

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Ifa Rachmawati¹, Kusmiyati²

^{1,2}Universitas Dr. Soetomo Surabaya; Indonesia

E-mail: ifadahlanudin@gmail.com

DOI: 10.21154/edusia.v3i2.662

Received: 2023-04-06

Revised: 2023-05-26

Approved: 2024-01-28

Abstract: This research aims to produce an interactive multimedia that is suitable for Islamic religious education learning activities with commendable properties and ablution. In this study, it was developed using the ADDIE research model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collected are qualitative and quantitative data using several data collection methods, including: observation method, interview method, and questionnaire method. The results showed (1) Design the development of interactive learning multimedia. The steps taken are: (a) analyzing needs, (b) design, (c) development and implementation, valid with the results of subject expert reviews with very good qualifications 96.22%, the results of learning media expert reviews are very good 98%, the results of learning media expert reviews are very good 95%, individual trial results with good qualifications are 94%. The results of small group trials with excellent qualifications are 95.55%. Based on the validation test, the development of interactive learning multimedia shows effective results, so it is suitable for use in the process of learning activities.

Keywords: Multimedia interactive; Islamic religious education; student learning interest

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan suatu multimedia interaktif yang layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran Pendidikan agama Islam dengan materi sifat-sifat terpuji dan berwudu. Dalam penelitian ini, dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain: metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Dari hasil penelitian menunjukkan (1) Rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Langkah-langkah yang ditempuh yaitu: (a) menganalisis kebutuhan, (b) desain, (c) pengembangan dan implementasi, valid dengan hasil review ahli mata pelajaran dengan kualifikasi sangat baik 96,22%, hasil review ahli media desain pembelajaran sangat baik 98%, hasil review ahli media pembelajaran sangat baik 95%, hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi baik 94%. hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik 95,55%. Berdasarkan uji validasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang efektif, sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci:

Multimedia interaktif; pendidikan agama Islam; minat belajar siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan mutu pendidikan di sekolah. Peran teknologi dengan segala kelebihanannya mampu menyediakan akses informasi secara tepat dan tidak terbatas sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudahnya. Hal ini memberikan tantangan bagi guru agar siswa tetap menjadikan guru sebagai sumber belajar yang utama bagi siswa. Guru dituntut untuk bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang ada agar mampu membimbing dan mengarahkan siswa. Guru harus mampu mengambil perannya secara tepat menjadi pribadi yang dibutuhkan dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi, serta mendesain pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak.¹ Akan tetapi penggunaan teknologi digital dalam menunjang proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal misalnya merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran, mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, yang menyebabkan kurang menariknya proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.²

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam kemajuan suatu negara, Pendidikan juga merupakan usaha untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki individu tersebut. Sesuai dengan Undang-Undang No.2 Tahun 2003 bab 1 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan bahwasannya Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.³

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui media tertentu.⁴ Berita, sumber berita, media dan penerima berita merupakan bagian dari proses komunikasi. Pesan yang disampaikan dalam pembelajaran merupakan isi

¹ L D Putra and Ishartiwi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (n.d.): 169–178.

² R Gafurova, "The Role of the Simulation Center in Improving the Quality of Training of Medical Students," *Virtual Technologies in Medicine*, no. 3 (2022): 256–57, https://doi.org/10.46594/2687-0037_2022_3_1563.

³ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta, 2004).

⁴ Mahmudah Mahmudah, Maragustam Siregar, and Wahyu Hanafi Putra, "Modernization of Islam and Language Education in the Society 5.0 Era in the Perspective of Harun Nasution," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 5, no. 3 (August 23, 2023): 30–43, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3455>.

pelajaran atau materi, yang ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berbagai sumber berita termasuk guru, siswa, lainnya, penulis buku, produser media, dll. Guru harus berusaha lebih keras untuk meningkatkan mutu pendidikan sekaligus menunaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah penggunaan media yang efektif untuk meningkatkan kualitas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.⁵

Multimedia interaktif adalah gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, grafis, animasi, audio dan video, serta kegiatan pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya.⁶ Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musoik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi belajar siswa; (5) memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga konvensional. Multimedia bermanfaat dalam proses pembelajaran, maka menjadikan; (1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa; (2) bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik; (3) metode mengajar lebih bervariasi; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi ikut terlibat dalam aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.⁷ Jadi berdasarkan pendapat tersebut, maka disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan media digital yang menggabungkan beberapa aspek media lainnya menjadi satu kesatuan seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan interaktivitasnya dengan demikian multimedia akan menarik minat belajar siswa serta memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai dengan maksimal.⁸

⁵ Imam Tabroni et al., "Utilization of the Discovery Learning Model to Overcome Islamic Cultural History Learning Problems in Madrasa," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 5, no. 1 (July 31, 2022): 81-94, <https://doi.org/10.33367/ijies.v5i1.2409>.

⁶ dan Jailani Bardi, "Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (n.d.): 49-63.

⁷ Gafurova, "The Role of the Simulation Center in Improving the Quality of Training of Medical Students."

⁸ Muhammad Faza Rozani Nim., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia," 2010, <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:191046176>.

Di antara faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran adalah kurang dimanfaatkannya sumber belajar oleh guru dan siswa.⁹ Lingkungan belajar banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk multimedia pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian isi atau bahan pembelajaran, seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam sistem, oleh karena itu lingkungan belajar memegang peranan penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Tanpa media, tidak ada komunikasi dan proses komunikasi tidak dapat berjalan secara optimal. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat digunakan pengguna untuk membiarkan pengguna memilih apa yang mereka inginkan untuk operasi selanjutnya. Media ini merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi pembelajaran siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan landasan penting yang berperan sebagai pelengkap dan bagian penting dari keberhasilan pembelajaran.¹⁰ Oleh karena itu, perlu dikembangkan multimedia pembelajaran untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, memotivasi dan merangsang belajar, serta memberikan efek psikologis pada siswa.¹¹ Media pembelajaran adalah alat yang meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan, yang memungkinkan tujuan pembelajaran lebih baik dan lebih tepat tercapai.¹²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas II SD Dahlanuddin Surabaya diperoleh informasi bahwa guru tersebut memiliki kendala dalam pembelajaran dalam menyampaikan mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya sifat-sifat terpuji dan berwudu. Pada materi sifat terpuji seperti kejujuran, kesabaran, kehandalan dan kerendahan hati, guru kesulitan menjelaskan sifat-sifat tersebut karena siswa belum mampu berpikir abstrak, sedangkan pada materi wudhu guru kesulitan menyampaikan materi karena tersebut memerlukan praktek secara langsung, akan tetapi waktu dan sumber belajar terbatas, sehingga tidak dapat dilaksanakan. Selain itu, masih kurangnya bahan ajar seperti alat peraga, modul

⁹ Johar Hanum, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2016).

¹⁰ Dewa Ayu Putri Wulandari and Made Dona Wahyu Aristana, "Analysis Evaluation Management Information System Audit Internal Quality," *Journal of Electrical, Electronics and Informatics* 5, no. 1 (2021): 5, <https://doi.org/10.24843/jeei.2021.v05.i01.p02>.

¹¹ C Kustandi and D Darmawan, *Penegmbangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media Group, n.d.).

¹² C Kustandi and B Sutjipto, "Media Pembelajaran: Manual Dan Digital" (Bogor Ghalia Indonesia, n.d.).

hingga bahan ajar memiliki jumlah yang terbatas. Hal itu menjadi kendala dalam pembelajaran di kelas, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Buku dan bahan ajar cetak lainnya masih belum cukup untuk memperlancar proses belajar siswa.

Masalah lain muncul karena guru hanya menerapkan metode ceramah dan hanya menggunakan buku cetak atau modul dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas terkesan membosankan. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya antusias siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya banyaknya siswa yang asyik bermain sendiri, mengobrol dengan siswa sambil belajar dengan teman. Penyampaian materi pendidikan agama Islam secara tradisional dengan penekanan pada metode ceramah tampaknya tidak lagi memadai, karena siswa sudah mulai mengambil sikap kritis. Metode ceramah murni hanya efektif sekitar 15 menit pertama, setelah itu daya serap siswa terhadap ceramah menurun.¹³ Langkah alternatif dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan lingkungan belajar, di mana konten yang tidak dapat disajikan di kelas dapat disajikan di lingkungan belajar. Pilihan jatuh pada pembelajaran multimedia interaktif karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yaitu pada tahap kegiatan konkrit. Pada fase tindakan konkrit, siswa mengetahui bagaimana menggabungkan beberapa kategori objek yang berbeda dan berpikir secara sistematis tentang objek dan peristiwa. Hal ini sesuai dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan, karena multimedia pembelajaran interaktif meliputi animasi gambar, suara dan teks. Dengan bantuan multimedia interaktif, pembelajaran harus interaktif, efektif dan menghibur. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif dipilih karena sesuai dengan dukungan sarana dan prasarana sekolah dan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sendiri maupun berkelompok di dalam kelas dan juga secara mandiri di rumah. Mengingat ruang yang tersedia, proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal melalui pemanfaatan lingkungan belajar. Sayangnya, tidak semua guru mengetahui cara pembuatan media tersebut. Selain itu, sulitnya memperoleh materi atau bahan ajar mata pelajaran yang memiliki sifat terpuji dan berwudu.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dirumuskan tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah untuk mendiskripsikan pembelajaran interaktif pada siswa kelas II SD Dahlanduddin. Dengan mengkolaborasikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

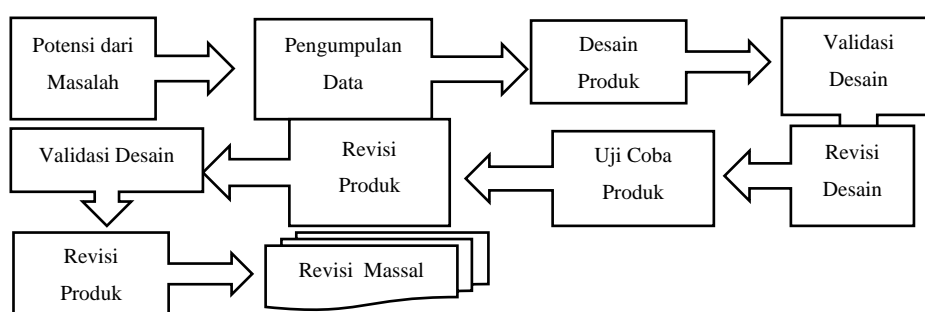
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation). Model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan karena pada semua tahapannya selalu melalui tahap evaluasi terlebih dahulu, sehingga dapat meminimalisir kesalahan ataupun kekurangan kecil sejak awal. Metode pengumpulan data yang digunakan

¹³ W Gulo, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, n.d.).

dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, metode wawancara, dan kuesioner. Sedangkan metode observasi merupakan suatu cara yang digunakan dalam melakukan penilaian dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis.¹⁴ Data yang didapatkan dengan metode observasi akan lebih akurat karena melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan sehingga data yang didapat sesuai dengan kenyataan.

Ada 10 fase dalam ADDIE, antara lain Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Perbaikan Produk, Uji Coba Operasional, Perbaikan Produk, dan Produksi Massal.¹⁵

Bagan 1. Prosedur Pengembangan Produk



Adapun kisi-kisi lembar observasi pada penelitian pengembangan ini adalah peneliti menggunakan beberapa instrument dalam mengumpulkan data untuk penelitian. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui fasilitas belajar, proses pembelajaran siswa, berikut adalah kisi - kisi lembar observasi:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi

¹⁴ R.M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer Science+Business Media, LLC, 2009).

¹⁵ I M Tegeh and I M Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal Ika I*, no. 1 (n.d.): 12-26.

No	Pernyataan
1	Apakah Bapak atau Ibu dapat mengoperasikan komputer?
2	Pada saat proses pembelajaran, media atau sumber belajar apa yang anda pernah gunakan?
3	Ada berapa siswa yang aktif dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar?
4	Materi apa yang sulit dijelaskan sehingga memerlukan media untuk menunjang proses belajar?
5	Menurut anda pada saat proses pembelajaran siswa lebih tertarik dengan media sederhana atau digital?
6	Jelaskan kendala apa saja yang dihadapi Bapak atau Ibu saat kegiatan belajar mengajar?

Untuk mengetahui informasi mengenai media yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar, hambatan yang dihadapi guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik berikut adalah lembar untuk wawancara :

Tabel 2. Lembar Wawancara

No	Pernyataan	Sumber
1	Bagaimana keadaan lingkungan belajar di SD Dahlanuddin?	Guru kelas II
2	Media apa yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Guru kelas II
3	Apakah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pernah menggunakan media digital seperti video, multimedia?	Guru kelas II
4	Fasilitas apa yang ada di SD Dahlanuddin?	Guru kelas II
5	Bagaimana hasil belajar siswa dikelas?	Guru kelas II

Dalam mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif harus dilakukan uji kelayakan produk terlebih dahulu oleh para ahli dengan menggunakan lembar kuesioner, apakah multimedia tersebut layak atau tidak untuk diimplementasikan. Instrumen ahli mata pelajaran pada penelitian pengembangan digunakan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berikut tabelnya:

Tabel 3. Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif

No	Aspek	Indikator	No, Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian media pembelajaran, indikator, dan tujuan pembelajaran	1,2,3,4	4
2	Metode	Kelengkapan penyajian materi, contoh, gambar dan animasi	5,6,7,8,9,10	6
3	Bahasa	Kesesuaian penggunaan Bahasa dan kalimat yang tepat dengan komunikasi siswa	11,12	2

4	Evaluasi	Tingkat kesulitan soal, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	13,14,15	3
Jumlah			15	

(Sumber, Yogyatno, 2013)

Untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Pengembangan Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Aspek	Indikator	No.Butir	Jumlah Butir
1	Aspek teks	Kejelasan teks, sajian teks dan ukuran teks	1,2,3,4	4
2	Aspek gambar, dan animasi	Kualitas gambar, letak, keseimbangan warna, dan kesesuaian animasi gambar dengan materi yang disajikan	5,6,7,8,9,10,11,12	5
3	Aspek Audio	Kesesuaian, dan kejelasan penggunaan suara, music dan narator	13,14,15,16	3
4	Aspek pengemasan	Kesesuaian cover CD dengan isi media	17,18	4
5	Aspek Aksesibilitas	Kemudahan akses atau penggunaan multimedia pembelajaran dan kelancaran link interaktif	19,20	
Jumlah				20

(Sumber, Sudatha, 2015).¹⁶

Instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil pada penelitian pengembangan adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran, berikut tabelnya:

Tabel 5. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif

¹⁶ I G W Sudatha, *Desain Multimedia Pembelajaran* (Media Akademi, n.d.).

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Daya Tarik	Kemudahan penggunaan Kemenarikan dan ketepatan sajian teks, gambar, animasi, Bahasa dan suara Kemudahan, ketertarikan dan motivasi dalam belajar Evaluasi	1,2 3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15,16 13,14,15	18
		Jumlah		18

Metode analisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data deskriptif kualitatif, dan metode analisis data deskriptif kuantitatif.¹⁷ Metode analisis data deskriptif kuantitatif merupakan suatu metode pengolahan data yang sistematis dalam mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dalam kuesioner untuk merevisi produk multimedia interaktif dari hasil uji coba mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan subjek uji coba perorangan. Metode analisis data deskriptif kuantitatif merupakan suatu metode pengolahan data secara sistematis dalam bentuk angka untuk memperoleh kesimpulan umum. Dan untuk data validasi produk digunakan angket dengan multi pertanyaan checklist, angket ahli media, dan angket ahli materi.¹⁸ Sementara itu, informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis video dikumpulkan melalui angket bentuk kontrol dengan beberapa pernyataan tentang indikator pembelajaran melalui media pembelajaran.¹⁹ Selain itu, alat berbasis kuesioner dikembangkan untuk tanggapan guru dan siswa terhadap produk. Acuan yang digunakan untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan multimedia interaktif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Keputusan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

¹⁷ A A G Agung, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Aditya Media, n.d.).

¹⁸ Lexi Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda Karya, 2011).

¹⁹ Febrianty, Hendra Hadiwijaya, and D Tri Octafian, "System Development Management E-School as a Students Information Media," *Journal of Physics: Conference Series* 1783, no. 1 (2021): 12026, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012026>.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100 %	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% -89%	Baik	Sedikit direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55%-64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

Metode analisis data ahli media, ahli materi dan tes kelompok kecil, tes kelompok besar dan tanggapan guru terkait perhitungan hasil survei dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{K}{NK} \times 100\%$$

Keterangan :

N : Presentase skor

K : Skor perolehan

NK : Skor maksimal

Berdasarkan perhitungan tersebut maka mendapatkan kriteria kualitatif, sebagai berikut.

Tabel 7. Range Presentase Kualitatif

Interval	Kriteria
20% ≥ Skor ≤ 40,20%	Kurang Baik
43,75% Skor ≤ 62,50%	Cukup Baik
62,50% > Skor ≤ 81,25%	Baik
81,25% > Skor ≤ 100%	Sangat Baik

Untuk mengetahui peningkatan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, digunakan uji N-Gain, Adapun rumus uji N-Gain, sebagai berikut.

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor protest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

N-gain : Besarnya faktor gain

Skor protest : Nilai hasil tes akhir

Skor pretest : Nilai hasil tes awal

Skor maksimal : Nilai maksimal tes

Tabel 8. Presentase Kriteria Faktor Gain

Interval	Kriteria
$G < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Kurang

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 pelaksana lapangan, penyempurnaan produk akhir.

Validasi Instrumen

Validasi adalah suatu derajat ketetapan instrument atau disebut juga sebagai alat ukur. Validasi instrument oleh ahli media dan ahli materi menggunakan Expert Judgement serta angket agar hasil lebih baik. Validasi instrument bersifat teoritis karena ahli instrument hanya menilai dari segi teori atau validnya instrument yang akan digunakan pada proses validasi media, bukan terhadap isi dari media yang dikembangkan.²⁰

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 atanggapan dianalisa dan dideskripsikan secara kualitatif.
- b. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistic deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 4 keterangannya sebagai berikut:

²⁰ Z Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, n.d.).

Tabel 9. Kriteria Penilaian

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

Data penilaian dari uji coba siswa menggunakan skala gutman rentang 0 sampai 1 dengan kriteria kelayakan menurut Widyoko (2012,108) pada table 10:

Tabel 10. 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 DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Pengumpulan Informasi Awal

Rancang bangun pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh dan Kirna, 2013). Pengembangan multimedia interaktif ada lima tahapan antara lain (1) analisis kebutuhan, ditemukan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa rendah karena kurangnya pemanfaatan media digital, (2) analisis lingkungan fasilitas yang belum dimanfaatkan dengan baik, (3) analisis materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun penelitian awal dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan menggunakan metode observasi, angket, dan wawancara kepada responden yaitu guru dan siswa kelas II SD Dahlanuddin Gununganyar Surabaya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut: Siswa kurang tertarik dalam mempelajari PAI pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kelas II kesulitan memahami materi pelajaran PAI karena sekolah belum menerapkan metode praktek

dala proses pemebelajaran, Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sumber belajar yang tersedida di SD Dahlanuddin Surabaya khususnya kelas II hanya berupa media cetak, belum dikembangkannya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI, belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa belajar mandiri maupun kelompok.

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

2.1 Hasil Perencanaan Pengembangan

Kegiatan perncanaan pengembangan multimedia pembelajran interaktif mata pelajaran PAI pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudu daiantaranya sebagai berikut:

Merencanakan desain dan konsep pengembangan multimedia pembelajaran Bersama guru pengampuh kelas II.

Merencanakan isi pengembangan multimedia pembelajran interaktif berdasarkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator mata pelajaran PAI pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudu.

Mengumpulkan materi sebgai bahan referensi dari bukupaket bahan ajar siswa, mencari gambar dan video melalui internet terkait materi pembeljran PAI pokok bhasan sifat-sifat terpuji dan berwudu yang akan dimuat dalam produk multimedia.

Menyediakan alat dan bahan pengembangan multimedia pembelajaran diantaranya: seperangkat laptop dengan aplikasi Adibe Flash CS3, Corel Draw x7, Adobe Audition 3,0.

3.1 Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk dalam penelitian ini dimulai dari analisis yang dilakukan untuk memperkirakan apa saja yang menjadi hambatan dan kebutuhan siswa selama proses kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan data hasil wawancara dengan siswa, dikatakan bahwa siswa kurang bersemangat selama kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran masih menggunakan media LKS saja dimana guru tidak memanfaatkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga minat

belajar siswa kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media video sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar agar ketertarikan siswa untuk belajar lebih maksimal.

Produk multimedia interaktif yang dikembangkan berupa video pembelajaran mengenai materi sifat-sifat terpuji dan berwudu siswa kelas II SD Dahlanuddin. Untuk tata penulisan pada materi sifat-sifat terpuji terdiri dari 4 sifat yaitu sabar, jujur, Amanah, rendah hati. Dari sifat tersebut diberikan penjelasan, pengertian, serta contohnya. Penggunaan kata lebih disederhanakan sesuai dengan pemahaman siswa kelas II serta ditulis sesuai kaidah EYD. Tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

Merumuskan isi multimedia pembelajaran interaktif, berkonsultasi dengan guru pengampuh kelas II SD Dahlanuddin Gununganyar Tambak, Surabaya terkait mata pelajaran PAI khususnya pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudu.

Menyiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat media pembelajaran seperti software Adobe Flash CS5 dan aplikasi Kinemaster untuk mengisi animasi, audio dan finishing mengolah media video.

Merancang materi yang akan dituangkan pada media, materi dibagi menjadi beberapa topik bahasan perlayer pada video. Kemudian mencari beberapa gambar, animasi yang sesuai dengan isi dari materi pada media, kemudian gambar dan animasi yang dicari secara online disatukan dengan di edit terlebih dahulu sebelum dituangkan pada media. Pada materi sifat-sifat terpuji animasi berupa contoh adegan menggambarkan ilustrasi dari sifat tersebut. Sedangkan pada materi berwudu terdapat dua animasi yaitu tata cara berwudu dan hal yang membatalkan wudhu, pada bagian tata cara berwudu khususnya Ketika adegan mengusap wajah, membasuh tangan, dan membasuh kaki perlu diperjelas agar siswa tidak salah saat menerapkan tata cara berwudu dalam kehidupan sehari - hari.

Membuat desain awal media dengan menggunakan software Adobe Plash CS5, desain awal ini membuat layer tampilan layer media yang dilengkapi dengan tombol - tombol aktif yang ketika di klik akan menampilkan layar yang dituju.

Melakukan editor pada media seperti menambahkan gambar, animasi dan teks tambahan dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

Langkah terakhir melakukan dubbing pada aplikasi kinemaster berdasarkan materi yang terdapat pada media, serta menuangkan backsound kemudian finishing dengan diolah menjadi video.

Adapun visualisasi dari hasil revisi pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dilakukan peneliti, dengan menggunakan software adobe flash CS5 dan aplikasi Kinemaster, yaitu:



Gambar 1. Pembuka Sifat-sifat Terpuji

Pada gambar pembuka, menggunakan media berbasis video yang dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 dengan aplikasi Kinemaster untuk menambahkan efek backsound dan dubbing isi, serta untuk menyempurnakan gambar dan animasi. Pada pembuka diawali dengan suara dubbing pengembang dengan menanyakan kabar, dan menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan animasi awan, matahari, dan kupu-kupu yang bergerak sehingga dapat menarik perhatian siswa.



Gambar 2. penyampain KI, KD, Indikator dan Tujuan

Pada bagian selanjutnya animasi seorang guru yang akan menjelaskan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Penjelasan tersebut muncul secara bergantian, dengan dilengkapi animasi yang menarik perhatian siswa.



Gambar 3. KD Sifat-sifat Terpuji

Pada bagian ini diawali dengan penjelasan mengenai arti dari sifat-sifat terpuji, munculnya animasi seorang guru dengan menjelaskan teks narasi yang terdapat pada media.



Gambar 4. Arti Sifat-sifat Terpuji

Pada bagian ini muncul animasi dari sifat-sifat terpuji dengan adanya animasi seorang guru lebih mudah dalam menjelaskan arti sifat-sifat terpuji sehingga lebih menarik siswa dalam belajar.



Gambar 5. Contoh Sifat-sifat Terpuji

Pada bagian ini menyebutkan contoh dari sifat-sifat terpuji, yang diawali dengan animasi, kemudian mengajak siswa untuk menyimak teks penjelasan dan menyebutkan contoh dari sifat-sifat terpuji.



Gambar 6. Penjelasan Arti Wudu

Pada bagian ini diawali dengan teks penjelasan mengenai arti dari wudhu, kemudian muncul animasi, seorang guru menjelaskan teks tersebut, kemudian disusul secara bergantian siswa menjawab arti dari wudhu.



Gambar 7. Rukun dan Sunnah Wudu

Pada bagian ini diawali dengan munculnya animasi seorang guru akan menjelaskan pengertian dari wudhu, rukun wudhu dan sunnah wudhu. Kemudian akan muncul urutan dari rukun – rukun wudhu dan sunnah wudhu.



Gambar 8. Penutup

4.1 Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif PAI pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudu. Merujuk pada data hasil uji coba validitas yang telah dilakukan, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan kualifikasi yang sangat baik dari penilaian para ahli, dan hasil uji coba produk sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melewati beberapa tahap seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi sehingga pengembangan lebih terstruktur, hal ini yang menyebabkan multimedia pembelajaran interaktif menjadi lebih efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar. ²¹Berdasarkan pada hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Kualifikasi sangat baik pada setiap indikator dapat tercapai disebabkan karena beberapa poin penting yaitu: (1) ketepatan dan keterbacaan teks baik dari segi ukuran, ataupun tata letak teks; (2) Kesesuaian penggunaan gambar dan keseimbangan warna yang disajikan; (3) Kesesuaian video dan animasi yang disajikan; (4) Kesesuaian dan kejelasan suara baik itu background, sound effect ataupun narrator dengan materi; (5) Kemudahan dalam penggunaan multimedia; (6) Interktivitas multimedia dalam pembelajaran. (Sudarma, dkk, 2015) menyatakan interaktivitas mengasumsikan

²¹ Tegeh and Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model."

bahwa siswa dapat belajar lebih baik Ketika ia mengendalikan sendiri apa yang sedang dipelajarinya, oleh karena itu multimedia pembelajaran harus memungkinkan siswa mengendalikan multimedia.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang pembuatannya menggunakan software adobe flash CS 5 aplikasi Kinemaster telah selesai dikembangkan. Proses pembuatan multimedia pembelajaran ini dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan computer yang layak telah dilakukan secara bertahap. Program multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI khususnya pokok bahasan sifat-sifat terpuji dan berwudu 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 pembelajaran lain.

Kelayakan Produk

Untuk produk sebelum diujicobakan, dikembangkan berdasarkan hasil validasi para pakar ahli, validasi produk dilakukan pada ahli media, dan ahli materi.²² Penilaian pakar media pada produk yang dihasilkan dilakukan dengan cara memberikan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video beserta lembar penilaian berupa angket berisi 10 pertanyaan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli media.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Aspek Media	20	29	75,5 %	Baik
2	Mutu Teknis	18	20	90,0 %	Sangat Baik
3	Ukuran Fisik Media	7	8	87,5 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli media di atas, diperoleh validasi aspek media sebesar 75,5% termasuk pada kategori baik, penilaian pada aspek mutu teknis sebesar 90,0% dengan termasuk kategori sangat baik, serta penilaian pada aspek ukuran dan fisik media sebesar 87,5 termasuk pada kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis video interaktif untuk kelas II sekolah dasar

²² Agus Zaenul Fitri and Nik Haryanti, "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research Development" (Madani Media, 2020).

termasuk pada kategori sangat baik dilihat dari penilaian aspek media, mutu teknis, dan ukuran fisik media. Selanjutnya penilaian validasi materi dilakukan dengan cara memberikan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video beserta lembar penilaian berupa angket berisi 10 pertanyaan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Cakupan materi	8	8	88,2%	Sangat Baik
2	Akurasi materi	7	8	88,2%	Sangat Baik
3	Kemutakhiran	4	4	100%	Sangat Baik
4	Merangsang keinginan	7	8	87,5%	Sangat Baik
5	Penyajian media	10	12	83,3%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi di atas, diperoleh nilai pada cakupan materi 88,2 % termasuk pada kategori sangat baik, nilai pada aspek cakupan materi diperoleh sebesar 88,2 % dengan kategori sangat baik, penilaian pada aspek kemutakhiran diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat baik, nilai pada aspek merangsang keinginan diperoleh sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik, serta penilaian pada aspek penyajian media sebesar 83,3 % dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis video interaktif siswa kelas II sekolah dasar termasuk kategori sangat baik.

Efektivitas Produk

Efektivitas produk yang dikembangkan dilakukan dengan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan 10 responden siswa kelas II SD dahlanuddin. Masing-masing siswa diberikan angket pernyataan mengenai produk yang dikembangkan peneliti. Adapun hasil perolehan melalui uji coba kelompok kecil adalah, sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Tanggapan siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Vidio Pada Uji cobaKelompok Kecil

No. Responden	Jumlah Penilaian	Persentase %
1	37	84,37%
2	30	91,50%
3	25	78,12
4	24	75,00

5	24	75,00
6	25	78,12
Skor Maksimal	32	100
Rata-rata	26,00	81,21
Kategori	81,21 % (Baik)	

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa pada uji coba kelompok kecil terdapat media yang dikembangkan diperoleh nilai - nilai rata - rata terbesar 81,21% dengan ketentuan media sangat baik. Hal ini bisa dinyatakan bahwa siswa senang dan tertarik belajar menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video.

Sedangkan pada uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas II sekolah dasar. Adapun hasil perolehan melalui uji coba kelompok besar adalah, sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Vidio Pada Uji Coba Kelompok Besar

Perolehan	Skor	Persentase %
Nilai Tertinggi	30	90,10%
Nilai Terendah	22	68,7
Skor Maksimal	32	100
Rata-rata	25,7	80,2
Kategori	81,21% (Baik)	

Berdasarkan table di atas diketahui bahwa pada uji coba kelompok besar terhadap multimedia interaktif berbasis video, diperoleh nilai rata - rata hasil angket sebesar 25,7 dengan persentase nilai sebesar 81,21 % termasuk kategori baik. Hal ini dapat dinyatakan bahwa siswa tertarik belajar menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil penilaian tanggapan guru mengenai produk yang dikembangkan adalah, sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Penilaian Tanggapan Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai Guru I	Nilai Guru 2	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Aspek isi atau materi	8	9	9	95,00%	Sangat Baik
2	Aspek Media	25	22	24	91.6%	Sangat Baik

Hasil dari tanggapan guru pada table diatas, adalah produk multimedia pemebelajaran interaktif berbasis video memperoleh skor rata - rata pada aspek isi atau materi sebesar 95,00% dengan kategori sangat baik, serta perolehan rata - rata aspek media sebesar 91,6% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahea produk yang dikembangkan sangat baik dilihat dari segi aspek isi atau materi dan aspek media.

Hasil Minat Belajar Siswa

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis video. Adapun hasil perolehan minat belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji -Gain

Perlakuan	Skor
Rata-rata Pretest	27,25
Rata-rata nilai Postest	38.20
Nilai Maksimum	45
N-Gain	0,65
Kesimpulan	Sedang

Aspek minat belajar diantaranya, aspek perasaan siswa dan perhatia siswa. Jika perolehan dari pengukuran minat belajar siswa diukur per indikator, maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil yang Diperoleh

Aspek	Pretest	Pretest	Nilai Maksimal	N-Gain	Kategori
Perasaan Senang	15,00	24,20	25	0,85	Baik
Perhatian Siswa	13,92	18,22	20	0,70	Sedang

Adapun sesuai denga tabel di atas, maka dapat dijabarkan per-indikator, setiap indikator minat belajar mengalami peningkatan hasil pada kategori yang berbeda. Setelaj menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video siswa mengalami peningkatan dalam kegiatan pembelajaran, tergolong baik dengan perolehan hasil N-gain sebesar 0,85. Sedangkan pada indikator perhatian siswa, siswa mengalami peningkatan minat belajar pada kategori sedang dengan perolehan N-gain sebesar 0,70.

Hasil pengukuran minat belajar diatas diperoleh N-gain sebesar 0,70 membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, fokus terhadap materi yang dijelaskan guru. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dapat menarik keinginan dan minat siswa dalam belajar, serta memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa.²³ Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis video juga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran interaktif adalah alat untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan tepat.²⁴

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis video karena media tersebut dapat menyamakan materi pelajaran dengan menarik dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi tersebut sebagai multimedia. Teks, grafik, animasi, foto, video, dan suara semua dapat dimasukkan dalam kombinasi.²⁵ Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat berpengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa.²⁶ Pengemasan program penggunaan metode dan metode medianya menggunakan karakter kartun yang sangat digemari oleh anak-anak.²⁷ Penggunaan multimedia efek animasi dalam pembelajaran interaktif berbasis video dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan menarik dengan memfasilitasi proses kognitif.²⁸

²³ Oemar Hamalik, *Administrasi Dan Supervisi Pengembangan Kurikulum* (Bandung: Madani Maju, 2014).

²⁴ Kustandi and Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*.

²⁵ Akihiro Kashihara et al., "A Cognitive Load Reduction Approach to Exploratory Learning and Its Application to An Interactive Simulation-Based Learning System," *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 9, no. 3 (2000): 253-76.

²⁶ M C Paseleng and R Arfiyani, "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (n.d.): 131.

²⁷ S Nusir et al., "Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs On Children's Ability To Learn Basic Math Skills," *E-Learning And Digital Media* 10, no. 3 (n.d.): 305-319.

²⁸ J M Luzon and E Leton, "Use Of Animated Text To Improve The Learning Of Basic Mathematics," *Computers & Education* 88 (n.d.): 199-128.

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 computer. Hal positif yang terlihat siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan multimedia ini adalah siswa aktif dan focus terhadap materi yang disampaikan. Rasa ingin tahu mereka bertambah sehingga mereka nampak bersemangat dalam belajar. Namun terdapat sedikit kendala pada saat proses penelitian adalah keterbatasan laptop untuk penggunaan multimedia, sehingga dibentuklah kelompok yang terdiri 10 siswa kemudian siswa bergantian untuk mengoperasikan multimedia.

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

KESIMPULAN

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pembahasan produk akhir dapat disimpulkan bahwa, penelitian dan pengembangan adalah multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah dilakukan penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia. Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari validasi ahli materi termasuk kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil uji coba produk penilaian siswa rata - rata skor pretest 27,25 dan rata - rata posttest 38,20 dengan skor tertinggi 44, setelah dilakukan penelitian bahwa minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis video mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video sangat membantu siswa belajar lebih aktif.

REFERENSI

- Agung, A A G. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Aditya Media, n.d.
- Arifin, Z. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, n.d.
- Bardi, dan Jailani. "Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (n.d.): 49-63.
- Branch, R.M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media, LLC, 2009.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2004.
- Febrianty, Hendra Hadiwijaya, and D Tri Octafian. "System Development Management E-School as a Students Information Media." *Journal of Physics: Conference Series* 1783, no. 1 (2021): 12026. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012026>.
- Fitri, Agus Zaenul, and Nik Haryanti. "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research Development." Madani Media, 2020.
- Gafurova, R. "The Role of the Simulation Center in Improving the Quality of Training of Medical Students." *Virtual Technologies in Medicine*, no. 3 (2022): 256-57. https://doi.org/10.46594/2687-0037_2022_3_1563.
- Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, n.d.
- Hamalik, Oemar. *Administrasi Dan Supervisi Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Madani Maju, 2014.
- Hanum, Johar. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Kashihara, Akihiro, Reinhard Oppermann, Rossen Rashev, and Helmut Simm. "A Cognitive Load Reduction Approach to Exploratory Learning and Its Application to An Interactive Simulation-Based Learning System." *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 9, no. 3 (2000): 253-76.
- Kustandi, C, and D Darmawan. *Penegmbangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group, n.d.
- Kustandi, C, and B Sutjipto. "Media Pembelajaran: Manual Dan Digital." Bogor Ghalia Indonesia, n.d.
- Luzon, J M, and E Leton. "Use Of Animated Text To Improve The Learning Of Basic Mathematics." *Computers & Education* 88 (n.d.): 199-128.

- Mahmudah, Mahmudah, Maragustam Siregar, and Wahyu Hanafi Putra. "Modernization of Islam and Language Education in the Society 5.0 Era in the Perspective of Harun Nasution." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 5, no. 3 (August 23, 2023): 30-43. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3455>.
- Moeloeng, Lexi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya, 2011.
- Nim., Muhammad Faza Rozani. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia," 2010. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:191046176>.
- Nusir, S, I Alsmadi, M Al- Kabi, and F Sharadgah. "Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs On Children's Ability To Learn Basic Math Skills." *E-Learning And Digital Media* 10, no. 3 (n.d.): 305-319.
- Paseleng, M C, and R Arfiyani. "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (n.d.): 131.
- Putra, L D, and Ishartiwi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (n.d.): 169-178.
- Sudatha, I G W. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi, n.d.
- Tabroni, Imam, Susana Susana, Agil Mulyadi, and Novie Zaelani. "Utilization of the Discovery Learning Model to Overcome Islamic Cultural History Learning Problems in Madrasa." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 5, no. 1 (July 31, 2022): 81-94. <https://doi.org/10.33367/ijies.v5i1.2409>.
- Tegeh, I M, and I M Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model." *Jurnal Ika I*, no. 1 (n.d.): 12-26.
- Wulandari, Dewa Ayu Putri, and Made Dona Wahyu Aristana. "Analysis Evaluation Management Information System Audit Internal Quality." *Journal of Electrical, Electronics and Informatics* 5, no. 1 (2021): 5. <https://doi.org/10.24843/jeei.2021.v05.i01.p02>.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).