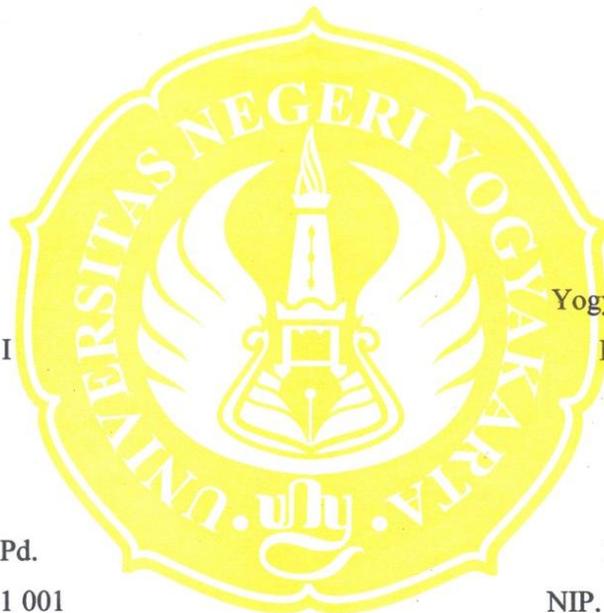


Oleh
Anisa Nanindra Mahastrajaya
NIM 11105241034

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Anisa Nanindra Mahastrajaya, NIM 11105241034 telah disetujui pembimbing untuk dipublikasikan.



Dosen Pembimbing I

M. Djauhar Siddiq, M.Pd.
NIP. 19490901 197803 1 001

Yogyakarta, November 2015

Dosen Pembimbing II

Estu Miyarso, M.Pd
NIP. 19770203 200501 1 002

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA

DEVELOPING INTERACTIVE-LEARNING MULTIMEDIA FOR ISLAMIC EDUCATION COURSE ESPECIALLY SHOLAT PRAYERS

Oleh: Anisa Nanindra Mahastrajaya
Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Yogyakarta
anisa.nanindra.m@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan “baik” (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh hasil “sangat baik” (4,46). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “layak” (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “layak” (97,2%), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (98,9%). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dikatakan “layak” sebagai media pembelajaran bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

Kata Kunci: Pembelajaran PAI, multimedia pembelajaran interaktif, kelas IV

Abstract

This research which aimed to produce interactive-learning multimedia for Islamic Education course, especially during learning shalat prayers, is worthy to be used as learning media for 4th grade students SDN Lempuyangwangi Yogyakarta. Data gathering technique used were interview, observation, documentation and questionnaire. Author used descriptive quantitative method in order to analyze data. According to product assessment by experts, which include educational and normative material which states that this interactive-learning multimedia is “good” (4,11) and product assessment by experts which conclude that display and programming aspects which states the product is “very good” (4,46). Preliminary field examination output obtained assessment of “worthy” (91%), as field examination resulted as “worthy” (97,2%), while field research implementation examination attained results of “worthy” (98,9%). This results concludes that interactive-learning multimedia for Islamic Education course stated as “worthy” to be learning media for 4th grade students SDN Lempuyangwangi Yogyakarta.

Keywords: Islamic Education Learning, interactive-learning multimedia, 4th grade

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4) adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Contoh dari media pembelajaran antara

lain media audio, video, buku teks, modul, multimedia dan lain-lain.

Seiring perkembangan jaman, berbagai media pembelajaran yang canggih dan modern diciptakan oleh para ahli. Media pembelajaran tersebut banyak yang berbasis teknologi salah satunya ialah multimedia interaktif. Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi teks, gambar,

seni grafik, animasi, suara dan video. Rangkaian media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menciptakan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi tidak sekedar dilihat, akan tetapi juga dapat untuk didengar, serta dapat membangkitkan selera karena menggunakan gambar dan animasi yang memiliki seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya (Budi Sutedjo D. Oetomo, 2002:109).

Salah satu materi mata pelajaran PAI adalah Melaksanakan Sholat. Materi ini merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam mata pelajaran PAI, karena Sholat adalah ibadah yang wajib untuk dilaksanakan bagi setiap umat Islam yang sudah *baligh*. Selain masa *baligh* terdapat ketentuan dalam Al-Qur'an dan hadits yang menunjukkan perintah untuk Melaksanakan Sholat. Diantaranya seperti firman Allah dalam surat Taha ayat 14:

..... وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي

“dirikanlah Sholat untuk mengingat aku”

Ayat di atas memberikan petunjuk kepada setiap umat Islam untuk Melaksanakan Sholat. Meskipun Sholat baru diwajibkan ketika seorang anak telah menginjak usia *baligh*, namun dalam hadits Rasulullah memberikan ketentuan untuk memerintah seorang anak yang berusia tujuh tahun untuk mendirikan Sholat:

مُرُوا الصَّبِيَّ بِالصَّلَاةِ إِذَا بَلَغَ سَبْعَ سِنِينَ وَإِذَا بَلَغَ عَشَرَ سِنِينَ فَاصْرَبُوهُ عَلَيْهَا

“Perintahkanlah anak untuk Sholat jika ia sampai pada umur tujuh tahun dan ketika sampai sepuluh tahun pukullah ia agar Melaksanakan Sholat”

Dari firman Allah dan hadits Rasulullah di atas, dapat diketahui bahwa anak usia sepuluh tahun harus sudah dapat Melaksanakan Sholat wajib. Sedangkan, anak SD kelas IV berusia antara 10-11 tahun yang berarti mereka juga sudah wajib Melaksanakan Sholat. Dengan bimbingan orang tua dan guru serta lingkungan yang mendukung, siswa diharapkan mampu Melaksanakan Sholat baik sendiri maupun bersama-sama dan hafal bacaan serta memahami makna bacaan Sholat, hal ini juga sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa pada materi Melaksanakan Sholat.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa kelas IV SD yang belum hafal gerakan dan bacaan Sholat serta hampir semua siswa belum tahu dan belum dapat memahami makna dari bacaan Sholat. Selain itu, siswa kurang berkonsentrasi terhadap pelajaran karena siswa masih sering mengobrol saat guru menjelaskan materi. Media pembelajaran yang sering digunakan hanya sebatas penjelasan dari guru, buku paket dan video yang tidak interaktif. Sementara itu dalam proses pembelajaran PAI menggunakan metode ceramah dan sesekali dilakukan tanya jawab.

SDN Lempuyangwangi Yogyakarta memiliki sarana pembelajaran berupa laboratorium komputer, beberapa laptop dan LCD proyektor, namun belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran PAI khususnya materi Melaksanakan Sholat. Materi pelajaran yang diajarkan menggunakan aplikasi melalui teknologi komputer memungkinkan siswa gambar, simbol, animasi bahkan video yang

dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Kegiatan pembelajaran baiknya adalah yang mampu membuat siswa berkonsentrasi pada materi yang sedang dijelaskan. Hal tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya berbagai media pembelajaran, siswa tidak akan mudah bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat beberapa permasalahan yang ada, maka sangat dimungkinkan untuk dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat yang layak untuk siswa serta dapat memberikan solusi dari masalah yang ada pada proses pembelajaran PAI siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

Dengan adanya multimedia ini diharapkan dapat memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep PAI materi Melaksanakan Sholat, serta mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Multimedia dapat digunakan sebagai pelengkap buku paket serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas, maka perlu adanya definisi operasional. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah kegiatan untuk menghasilkan produk pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, audio, dan animasi.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam proses belajar siswa, Multimedia pembelajaran PAI materi keragaman Melaksanakan Sholat yang layak adalah pengembangan multimedia pembelajaran yang menurut ahli materi pelajaran PAI dan ahli media pembelajaran sudah memenuhi kriteria kelayakan persyaratan pengembangan produk.

Rayandra Asyhar (2012:172-173) bahan ajar multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia yang dituangkan dalam bentuk CD/DVD interaktif yang dilengkapi dengan kuis untuk latihan. Sementara itu, Azhar Arsyad (2009:170) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan lebih dari satu media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna 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 (Daryanto, 2010:51). Jadi multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari teks, gambar, suara, video, dan animasi yang menjadi satu kesatuan untuk menampilkan informasi, pesan, atau isi mata pelajaran guna memahami siswa mengenai materi yang diajarkan serta dapat

menciptakan hubungan dua arah atau interaktif (adanya *feedback* dari siswa).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 137-138) ada beberapa keuntungan dalam mendayagunakan komputer dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- b. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme.
- c. Menghasilkan penguatan yang tinggi, kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.
- d. Berguna sekali untuk siswa yang lamban.
- e. Kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa, terutama untuk siswa-siswa yang dikhususkan, dan kemandirian belajar mereka pun dapat diawasi terus.
- f. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.

Daryanto (2010:53) mengemukakan beberapa karakteristik dari multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Rayandra Asyhar (2012:173) Kriteria bahan ajar multimedia yang baik antara lain yaitu:

- a. Tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.
- b. Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- c. Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik.
- d. Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (*styles*) yang berbeda dalam belajar.
- e. Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- f. Sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai.
- g. Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung tersedia.
- h. Memungkinkan ditampilkan suatu *virtual learning environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application* yang menunjang.
- i. Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (*disconnected events*).

Media pembelajaran berbantuan komputer seperti multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk belajar secara individual maupun kelompok. Dalam pembelajaran individual, siswa dapat belajar sendiri dan menyesuaikan dengan kemampuan yang dimilikinya. Adapun dalam

pembelajaran kelompok multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk siswa sehingga metode pembelajaran dapat lebih variatif dan dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa pada materi pelajaran.

Anshari (1976:85) memberikan pengertian pendidikan agama islam sebagai proses bimbingan oleh subyek didik terhadap perkembangan jiwa dan raga obyek didik dengan bahan-bahan materi tertentu, pada jangka waktu tertentu, dengan metode tertentu dan dengan perlengkapan yang ada kearah terciptanya pribadi muslim disertai evaluasi sesuai dengan ajaran Islam.

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki tujuan tersendiri. Berikut ini ialah tujuan dari Pendidikan Agama Islam di SD.

1. menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT
2. mewujudkan manusiaan Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Ruang lingkup mata pelajaran PAI ada lima, yaitu: Al-Quran dan Hadits, aqidah, akhlak, fiqih, tarikh, dan sejarah/kebudayaan Islam yang

Pengembangan Multimedia Interaktif (Anisa Nanindra M) 5 lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan (Muhaimin, 2004:79).

Pada produk multimedia pembelajaran interaktif PAI mencakup semua ruang lingkup yang ada, karena dalam materi Melaksanakan Sholat dibahas mengenai keutamaan sholat, gerakan dan bacaan sholat, serta makna bacaan sholat. Berdasarkan keberadaan materi-materi tersebut, maka diperlukan suatu media yang sesuai untuk menjelaskan materi Melaksanakan Sholat. Multimedia pembelajaran interaktif dirasa sesuai untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut karena di dalam multimedia pembelajaran interaktif mencakup beberapa hal, yaitu teks, gambar, audio, dan animasi disertai dengan adanya evaluasi berupa latihan soal dan *feedback* berupa nilai.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Borg & Gall.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Bulan Oktober di SD Negeri Lempuyangwangi, Yogyakarta, yang beralamat di Jalan Hayam Wuruk nomor 09, Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membagi subjek penelitian menjadi dua bagian, yaitu:

1. Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli materi pada penelitian ini adalah 1 dosen PGSD UNY dan ahli media oleh 1 dosen Teknologi Pendidikan UNY.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Uji coba awal terdiri dari 5 orang siswa kelas IV-B.
- b. Uji coba lapangan terdiri dari 9 orang siswa kelas IV-B.
- c. Uji lapangan terdiri dari 14 siswa kelas IV-B.

Prosedur

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi sembilan tahap yang diadopsi dari Borg & Gall. Peneliti hanya melakukan sembilan dari sepuluh tahap menurut Borg & Gall tahap karena tujuan utama dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran yang layak sebagai salah satu media pembelajaran yang mendampingi keberadaan buku paket khususnya di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Berikut ini akan dijabarkan sembilan langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Peneliti mengumpulkan data-data yang dimaksudkan untuk memperoleh kondisi dan situasi pada saat pembelajaran berlangsung di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta dengan melakukan observasi dan wawancara. Aspek yang diteliti mencakup (a) permasalahan

dalam kegiatan belajar, (b) materi yang sulit dipahami siswa, (c) sikap siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas, (d) ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, (e) kendala yang dialami guru dalam penyampaian materi, (f) ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah, dan g) fasilitas belajar siswa di rumah.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan produk pembelajaran ini, ada beberapa langkah yang dilakukan, yaitu: (a) analisis tujuan penelitian ialah menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran; (b) merencanakan konsep dan isi materi dengan guru sesuai dengan Kompetensi inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator pada mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat yang telah sesuai dengan kurikulum; (c) pengumpulan materi dengan mencari isi materi, gambar, audio, dan animasi melalui buku teks terkait dan dari internet; (d) menyediakan berbagai kebutuhan yang akan menunjang proses pengembangan multimedia interaktif.

3. Pengembangan Bentuk Produk Awal

Tahap pengembangan produk adalah tahap mewujudkan desain pembelajaran ke dalam suatu desain program komputer, sehingga dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran PAI yang interaktif. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan, ialah (a) merumuskan isi multimedia pembelajaran interaktif; (b) membuat desain produk yang akan dikembangkan; (c) mengumpulkan bahan-bahan pendukung; (d) proses produksi;

(e) *finishing* produk; dan (f) validasi ahli materi PAI dan ahli media.

4. Uji Coba Produk Awal

Uji coba produk awal dilakukan di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta dengan melibatkan 5 orang siswa melalui angket. Uji coba ini bertujuan untuk penilaian dan saran terkait multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

5. Revisi Produk Uji Coba Awal

Hasil uji coba produk awal digunakan sebagai acuan untuk revisi produk multimedia pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh 9 orang siswa kelas IV SD (uji coba kelompok sedang). Uji coba ini dilakukan dengan mengisi angket yang sudah disediakan. Uji coba lapangan ini, dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

7. Revisi Produk Uji Coba Lapangan

Revisi produk pada tahap ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan oleh 14 orang siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta dengan mengisi angket yang telah tersedia.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Revisi terhadap produk akhir multimedia pembelajaran dilakukan setelah uji pelaksanaan lapangan. Data yang masuk kemudian dianalisis terlebih dahulu apakah masih ada masukan dan saran, sehingga

diperoleh suatu kesimpulan yang dijadikan sebagai acuan merevisi produk.

Data, Instrumen, Dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya (Deni Darmawan, 2013:159). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi: observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dan dokumentasi. Metode wawancara dilakukan sebagai proses awal peneliti untuk memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran yang ada di lokasi penelitian. Wawancara ini dilakukan kepada kepala sekolah, guru PAI kelas IV-B, dan wali murid kelas IV-B SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Metode observasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas IV khususnya pada mata pelajaran PAI. Metode ini juga digunakan sebagai proses awal peneliti dalam memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran yang ada di lokasi penelitian. Metode kuesioner dengan instrumen berupa angket/pedoman angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa sekolah dasar kelas IV terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa instrument kuesioner. Kisi-kisi instrumen yang digunakan diadaptasi dari kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan oleh Estu Miyarso (2004:19) yang telah tervalidasi dengan baik dan teruji. Khusus kisi-kisi instrumen untuk

siswa peneliti mengadopsi kisi-kisi instrumen dari skripsi Heru Amrul Muarif (2012: 69). Metode dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan uji coba siswa dan semua berkas yang terkait dengan materi Melaksanakan Sholat (silabus dan isi materi).

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, untuk pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diolah. Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang ada di kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Analisis data pada tahap tersebut menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Adapun, analisis data terhadap kelayakan produk multimedia pembelajaran melalui hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba produk kepada siswa menggunakan instrumen angket kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Untuk ahli materi dan ahli media menggunakan Skala Likert sebagai pemberian skor yaitu dengan penggunaan 5 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Multimedia pembelajaran ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat apabila hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media minimal termasuk dalam kriteria “Baik”. Berikut ini tabel konversi skor skala likert pada tingkat kelayakan.

Tabel 1. Konversi Skor Skala Likert pada Tingkat Kelayakan

Rumus	Kriteria	Tingkat Kelayakan
$X > 4,2$	Sangat Baik	Layak
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik	Layak
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Tidak Layak
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	Tidak Layak
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	Tidak Layak

Sementara untuk siswa pada uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji lapangan menggunakan Skala Guttman sebagai pemberian skor. Skala Guttman akan memberikan respons yang tegas, yang terdiri dari dua alternative jawaban, yaitu: ya; tidak. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan “Layak” digunakan dalam proses pembelajaran apabila persentase kelayakan mencapai $> 75\%$. Berikut ini tabel pedoman kriteria respon siswa.

Tabel 2. Pedoman Kriteria Respon Siswa

Persentase	Kriteria
$\bar{x} > 75 \%$	Baik
$\bar{x} \leq 75 \%$	Tidak Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat. Penelitian pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini mengacu pada 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 baik digunakan sebagai salah satu sumber bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. 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.

Berdasarkan hasil penelitian awal dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat sangat diperlukan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan setelah analisis kebutuhan dan analisis lapangan.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan produk multimedia yang dikembangkan sehingga pengguna dapat memilih materi yang ingin dipelajari. Seperti yang dikatakan Daryanto (2010:51) bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia yang dikembangkan peneliti dianggap penting bagi siswa kelas IV karena multimedia pembelajaran interaktif ini berisi animasi dan audio disertai dengan penjelasan singkat yang berkaitan dengan materi serta dilengkapi evaluasi kuis yang menarik. Hal ini sesuai dengan pengertian multimedia menurut Azhar Arsyad (2009:170) yang menyatakan

Pengembangan Multimedia Interaktif (Anisa Nanindra M) 9 bahwa multimedia pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan lebih dari satu media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video.

Multimedia pembelajaran interaktif PAI materi melaksanakan sholat dapat memberikan pemahaman sesuai daya pikir siswa secara konkret dan logis sebab dalam multimedia interaktif terdapat animasi yang dapat membantu siswa dalam berpikir konkret. Seperti yang dikemukakan oleh J.Piaget (Asri Budiningsih, 2005:35) bahwa tahapan anak yang ketiga yaitu tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), pada tahapan ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat mempermudah proses penyampaian materi yang memerlukan praktik (pergi ke lapangan), hal ini berkaitan pula dengan keterbatasan alokasi waktu pada setiap materi. Seperti pada materi melaksanakan sholat, dibutuhkan lebih banyak jam praktik sehingga adanya multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munir (2013:150-152), multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dapat mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan

yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh dengan data yang dijang menggunakan penelitian responden (ahli materi PAI, ahli media pembelajaran dan siswa sebagai pengguna). Data yang berkenaan dengan penilaian responden tentang kelayakan produk dijang menggunakan instrumen angket, catatan komentar, dan saran perbaikan. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif PAI yang dikembangkan layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya materi Melaksanakan Sholat. 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, dan 5) tahap uji pelaksanaan lapangan.

Pada tahap validasi materi dosen ahli materi pelajaran PAI melakukan penilaian dan memberikan saran serta masukan mengenai 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Kegiatan validasi materi dilakukan 2 tahap. Data hasil penilaian ahli materi pada tahap I memperoleh penilaian rata-rata 3,11 dengan kategori "Cukup". Masukan dari ahli materi diantaranya ialah isi multimedia perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 4-5) dalam memilih media untuk pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria

pembelajaran yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Selain itu, ahli materi juga memberi masukan untuk membenahi gerakan sholat pada animasi untuk diperlambat agar siswa dapat benar-benar mengerti setiap gerakan sholat.

Pemilihan animasi untuk gerakan sholat dalam multimedia pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lebih menyukai gambar kartun dan warna-warna yang cerah. Dengan menggunakan warna-warna cerah pada animasi siswa menjadi lebih tertarik untuk melihat dan mempelajari. Selain itu, salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan (Utami, 2007). Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian, seperti dalam gerakan sholat.

Pada validasi materi tahap II, hasil yang didapatkan mengalami peningkatan pada rata-rata skor yaitu 4,11 dengan kategori "Baik". Ahli materi sebagai validator sudah tidak memberikan saran untuk perbaikan sehingga materi multimedia pembelajaran interaktif PAI materi melaksanakan sholat yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Pada tahap validasi media dilakukan kegiatan validasi dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan terkait aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data hasil penilaian media tahap I memperoleh nilai rata-rata 4,46 masuk dalam kategori "Sangat Baik". Namun masih ada beberapa saran perbaikan pada multimedia pembelajaran interaktif PAI, diantaranya

pemberian menu pada materi agar mudah di pilih oleh siswa saat menggunakan dan pemberian instruksi atau petunjuk pada evaluasi kuis teka-teki. Seperti yang diungkapkan Jacob dalam Munir (2013:111) bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa terjadi dua arah apabila dibantu media lain. Oleh karena itu perlu adanya kemudahan dalam memilih materi dan instruksi yang jelas dalam evaluasi agar terjadi interaksi yang baik.

Pada tahap II memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata 4,46. Ahli media pembelajaran sudah tidak memberikan saran perbaikan, sehingga multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat yang dikembangkan telah layak untuk digunakan tanpa revisi, dan siap untuk diujicobakan kepada pengguna.

Uji coba lapangan awal melibatkan 5 orang siswa dan mendapatkan hasil penilaian “layak” dengan persentase 91%, uji coba lapangan melibatkan 9 orang siswa mendapatkan hasil penilaian “layak” dengan persentase 97,2%, dan uji pelaksanaan lapangan melibatkan 14 orang siswa dengan hasil penilaian 98,9% masuk dalam kriteria “layak”. Uji pelaksanaan lapangan ini merupakan tahap terakhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif PAI materi melaksanakan sholat.

Kelayakan multimedia interaktif ini juga didukung dengan tercapainya indikator materi melaksanakan sholat yaitu siswa dapat memahami makna bacaan sholat. Hal ini dapat

Pengembangan Multimedia Interaktif (Anisa Nanindra M) 11 dibuktikan dengan, soal evaluasi pada multimedia pembelajaran yang berkaitan dengan makna bacaan sholat ada 7 butir dan pada saat proses uji coba berlangsung siswa dapat menjawab dengan benar ketujuh soal tersebut.

Respon dari siswa sebagai subjek uji coba adalah mereka tertarik untuk mempelajari multimedia pembelajaran interaktif karena warna dan tampilan yang menarik serta terdapat animasi dan audio yang mendukung materi pelajaran. Selain itu, para siswa juga sangat antusias dalam menjawab evaluasi pembelajaran dan kuis yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif karena menarik rasa keingintahuan mereka.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran PAI, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta selaku pengguna produk multimedia pembelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat, hasil pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran baik mandiri maupun berkelompok di dalam kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat ini telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan metode penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi menjadi sembilan tahapan. Hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi

aspek pembelajaran dan aspek materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan “baik” (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh hasil “sangat baik” (4,46). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “layak” (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “layak” (97,2%), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (98,9%).

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya menghitung tingkat kelayakan dari pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif, tidak sampai pada tahap menghitung tingkat efektifitas dan dampak dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Penilaian ahli materi dan ahli media masih subyektif karena belum ada indikator yang pasti untuk menilai setiap komponen.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif PAI sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan multimedia pembelajaran interaktif PAI dapat digunakan secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan dari guru.

3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneliti tingkat efektifitas multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrul Muarif, Heru. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Condong Catur. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anshari, Endang Saifuddin. 1976. *Pokok-Pokok Pikiran tentang Islam*. Jakarta: Usaha Enterprise.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daud Ali, Mohammad. 1998. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kementerian Agama RI. 2010. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: Sygma
- Miyarso, Estu. 2004. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moh. Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan. 2012. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2013. *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Putro Widoyoko, Eko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rasjid, Sulaiman. 2007. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 4301*. Sekretariat Negara: Jakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, D. 2007. Animasi dalam Pembelajaran. Diakses dari www.uny.ac.id/akademik/default.php pada tanggal 26 November 2015, jam 19.10 WIB.