

## **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten**

Nanang Gesang Wahyudi<sup>4</sup>, Sri Anitah<sup>5</sup>, Muhammad Akhyar<sup>6</sup>  
*gesangselamanya@gmail.com*

**Abstract:** *This research aimed to find out: how process of learning in class V SDIT Al-Hasna Klaten, How is the procedure of development learning multimedia subject of Islamic Education class V in SDIT Al-Hasna Klaten, How to effective development of learning multimedia teaching in subjects Islamic education class V in SDIT Al-Hasna Klaten. The method used method of Research and Development (research and development), process development using modification model ADDIE with Borg and gall development model. Stages of development in this study begins with (1) analyzing the needs needed in developing the Product, (2) designing prototypical product, (3) developing the product, (4) implementing the product in the field, and (5) evaluating product's weaknesses. This reesearch used 15 samples in experimental group (five graders in A class) and 16 samples in control group (five graders in B class). Furthermore, in collecting the data, the researcher used questionnaire and achievement test as the instruments and it was analyzed using Descriptive statistic methods and t-test. The results showed that the media developed has met the worthy and qualified to be used as a learning media. It is seen from the results of expert validation of material with an average of 4.46 and has very good category. Validation of experts media with an average of 4.33 is very good category. According to the students, this multimedia is very good with an average of 4,30. In the test the learning effectiveness, it is known to the average point obtained by the experimental class is 94,66. The average point was higher than the control class 72,81.*

**Keywords:** *Development, Learning Multimedia Based on Adobe Flash, Islamic Education Subject*

---

<sup>4</sup> Alumni Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>5</sup> Dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>6</sup> Dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta

## PENDAHULUAN

**P**endidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan agama Islam diharapkan siswa dapat berperilaku sesuai dengan kaidah-kaidah Islam dan nilai-nilai serta norma yang ada dalam masyarakat norma.

Dasar ajaran Islam adalah berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadist Nabi Muhammad SAW. Di dalam Al Qur'an dan Hadist sebagian besar berisi tentang kisah-kisah masa lalu yang diajarkan kepada umat manusia. Dari kisah masa lalu itu terdapat nilai-nilai yang dapat diambil guna menghadapi kehidupan saat ini dan masa depan. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bernafaskan sejarah masih perlu ditingkatkan di sekolah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB VII (Sarana dan Prasarana) Pasal 42 Butir 1 disebutkan bahwa: "Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan". Peraturan pemerintah tersebut menunjukkan media pembelajaran adalah salah satu sarana yang penting untuk menunjang proses pembelajaran.

Persoalan penting yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Selain itu, bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar juga merupakan masalah. Pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru, dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak murid. Masalah lain yang berkenaan dengan bahan ajar adalah memilih sumber di mana bahan ajar itu didapatkan. Ada kecenderungan sumber bahan ajar dititikberatkan pada buku. Padahal banyak sumber bahan ajar selain buku yang dapat digunakan.

Menurut Ibnu Sina dalam Nata (2001) bahwa tujuan pendidikan harus diarahkan pada pengembangan seluruh potensi yang dimiliki seseorang ke arah perkembangan yang sempurna, yaitu perkembangan fisik, intelektual dan budi pekerti, selain itu tujuan pendidikan menurut Ibnu Sina harus diarahkan pada upaya mempersiapkan seseorang agar dapat hidup di masyarakat secara bersama-sama dengan melakukan pekerjaan atau keahlian yang sesuai dengan bakat, kesiapan, kecenderungan dan potensi yang dimilikinya.

Yusuf (2001) menyatakan bahwa pendidikan agama di sekolah dasar, merupakan dasar bagi pembinaan sikap positif terhadap agama dan berhasil membentuk pribadi dan akhlak anak, dengan tujuan untuk pegangan atau dalam menghadapi berbagai kegoncangan yang biasa terjadi pada masa remaja.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB VII (Sarana dan Prasarana) Pasal 42 Butir 1 disebutkan bahwa: "Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan". Peraturan pemerintah tersebut menunjukkan media pembelajaran adalah salah satu sarana yang penting untuk menunjang proses pembelajaran.

Smaldino, Lowther, & Russell (2007) menyatakan bahwa media adalah bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Istilah ini merujuk pada apa saja yang dapat membawa informasi dari sumber ke penerima. Sedangkan menurut Pudjiastuti (1999) media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Menurut Hackbarth (1996) bahwa multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio. Multimedia yang berbasis komputer meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan table yang ditayangkan dan disusun secara tidak linear (urut atau segaris).

Philip (1997) menyatakan multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, suara, animasi dan video; beberapa komponen tersebut atau seluruh komponen tersebut dimasukkan ke dalam program yang koheren. Sedangkan Munir (2008) menyatakan bahwa sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif.

Dari berbagai pendapat para ahli multimedia pembelajaran di atas, bahwa multimedia pembelajaran adalah teknologi yang mengoptimalkan peran komputer dengan penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi, yaitu berupa teks, animasi, grafis, movie, video dan audio dalam satu penyajian yang terintegrasi dan interaktif yang mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media.

Multimedia yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu produk/software dari *Adobe* yang dahulu bernama *Macromedia* sebelum dibeli oleh perusahaan *Adobe*. Menurut Fathur (2015) menjelaskan bahwa *Adobe Flash* digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dahulu software ini penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat online (menggunakan koneksi internet), namun seiring dengan perkembangannya *Adobe Flash* digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline* (tidak menggunakan koneksi internet). File yang dihasilkan dari software ini menggunakan ekstension *.swf* serta dapat di *play* atau diputar melalui *Browser Web* dengan syarat sudah terinstall *plugin Adobe Flash*.

Manfaat penggunaan multimedia menurut Vaughan (2008) yaitu siswa yang pandai akan lebih terasah kemampuannya dibandingkan jika menggunakan metode konvensional, perubahan dari *passive-learner* menjadi pembelajaran pengalaman yang membuat siswa menjadi *active learner*, peran guru lebih pada pemandu atau fasilitator dalam pembelajaran dan siswa menjadi pusat utama dalam kegiatan pembelajaran (*student centered*).

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) menyebut beberapa macam model multimedia pembelajaran, diantaranya model tutorial, model praktik dan latihan, model simulasi dan model permainan. Dari keempat model tersebut, model pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini menggugurkan model tutorial. Model dimana informasi atau materi mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, kemudian disusul

dengan pertanyaan. Model penyajian dilengkapi dengan gambar, animasi dan video dengan tujuan menarik siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Hasna Klaten pada tanggal 11 Februari, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran PAI masih cenderung *teacher centered*. Pembelajaran melalui ceramah guru sedangkan peserta didik sebagai pendengar, atau menggunakan metode penghafalan cerita, tokoh, dan waktu. Padahal dalam pembelajaran PAI yang bernafaskan sejarah, peserta didik dituntut untuk bisa menggali nilai yang terdapat dalam sejarah dan peserta didik mampu mengambil contoh dari sejarah, bahkan menjadi pelajaran berharga dalam setiap aktifitasnya. Selain itu, data nilai Ujian Tengah Semester tahun pelajaran 2015/2016 menunjukkan 13 siswa (41%) dari 31 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu di bawah 75. Apabila guru tidak memanfaatkan media pembelajaran maka pembelajaran akan cenderung monoton dan siswa merasa bosan, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada hasil prestasi siswa kurang.

Oleh karena itu guru harus kreatif dan bisa memvisualisasikan materi Pendidikan agama Islam itu dengan baik untuk merangsang imajinasinya. Salah satu strategi yang diambil adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bisa membantu memvisualisasikan isi materi dengan efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta menciptakan pola pembelajaran *student centered*, interaktif dan berbasis multimedia di dalam kelas, yaitu berupa multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDIT Al-Hasna Klaten yang dapat digunakan guru sebagai multimedia pembelajaran.

Asumsi dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan di SDIT Al-Hasna Klaten, antara lain: (1) Multimedia pembelajaran ini di desain sekreatif mungkin, sehingga guru dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran PAI yang aktif, kreatif dan menyenangkan. (2) Multimedia pembelajaran ini digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa dapat digunakan di rumah apabila siswa memiliki komputer atau laptop, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Selain asumsi di atas, terdapat pula keterbatasan pengembangan Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini antara lain: (1) Multimedia yang dikembangkan terbatas pada materi Kisah Sahabat Nabi (Abu Bakar Ashidiq dan Umar Bin Khatab). (2) Multimedia pembelajaran yang output berbentuk *sofffile* ini hanya bisa ditayangkan di perangkat komputer atau laptop.

Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan dan relevan dengan kebutuhan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran PAI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam Penelitian ini, desain pengembangan adalah memadukan desain pengembangan ADDIE dan model pengembangan Borg and Gall.

Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan meliputi observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh data kondisi awal sekolah dan pembelajaran PAI di dalam kelas, menganalisis karakteristik siswa dan melihat faktor pendukung diterapkannya produk multimedia di

sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan studi pustaka, yakni proses mengkaji teori dan hasil penelitian yang relevan.

Tahap kedua adalah desain multimedia pembelajaran ini meliputi kegiatan menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan untuk dijadikan multimedia pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu mendesain materi. Pada tahap ini materi dirancang berdasarkan pada batasan materi dan urutan penyajiannya. Selanjutnya, menyusun desain produk multimedia PAI dengan cara membuat *flow chart* dan *story board*.

Tahap ketiga yaitu dalam tahap pengembangan ini meliputi: produksi multimedia, validasi produk dan uji coba produk. Penilaian terhadap multimedia pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap terakhir terakhir dari model pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan perhitungan uji t, bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan prestasi belajar yang dicapai antara kelas kontrol menggunakan buku teks serta media *Power Point* dan kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif sehingga ada dua macam teknik analisis data yang dilakukan, yaitu teknik analisis data analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Sebelum dianalisis, dilakukan proses kuantifikasi data dari kuesioner selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk data hasil wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan analisis kualitatif.

Analisis yang juga dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dari hasil angket kemudian diubah menjadi data kualitatif menggunakan skala lima, yaitu penskoran dari angka satu sampai dengan lima. Pedoman mengkonversi skor ke nilai standar berskala lima beserta pedoman mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif (Sumber: Sudijono, 2007)

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > 4.21$	5	Sangat baik
$3.40 < X \leq 4.21$	4	Baik
$2.60 < X \leq 3.40$	3	Cukup
$1.79 < X \leq 2.60$	2	Kurang
$X \leq 1.79$	1	Sangat kurang

Dalam pengembangan ditetapkan nilai kelayakan produk minimal "Baik", sebagai hasil penilaian baik dari ahli materi, ahli media, maupun siswa. Jika hasil akhir keseluruhan aspek dengan nilai minimal "Baik", maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai media atau sumber belajar.

Dalam pengembangan ditetapkan nilai kelayakan produk minimal "Baik", sebagai hasil penilaian baik dari ahli materi, ahli media, maupun siswa. Jika hasil akhir keseluruhan aspek dengan nilai minimal "Baik", maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai media atau sumber belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas, metode pembelajaran yang dipakai belum variatif. Pada pokok bahasan Kisah Sahabat Nabi guru juga kesulitan membuat media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Oleh karena itu perlu diberikan solusi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran PAI yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk digunakan pada pembelajaran di SDIT Al Hasna Klaten. Pengembangan ini didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai seperti Proyektor LCD, komputer atau laptop yang telah tersedia di sekolah tersebut.

Pengembangan ini diawali merancang desain awal multimedia, yaitu dengan mengumpulkan bahan dilanjutkan membuat *flow chart* dan *story board*. Multimedia pembelajaran diproduksi dengan menggunakan *software Adobe Flash*. Hasil multimedia pembelajaran dibuat dalam bentuk aplikasi, sehingga dapat dijalankan dengan mudah semua jenis komputer. Adapun gambaran tampilan dari produk multimedia adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Opening



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Panduan



Gambar 4. Tampilan Pengembang



Gambar 5. Tampilan Tujuan



Gambar 6. Tampilan Menu Materi Abu Bakar



Gambar 7. Tampilan Animasi Perluasan Wilayah Penaklukan



Gambar 8. Tampilan Animasi Peluasan Wilayah Penaklukan



Gambar 9. Tampilan Silsilah Umar



Gambar 10. Tampilan Film Abu Bakar

Kisah Sahabat Nabi

SOAL UJICoba

Nama:

Kelas:

Nomor:

Tanggal: 30/4/2016

Gambar 11. Tampilan Pengisian Identitas

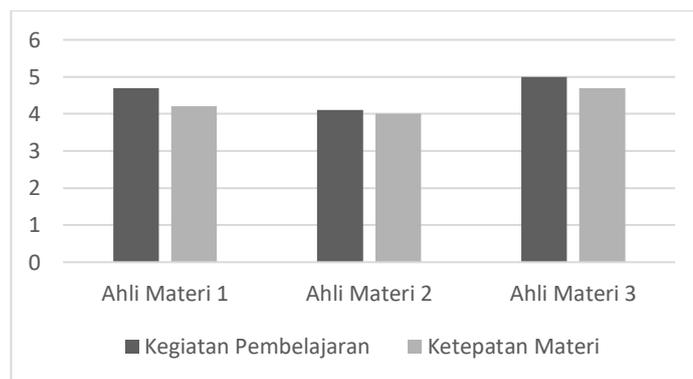


Gambar 12. Tampilan Soal Uji Coba



Gambar 13. Tampilan Umpan Balik

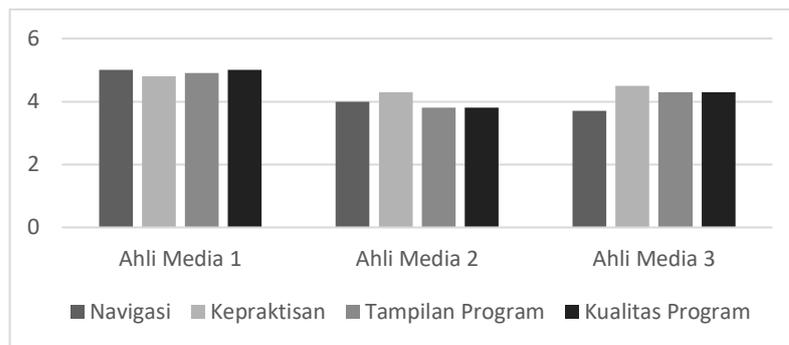
Pasca Produksi, Tahap selanjutnya yaitu validasi produk yang dilakukan sebelum dilaksanakan uji coba, yaitu oleh ahli media dan ahli materi. Berguna untuk memvalidasi bahwa desain tampilan multimedia dan materi yang disajikan sudah layak untuk diujicobakan.



Gambar 14. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi di atas diperoleh rata-rata 4,62 untuk aspek kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk aspek ketepatan materi diperoleh rata-rata 4,30. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi memiliki rata-rata 4,46 yang berarti sangat baik, dapat dikatakan juga bahwa materi pembelajaran Multimedia Pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PAI dikategorikan sangat baik.

Ahli Media dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 dosen yang expert dalam bidang media pembelajaran dari program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Sebelas Maret dan Universitas Veteran Surakarta. Validasi ahli media meliputi aspek navigasi, kepraktisan, tampilan program dan kualitas program. Diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 15. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data di atas dapat diartikan bahwa ahli media memberikan penilaian dari aspek navigasi memiliki rata-rata sangat baik dengan 4,22. Dari aspek kepraktisan dengan 4,50 berkategori sangat baik. Dari aspek Tampilan Program dengan 4,50 berkategori sangat baik. Sedangkan aspek mengenai kualitas program dinyatakan sangat baik dengan 4,33.

Kesimpulan dari data di atas bahwa multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran PAI dikatakan sangat baik dengan rata-rata 4,33 sehingga multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PAI dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji lapangan awal terhadap multimedia pembelajaran PAI dari aspek motivasi memiliki kategori sangat baik dengan 4,24 dan aspek kemenarikan memiliki kategori baik dengan 4,13. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Melalui uji coba lapangan utama menyebutkan bahwa multimedia pembelajaran PAI dari aspek motivasi memiliki kategori sangat baik dengan 4,27, aspek kemenarikan dengan 4,31 berkategori sangat baik. Aspek kemudahan mendapatkan 4,58 berkategori sangat baik.

Berdasarkan data perhitungan pada uji coba lapangan operasional dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek motivasi mendapatkan rata-rata 4,54 pada kategori sangat baik. Aspek kemenarikan dengan 4,20 dengan kategori baik. Aspek kemudahan memperoleh rata-rata 4,49 dengan kategori sangat baik dan aspek kemanfaatan rata-rata 4,50 masing-masing memperoleh kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil kelayakan

No.	Responden	Penilaian	Kategori
1.	Ahli Materi	4,46	Sangat Baik
2.	Ahli Media	4,33	Sangat Baik
3.	Siswa	4,30	Sangat Baik

Hasil penilaian kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran PAI menurut penilaian ahli materi termasuk pada kategori sangat baik atau layak digunakan. Sedangkan hasil penilaian ahli media termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak digunakan, di samping itu uji coba pada siswa termasuk dalam kategori sangat baik atau layak digunakan. Melalui penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *adobe*

*flash* pada mata pelajaran PAI pada pokok bahasan kisah sahabat nabi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI di SDIT Al Hasna Klaten.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran melainkan hanya menggunakan buku paket dan powerpoint memiliki rata-rata 72,81, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memiliki rata-rata 94,66. Hasil uji-t posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol Hasil dari perhitungan uji t, sig yang dihasilkan adalah 0.000 sehingga sig <  $\alpha$ . Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dengan konsekuensi  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran PAI dan kelompok kontrol tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran PAI.

Berdasarkan data dan deskripsikan diatas disimpulkan bahwa program multimedia pembelajaran PAI efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena setelah menggunakan media yang baru hasil belajar siswa meningkat.

## **KESIMPULAN, IMPILKASI, SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengamatan terhadap pembelajaran PAI pada kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Hasna Klaten dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI masih menggunakan metode ceramah, bertumpu pada buku paket dan sesekali menggunakan media gambar, sehingga siswa kurang tertarik. Siswa membutuhkan media tambahan atau media penunjang untuk membantu dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang yang disampaikan guru di sekolah.

Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: a. melakukan penelitian pendahuluan; b. pembuatan desain multimedia pembelajaran; c. pengembangan produk awal; d. implementasi; e. evaluasi produk final. Penelitian pendahuluan meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran. Pembuatan desain media meliputi pemilihan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran, perumusan materi, penulisan indikator, pengembangan materi pembelajaran, pembuatan *flow chart* dan *story board*. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media dan melakukan validasi ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi, diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi, diisi dengan mengevaluasi media yang sudah dikembangkan dan diujocobakan.

Hasil data validasi dari ahli media diperoleh rata-rata 4,46 dan hasil data dari validasi materi diperoleh rata-rata 4,33. Sedangkan dari uji pada tahap *preliminary field test* rata-rata 4,19, *main field test* rata-rata 4,29 dan *Oprational test* memperoleh rata-rata 4,43 artinya Multimedia Pembelajaran ini juga sudah berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada tahap evaluasi, diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menggunakan Multimedia Pembelajaran PAI meningkat (94,66) dibandingkan dengan sebelum menggunakan Multimedia Pembelajaran PAI (72,81).

Pada uji efektifitas pembelajaran, diketahui nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 94,66 nilai rata-rata ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan Multimedia Pembelajaran PAI dalam pembelajaran melainkan hanya menggunakan buku teks PAI dan *Power Point*. Rata-rata yang dicapai oleh kelas kontrol adalah 72,81. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran dalam uji coba lapangan sudah memenuhi kategori sangat baik dan

layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Hasna Klaten.

Secara teoritis, implikasi dalam penelitian ini adalah: (1) Produk multimedia pembelajaran yang baik hendaknya memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi dan daya tarik tersendiri supaya bisa dimanfaatkan secara optimal untuk peningkatan minat belajar. (2) Produk multimedia pembelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan kebutuhan anak sehingga sangat perlu dilakukan tahapan analisis pendahuluan. Sedangkan secara praktis, implikasi dari penelitian ini adalah: (1) Multimedia pembelajaran bisa dipakai oleh siswa secara mandiri ataupun dalam bimbingan orang yang lebih tua yang mampu menguasai teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian tersebut, maka peneliti dapat memberi saran sebagai berikut: (1) Bagi siswa sebaiknya pada pemanfaatan multimedia pembelajaran ini bisa digunakan kapan saja dimana saja, tetapi dalam pengawasan guru ataupun orang tua terutama dalam pengoperasian komputer. (2) Bagi guru sebelum menggunakan multimedia sebaiknya guru membaca petunjuk penggunaannya, guru hendaknya mencoba sendiri terlebih dahulu sebelum dipraktikkan dalam kelas, guru sebaiknya mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan sebelum melakukan pembelajaran. (3) Bagi sekolah hendaknya memberikan workshop dan pelatihan kepada guru sebagai upaya untuk memfasilitasi guru mata pelajaran untuk dapat membuat multimedia pembelajaran sehingga siswa dapat mempelajari materi pelajaran lebih dalam melalui perangkat komputer/laptop kapan saja dan dimana saja. Multimedia ini bisa digandakan dalam jumlah besar untuk dipakai dikelas yang lain yang mempunyai materi yang sama. (4) Bagi pengembang lain, penelitian ini terbatas pada satu sekolah sehingga perlu penelitian lanjutan dengan menggunakan sampel yang lebih luas. Multimedia yang dikembangkan belum mencakup keseluruhan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam satu semester, sehingga perlu pengembangan untuk pokok bahasan lain

## DAFTAR PUSTAKA

- Nata, A. (2001). *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Hacbarth, S. (1996). *The Educational Technology Handbook*. New Jersey: Educational Technology Publications Inc.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun (2005).
- Phillips, R. (1997). *The developer's handbook to interactive multimedia: A practical guide for educational applications*. London: Kogan Page.
- Smaldino, S. E., Lowther, R. & Russell. (2011). *Instructional technology & media for learning*. Jakarta: Kencana.
- Poedjiastoeti, S. (1999). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unipres Unesa.
- Yusuf, S. L.N. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.