

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP
ISLAM AL AZHAR TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh :

RESTI CAHYANINGRUM

NIM 12110080



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2016**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP
ISLAM AL AZHAR TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh :

RESTI CAHYANINGRUM

NIM 12110080



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni, 2016

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM (PAI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP ISLAM AL AZHAR
TULUNGAGUNG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Resti Cahyaningrum (12110080)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal..... dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Mujtahid, M.Ag
NIP.19750105 200501 1 003

: _____

Sekretaris Sidang
Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

: _____

Pembimbing
Dr. H. Samsul Hady, M.Ag
NIP 19660825 199403 1 002

: _____

Penguji Utama
Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag
NIP. 19521110 198303 1 004

: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI Malang



Dr. H. Nur. Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM (PAI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP ISLAM AL AZHAR
TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

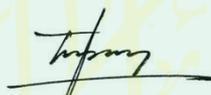
Oleh :

RESTI CAHYANINGRUM

NIM 12110080

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. H. SAMSUL HADY, M.Ag

NIP. 19660825 1994 03 1 002

Tanggal, 2 Juni 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. MARNO, M. Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT. Penulisan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yang ikhlas membiayai, menyayangi, dan tidak pernah bosan mendoakan saya. Kalian adalah peripurlara yang tak bisa dibalas jasanya dengan materi apapun, karena kalian yang terbaik dan luar biasa.
2. Kakakku dan adikku tersayang, terima kasih atas bantuan, dukungan dan doa kalian.
3. Teman-teman kuliahku di PAI-E, kalian yang selalu memberikan semangat dan mengajari artinya persahabatan.
4. Saudara-saudaraku di UNIOR UIN MALIKI Malang, pendampingan dan pengalaman yang saya dapat di UNIOR adalah kekeluargaan yang erat dan saling meringankan kesusahan saudara yang lainnya, dan khususnya cabang bola basket. Latihan tiap sore bersama kalian yang akan paling saya rindukan. Kalian anggota-anggota yang kompak dan penuh kasih sayang.
5. Teman-teman pengurus harian UNIOR periode 2014/2015 yang telah mengisi keceriaan dan kebersamaan yang tak terlupakan.
6. Temana-teman ku ABA kamar 27 angkatan masuk tahun 2012 yang selalu mendoakan atas keberhasilan saya sampai hari ini, terima kasih.

HALAMAN MOTTO

وَمَنْ أَحْسَنُ قَوْلًا مِّمَّنْ دَعَا إِلَى اللَّهِ وَعَمِلَ صَالِحًا وَقَالَ إِنَّنِي مِنَ الْمُسْلِمِينَ ﴿٣٥﴾
وَمَا يُلْقَاهَا إِلَّا الَّذِينَ صَبَرُوا وَمَا يُلْقَاهَا إِلَّا ذُو حَظٍّ عَظِيمٍ ﴿٣٥﴾¹

33. Siapakah yang lebih baik perkataannya dari pada orang yang menyeru kepada Allah, mengerjakan amal yang saleh, dan berkata: "Sesungguhnya aku Termasuk orang-orang yang menyerah diri?"

35. Sifat-sifat yang baik itu tidak dianugerahkan melainkan kepada orang-orang yang sabar dan tidak dianugerahkan melainkan kepada orang-orang yang mempunyai Keuntungan yang besar.

(Al Qur'an Surat Fushshilat Ayat 33 dan 35)

¹ Al-Quran dan terjemahnya di Mujamma' al-Malik Fahd Li Thiba'at al- Mush-haf asy-Syarif (Kompleks Percetakan al-Quran Raja Fahad) di bawah pengawasan Kementerian Urusan Keislaman, Wakaf, Dakwah, dan Bimbingan Islam Kerajaan Arab Saudi tahun 1427 H

HALAMAN NOTA DINAS

Dr. H. Samsul Hady, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Resti Cahyaningrum Malang, 2 Juni 2016
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Resti Cahyaningrum
NIM : 12110080
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Samsul Hady, M.Ag
NIP 19660825 199403 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 2... 2016



Resti Cahyaningrum

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. karena kasih dan rahmatNya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah tulus dan sabar membimbing penyusunan sampai terselesaikannya skripsi. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dan memberikan dukungan kepada penulis:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardja, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
4. Bapak Dr. H. Samsul Hady, M.Ag, selaku Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan kesabaran selama proses penyusunan skripsi.
5. Muhammad Hilmi Hafidz, mahasiswa semester IV Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Teknik Informatika yang telah sabar dan ikhlas mengajari dan membimbing penulis dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8*.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

أي = î

DAFTAR TABEL

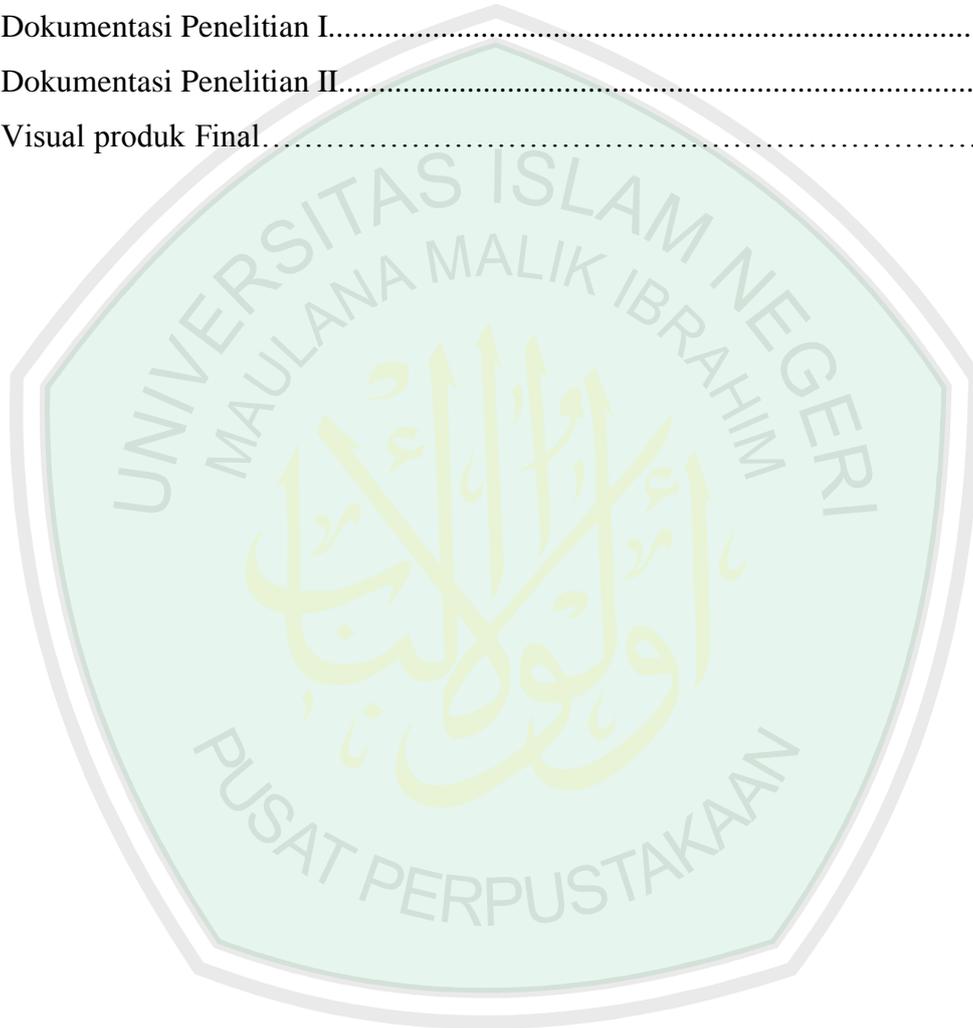
Tabel 1.1 Peneliti terdahulu dengan Peneliti yang serkarang.....	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi.....	56
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media.....	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen untuk siswa.....	58
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen tes hasil belajar siswa.....	59
Tabel 4.1 Hasil validasi produk di lihat dari aspek materi.....	75
Tabel 4.2 Hasil validasi produk dilihat dari aspek media.....	76
Tabel 4.3 Hasil uji coba pada siswa.....	77
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi penilaian siswa.....	78
Tabel 4.5 Jawaban 21 responding tentang ‘Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif’.....	79
Tabel 4.5 Hasil Uji coba pada siswa (kelas eksperimen).....	79
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi penilaian siswa (kelas eksperimen).....	80
Tabel 4.7 Hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	80
Tabel 4.8 <i>Paired sample T.test</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir skripsi.	45
Gambar 3.1 Bagan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interakti.....	52
Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian pengembangan.....	62
Gambar 4.1 Peta konsep materi sikap terpuji Khulafaurrasyidi	62
Gambar 4.2 Tampilan intro.....	70
Gambar 4.3 Tampilan KI, KD, dan indikator pencapaian.....	70
Gambar 4.4 Menu home	71
Gambar 4.5 Materi al Khulafau ar Rasyidin.....	71
Gambar 4.6 Menu utama setiap tokoh khalifah.....	72
Gambar 4.7 Materi biografi dan sikap khalifah.....	72
Gambar 4.8 Kuis.....	73
Gambar 4.9 Skor kuis.....	73
Gambar 4.10 Kuis pilihan ganda.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Wawancara.....	94
Hasil Wawancara.....	95
Dokumentasi Penelitian I.....	97
Dokumentasi Penelitian II.....	98
Visual produk Final.....	99



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN NOTA DINAS.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
مستخلص-البحث.....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Pengembangan.....	10
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Asumsi Pengembangan.....	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	12
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Originalitas Penelitian.....	13
I. Definisi Operasional.....	17
J. Sistematika Pembahasan.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20

A.	Bahan Ajar Multimedia Interaktif.....	20
1.	Pengertian Bahan Ajar.....	20
2.	Fungsi Bahan Ajar.....	20
3.	Jenis Bahan Ajar.....	21
4.	Pengertian Multimedia Interaktif	21
B.	Motivasi Belajar.....	26
1.	Pengertian Motivasi Belajar	26
2.	Indikator Peningkatan Motivasi Belajar.....	28
3.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	29
4.	Memotivasi Siswa dalam Belajar	31
C.	Pendidikan Agama Islam (PAI).....	35
1.	Pengertian PAI.....	35
2.	Ruang Lingkup PAI.....	36
3.	Tujuan PAI	37
4.	Metode PAI	38
D.	Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....		46
A.	Jenis Penelitian.....	46
B.	Model Pengembangan.....	46
C.	Prosedur Pengembangan	48
E.	Uji Coba.....	53
1.	Desain Uji Coba	53
2.	Subyek Uji Coba.....	54
3.	Jenis Data.....	54
4.	Instrumen Pengumpulan Data	55
5.	Teknik Analisis Data	59
E.	Prosedur Penelitian	62
1.	Langkah-langkah dalam Penelitian dan Pengembangan	62
3.	Tahapan Penelitian	62
4.	Populasi	63
5.	Sumber Data.....	63

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	64
A. Penyajian dan Analisis Data.....	64
1. Data Hasil Studi Pendahuluan dan Pembuatan Produk.....	64
2. Hasil Pembuatan Multimedia Interaktif	69
3. Data Hasil Pengembangan.....	74
B. Interpretasi Data.....	82
1. Uji Coba Produk Oleh Ahli Materi	82
2. Uji Coba Produk Oleh Ahli Media.....	83
3. Uji Coba Produk untuk Siswa	84
4. Uji Coba Kelas Eksperimen	84
5. Analisis Uji T	84
C. Revisi Produk.....	85
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	89
DAFTAR RUJUKAN.....	91
LAMPIRAN.....	93

مستخلص-البحث

جهيا نيغروم ،رستي . 2016. تطوير المواد الدراسي تستند متعدد الوسيلة المجدية لزيادة الدافعية التربية الاسلامية لطلاب فصل السابع مدرسة المتوسطة الاسلام الازهار طولونج أجونج. البحث الجامعي. قسم تعليم الدين الاسلام، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرف : الدكتور شمس الهادي المحستير

الكلمات الرئيسية: متعدد الوسيلة المجدية ، دافية التعليم التعليم بالبصيرة التكنولوجيا سيسهل التعليم للطلاب في الحصول على المعلومات، وعلاوة على ذلك، فإن التربية الإسلامية يتسم بالفعالية والكفاءة، وجذابة عندما توجد الوسيلة لتمكين التربية الإسلامية مشترك مع تكنولوجيا الوسائل التعليمية . احدى من الفوائد من وسائل الإعلام استخدام قدر كاف من التعليم هو عملية التعليم سوف اجتذاب انتباه الطلاب، حتى يستطيع ان تعزيز الدافعية لدى الطلاب. بشكل عام، وسائل الإعلام التي يستخدمها المعلم هو وسائل التقديم او عرض مع أدوات للسيطرة التي يقوم بها من المستخدم و يتم العثور على تطبيق الوسائط المتعددة. متعدد الوسيلة المجدية هو مزيج من الكمبيوتر والفيديو، ومزيج من ثلاثة عناصر أساسية، وهي الصوت والصور والنص.

والهدف هذا البحث، هما: (1) تطوير المواد التعليمية التفاعلية القائمة على متعدد الوسيلة المجدية مع تدابير منهجية وفقا لخصائص التنمية (2) لمعرفة الآثار المترتبة على تطوير متعدد الوسيلة المجدية القائمة على المواد التعليمية التفاعلية في زيادة الدافعية هذه الدراسة هو البحث والتطوير التي تقوم بها بمرحلة التحليل والتصميم والإنتاج، والمراجعة. في بداية مرحلة إنتاج يتم إنتاج المنتجات التي يتم بعد ذلك مراجعتها من قبل الخبراء في الموضوع، وأهل وسائل الإعلام. أجرت مراجعة لنتائج مراجعة وفقا لنصيحة الخبراء. وفي مرحلة لاحقة، اختبر المنتج لطلاب فصل السابع مدرسة المتوسطة

الاسلام الازهار طولونج أجونج. البيانات التي تم الحصول بطريق الاستبانة، وتعطى درجة في مقياس من 1-5. ثم تحليل البيانات ويجعل الاقتراحات أساس لمراجعة المنتج. ونتيجة هذا البحث، هما : (1) وقد متعدد الوسيلة المجدية التفاعلية مواد التدريس القائمة من خلال مراحل وإجراءات وفقا لتطور خصائص التنمية التي تبدأ مع هذا التحليل، مراحل التصميم، تليها مرحلة لمنتج، ومراجعة المنتج. (2) تطوير المواد التعليمية القائمة على متعدد الوسيلة المجدية التفاعلية يستطيع ان تعزز الدافعية التربوية الاسلامية لطلاب فصل السابع مدرسة المتوسطة الاسلام الازهار طولونج أجونج.



ABSTRACT

Cahyaningrum, Resti. 2016. Development of Interactive Multimedia-Based Learning Materials in Improving Learning Motivation Islamic Education (PAI) in students of VII Class in Al Azhar Islamic Junior High Scholl of Tulungagung. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Science and Teaching of M.T, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisor: Dr. H. Samsul Hady, M.Ag.

Insightful learning technology will facilitate learning for students in receiving any information. Moreover, Islamic education will be effective, efficient, and attractive when there is a means of empowerment of Islamic education combined with learning media technology. One of the benefits of adequate educational media use in which teaching will attract more students, so it can increase students' motivation. Media used by teachers in general such as media presentations with tools to control that performed by the user are found on the application of multimedia. Multimedia is a combination of computer and video, principally, multimedia is a combination of three basic elements, that are sounds, images, and texts.

This study aims to: (1) develop teaching material with interactive multimedia-based step-by-step systematically accordance with the characteristics of development, (2) knowing the implications of the teaching materials development with interactive multimedia-based to enhance learning motivation of Islamic Education (PAI) in VII Class in Al Azhar Islamic Junior High Scholl of Tulungagung.

This study is a research and development conducted by the analysis phase, design, production, and revision. At this stage of the production generated initial product which is then reviewed by subject matter experts and media experts. The result of a review is continued with a revision appropriate with the advice of the experts. Next stage, the product tested to students in small-scale trials and continued in the students on a large scale, test subjects were students of VII class in Al Azhar Islamic Junior High Scholl of Tulungagung. Data is obtained by questionnaire, a score is given in a scale of 1-5. Then, data is analyzed with the suggestions as a basis to revise the product.

The results of the research show that, (1) interactive multimedia-based teaching materials have been through the stages and procedures in accordance with the development of the characteristics of development that begins with the analysis, design phase, followed by a phase of production, and product revision. (2) development of teaching materials with interactive multimedia- based can enhance learning motivation of Islamic Education (PAI) in Al Azhar Islamic Junior High Scholl of Tulungagung based on the results of the test with an average score of 4.6 which included good category.

Keywords: Multimedia Interactive, Learning Motivation

ABSTRAK

Cahyaningrum, Resti. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII di SMP Islam AL Azhar Tulungagung*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Samsul Hady, M.Ag.

Pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Apalagi pendidikan agama Islam akan berjalan efektif, efisien, dan menarik ketika ada pemberdayaan sarana pendidikan agama Islam yang dipadukan dengan media pembelajaran teknologi. Salah satu manfaat dari penggunaan media pendidikan yang memadai yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada diri siswa. Media yang digunakan guru pada umumnya yaitu media presentasi yang dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh pengguna yang ditemukan pada penerapan multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar, dan teks.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan karakteristik pengembangan, (2) mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan tahap analisis, perancangan, produksi, dan revisi. Pada tahap produksi dihasilkan produk awal yang kemudian di review oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil review diadakan revisi sesuai dengan saran kedua ahli tersebut. Pada tahap selanjutnya, produk diuji cobakan kepada siswa dalam skala kecil dan dilanjutkan pada uji coba siswa dalam skala besar, subjek ujicoba adalah siswa kelas VII B di SMP Islam Al Azhar Tulungagung. Data diperoleh dengan angket, skor diberikan dalam skala 1-5. Data kemudian dianalisa sedangkan saran-saran dijadikan dasar merevisi produk.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, (1) bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini telah melalui tahap dan prosedur pengembangan sesuai dengan karakteristik pengembangan yaitu diawali dengan analisis, tahap perancangan, dilanjutkan dengan tahap produksi, dan revisi produk. (2) pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Al Azhar Tulungagung berdasarkan hasil uji coba dengan skor rata-rata 4.6 yang termasuk berkategori baik.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam arus kehidupan, pemikiran manusia pasti akan berkembang sesuai dengan perubahan zaman, ketika pemikiran berkembang di situlah ada daya cipta yang menjadikan manusia lebih berkualitas dan bermanfaat terhadap aktifitas yang dijalankannya. Suatu bangsa pasti akan menemui permasalahan dan keberhasilan mengenai satu hal yang menjadikan bangsa tersebut akan maju dan sejahtera, yakni tentang pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan dan fitrah dari manusia yang juga mempunyai dampak yang luar biasa terhadap kelangsungan hidup manusia, yaitu sumberdaya manusia yang unggul.

Pendidikan bisa diperoleh karena ada kemauan belajar, seseorang yang belajar dan menuntut ilmu itulah yang disebut peserta didik. Usaha tersebut tidak akan sempurna tanpa adanya pengarahan dan pendampingan dari seorang guru. Pembimbingan, pengajaran, dan pemberian latihan itulah tugas yang diembannya. Perkembangan zaman telah menimbulkan pemikiran-pemikiran baru yang menjadi pusat daya cipta para guru dalam menerapkan hal-hal baru yang sekiranya lebih baik dan efektif dalam pendidikan dibanding mempertahankan gaya lama dalam mengajar. Selanjutnya, pendidikan terus berupaya menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan global, tak terkecuali pola pendidikan bagi guru. Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pendidikan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran bagi para calon guru dan para guru profesional kepada

peserta didiknya. Ketika guru akan melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka pikiran dan tindakannya harus tertuju kepada tiga faktor dalam kegiatan pembelajaran, yaitu mempertimbangkan kondisi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan hasil pembelajaran.

Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu². Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil³. Secara umum media dalam pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut⁴:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;

² Muhaimin, *Arah Baru PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ISLAM PEMBERDAYAAN, Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*, cetakan-I, (Bandung: Nuansa, 2003), hlm. 83

³ Ibid hlm.83-84

⁴ Arief S. Sadiman dkk, *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada cetakan keempat, 1996)

- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model diagram, dan lain-lain;
3. Sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya dan minatnya,
 4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Penggunaan teknologi biasanya mempermudah pembelajaran siswa di dalam kelas, apalagi pendidikan agama Islam akan berjalan efektif, efisien, dan menarik ketika ada pemberdayaan sarana pendidikan agama Islam yang dipadukan dengan

pendekatan sistem. Landasan yuridis pemberdayaan sarana pendidikan agama Islam ialah sebagai berikut:

1. Di dalam undang-undang nomor 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional ditegaskan bahwa salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional adalah pelaksanaan pendidikan agama serta akhlak mulia. Kurikulum jenjang pendidikan dasar dan menengah maupun perguruan tinggi wajib memuat pendidikan agama (pasal 37), dan pada pasal 45 dinyatakan bahwa setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan, intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban peserta didik.
2. Undang-undang nomor 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 35 menyatakan bahwa: (1) standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala; (2) standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana, dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan. Dengan demikian, pendidikan agama sebagai salah satu strategi pendidikan nasional juga memerlukan standarisasi sarana dan prasarana guna menunjang tercapainya kompetensi lulusan.
3. Peraturan pemerintah RI nomor 28 tahun 1990 tentang pendidikan dasar pasal 5 ayat 1 menyatakan bahwa pendirian satuan pendidikan dasar (SD/MI dan

SLTP/MTs) oleh pemerintah atau masyarakat harus memenuhi enam persyaratan, antara lain tersedianya buku pelajaran dan peralatan pendidikan yang diperlukan, termasuk di dalamnya tersedianya sarana pembelajaran pendidikan agama. Hal ini juga berlaku pada pendirian sekolah menengah (SMU/SMK/Madrasah Aliyah) sebagaimana tertuang dalam peraturan pemerintah RI nomor 29 tahun 1990 tentang pendidikan menengah pasal 6 ayat 1. Peralatan pendidikan tersebut pada dasarnya merupakan sarana pembelajaran.

4. Undang-undang no 22/1999 tentang pemerintahan daerah pasal 11 (2) bahwa salah satu bidang pemerintahan yang wajib dilaksanakan oleh daerah kabupaten dan daerah kota adalah pendidikan dan kebudayaan, di mana pemerintah hanya menetapkan kebijakan perencanaan dan pembangunan nasional secara makro, standarisasi, dan kontrol pendidikan.
5. Di dalam peraturan pemerintah RI nomor 25 tahun 2000, tentang kewenangan pemerintah dan kewenangan propinsi sebagai daerah otonom, pasal 2 ayat (2) bahwa pemerintah mempunyai kewenangan antara lain untuk membuat kebijakan tentang standarisasi nasional. Pada pasal 2 ayat 11 bahwa kewenangan pemerintah dibidang pendidikan dan kebudayaan, antara lain menyangkut penetapan standar kompetensi siswa dan warga belajar serta pengaturan kurikulum nasional dan warga belajar serta pengaturan kurikulum nasional dan pedoman pelaksanaannya. Berbicara tentang standar pengaturan kurikulum nasional dan pedoman pelaksanaannya tidak akan terlepas dari pembicaraan tentang sarana pembelajaran, termasuk di dalamnya sarana

pembelajaran pendidikan agama. Karena itu, upaya standarisasi dan pemberdayaan sarana pembelajaran pendidikan agama merupakan salah satu perwujudan dari pengaturan kurikulum nasional dan pedoman pelaksanaannya tersebut.

Menurut Muhammad Yaumi, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Setidaknya ada lima pergeseran yang dapat diidentifikasi dalam hubungannya dengan proses pembelajaran. Kelima proses yang dimaksud adalah pergeseran dari pelatihan ke penampilan, pergeseran dari ruang kelas ke ruangan maya yang dapat berlangsung kapan dan di mana saja, pergeseran dari kertas ke “online” atau saluran, pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata.⁵ Pergeseran ini telah membawa pengaruh pada pola, metode, dan strategi penyajian pembelajaran.

Setelah mengetahui pembelajaran berwawasan teknologi, kegunaan media, dan landasan yuridis sarana pemberdayaan pendidikan agama Islam, media pendidikan memiliki pengaruh besar dalam menentukan optimal tidaknya proses belajar siswa pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu manfaat dari penggunaan media pendidikan yang memadai yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada diri siswa⁶.

⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, cetakan-I, (Yogyakarta: DIVA Press 2011) hlm. 115-116

⁶ Harijanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm.244

Media yang digunakan guru pada umumnya yaitu media presentasi yang dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh pengguna yang ditemukan pada penerapan multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar, dan teks. Definisi kata multimedia dalam dunia komputer, menurut Hofstetter (2001), adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat, sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.⁷

Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linier dan non linier. Presentasi berjalan berurutan sebagai garis lurus (multimedia linier), contoh: program TV dan film. Apabila pengguna dapat mengontrol sistem disebut multimedia interaktif atau juga disebut *non linier multimedia*. Contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran, pengguna dapat memilih apa yang akan dipelajari menggunakan menu yang ada. Pengguna tidak perlu menunggu seluruh presentasi selesai ditampilkan untuk melihat salah satu topik yang diinginkan.⁸

Media pendidikan berbasis teknologi sangat perlu diaplikasikan di sekolah-sekolah yang sudah dilengkapi fasilitas LCD proyektor dan laboratorium komputer, seperti di SMP Islam Al Azhar Tulungagung. Bila benar-benar

⁷ St. Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multirrdia Interaktif; Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009) cet.2, hlm.1

⁸ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), cet.1, hlm. 112

diaplikasikan akan menunjang kreativitas guru, metode pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan bervariasi, serta mudah mengondisikan siswa-siswa yang karakternya sudah mengagumi kecanggihan teknologi. Siswa-siswa di sekolah ini sebagian besar juga memiliki laptop untuk menunjang fasilitas pendidikan secara pribadi.

Manfaat lain penggunaan multimedia interaktif pada materi PAI di SMP Islam Al Azhar Tulungagung kepada guru maupun peserta didik yaitu diantaranya:

- a. Bahan atau materi pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahaminya. Ini juga memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran secara lebih baik
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didominasi oleh komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar di banyak kelas
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktif melakukan aktivitas-aktivitas lain. Seperti mengamati, melakukan, memperagakan, dan lain-lain.⁹

Pengajaran di sekolah yang dikaitkan dengan hal-hal yang telah disebutkan di atas, akan merubah pola berfikir pendidik maupun peserta didik. Kemauan belajar peserta didik pun bergantung bagaimana pendidik memberikan stimulus yang dapat membangkitkan gairah keingintahuan yang luar biasa terhadap peserta

⁹ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif*, hlm. 266

didik. Maka dari itu, berbasis teknologi (multimedia interaktif) yang dapat mengejar hal-hal yang menyangkut aspek kognitif dan psikomotorik maupun yang non-teknologi (aspek penghayatan, penumbuhan, pengembangan nilai-nilai aqidah dan akhlak serta pengamalan dalam kehidupan sehari-hari), sama-sama dibutuhkan dalam pembelajaran ataupun menjadi pusat semangat belajar PAI. Namun, dalam pengajaran atau kesan pertama di dalam kelas akan menjadi pijakan pertama bagaimana peserta didik merespon pelajaran atau pesan-pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hal-hal di atas, diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar PAI pada peserta didik. Maka peneliti mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP ISLAM AL AZHAR TULUNGAGUNG”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif?
2. Bagaimanakah implikasi pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mendiskripsikan produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif
2. Mengetahui implikasi pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua komponen pendukung pengelolaan pendidikan yaitu:

1. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan bermanfaat sebagai tindak lanjut untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan mutu lulusan.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran, pedoman dan menambah wawasan tentang multimedia dalam bahan ajar yang dapat

memaksimalkan tujuan pembelajaran serta mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

3. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menambah pengalaman belajar.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan wujud implementasi pengembangan bahan ajar dan materi kependidikan yang selama ini diperoleh peneliti dari bangku kuliah.

E. Asumsi Pengembangan

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar menurut Hamalik (1986), antara lain sebagai peletak dasar-dasar yang konkret dalam berpikir untuk mengurangi verbalisme, memperbesar minat siswa, serta membuat pelajaran lebih menyenangkan, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan. Sedangkan multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan tiga karakteristik:¹⁰

1. Digunakan pada presentasi pembelajaran. Materi yang ditayangkan tidak terlalu kompleks dan hanya menampilkan beberapa item yang dianggap penting, baik berupa teks, gambar, video maupun animasi.
2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pembelajaran ini mungkin bisa mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak.

¹⁰ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif*, hlm 254-255

3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian, seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan dalam paket ini.

Bates (1995) menekankan bahwa di antara media-media lain, interaktivitas multimedia atau media lain berbasis komputer adalah yang paling nyata. Interaktivitas nyata di sini adalah yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia.¹¹

Dalam hal penyajian pembelajaran dengan multimedia, dapat dilakukan menjadi beberapa format. Tetapi model penyajian yang digunakan ialah model tutorial. Pemberian secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru. Informasi dilakukan dengan teks, gambar, baik diam maupun bergerak. Selesai penyajian tayangan, diberikan serangkaian pertanyaan untuk dievaluasi tingkat keberhasilannya.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI khususnya pada materi sejarah kebudayaan Islam dengan tema “Khulafaurrasyidin” pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

¹¹ Ibid. hlm. 256

1. Aplikasi yang digunakan adalah *macromedia flash 8.0*
2. Materi pelajaran PAI dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan “sikap dan perilaku terpuji *Khulafaurrasyidin*”.

Kompetensi Inti (KI):

KI-3 berisi tentang “memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

Kompetensi Dasar (KD):

KD 3.14 yang berisi tentang “mengetahui sikap terpuji khulafaurrasyidin”.

3. Produk akan dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian ini, kajian akan dilakukan pada beberapa skripsi terdahulu di perpustakaan UIN MALIKI Malang, yaitu diantaranya :

1. Alien Amaliyah, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang, Juli 2013.

Skripsi ini mengembangkan media presentasi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran akidah akhlak dengan program macromedia flash. Model pengembangan yang digunakan ialah model Addie, dan hasil pengembangan sangat berpengaruh pada hasil belajar pada mata pelajaran akidah akhlak.

2. Ammalia Fitriani, Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas V di Miftahul Huda Kedung Bunder, Skripsi, 2013.

Skripsi ini mengembangkan bahan ajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan cakupan materi “cahaya”. Hasil pengembangan berupa buku ajar, dan hasil penilaian dilihat dari proses keterampilan dalam mempraktikkan materi yang sedang diajarkan, sehingga mempermudah siswa dalam mempelajari materi cahaya pada mata pelajaran IPA.

3. Latifatul Jannah, Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep materi Struktur dan Bagian Fungsi Tumbuhan Siswa Kelas IV Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri Ponggok 04 Blitar, Skripsi 2013.

Skripsi ini mengembangkan bahan ajar mata pelajaran IPA sebagai media pendidikan yang berbasis multimedia interaktif. Hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur dan bagian fungsi tumbuhan.

4. Novi Lailatur Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Kabupaten Pasuruan, Skripsi, 2015

Skripsi ini mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA untuk mempermudah pemahaman bagi siswa dalam belajar.

Hasil pengembangan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep materi perubahan lingkungan, dan hasil produk dikemas dalam *compact disk*.

5. Choerul Anwar Badrut Tamam, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Computer Untuk Siswa Kelas IV SD/MI, Skripsi, 2013.

Skripsi ini mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran matematika dengan bantuan komputer. Metode penelitiannya mengacu pada model Alessi dan Trollip. Hasil penelitian ini yaitu setelah diujikan, program pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika pada materi perkalian bilangan bulat.

Berikut peneliti sertakan tabel persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu :

Tabel 1.1 Peneliti terdahulu dengan Peneliti yang serkarang

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, (skripsi), Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Alien Amaliyah, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dengan menggunakan Macromedia Flash Kelas VIII di MTs.N Tumpang, Juli 2013	Sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan bahan ajar dan hasil produk sama-sama dikemas dalam CD	Tempat penelitian, objek bahan ajar dan produk pengembangan yang dihasilkan	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.
2	Ammalia Fitriani,	Sama-sama memberikan porsi	Tempat penelitian, objek	Berdasarkan penelitian-

	Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas V di Miftahul Huda Kedung Bunder, Skripsi, 2013	untuk melakukan pengembangan bahan ajar	bahan ajar dan produk pengembangan yang dihasilkan pada mata pelajaran IPA	penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI
3	Latifatul Jannah, Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep materi Struktur dan Bagian Fungsi Tumbuhan Siswa Kelas IV Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri Ponggok 04 Blitar, Skripsi 2013.	Sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan bahan ajar	Tempat penelitian, objek bahan ajar dan produk pengembangan yang dihasilkan pada mata pelajaran IPA	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI
4	Novi Lailatur Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Kabupaten	Mengembangkan produk media pembelajaran	Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran IPA materi pokok perubahan lingkungan Kelas IV MN Bulusari Gempol Kabupaten Pasuruan	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.

	Pasuruan, Skripsi, 2015			
5	Choerul Anwar Badrut Tamam, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Computer Untuk Siswa Kelas IV SD/MI, Skripsi, 2013	Mengembangkan produk media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitiannya mengacu pada model Alessi dan Trollip • Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran Matematika materi pokok perkalian bilangan bulat Kelas IV SD/MI 	Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.

I. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penelitian pengembangan ini, berikut dijelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam pembahasan. Kata kunci tersebut antara lain, bahan ajar, multimedia interaktif, motivasi belajar, dan pendidikan agama Islam.

1. Bahan Ajar

Dalam website Dikmenjur dikemukakan pengertian bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

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. Ciri khas dari multimedia ini adalah dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut dengan *Graphical User Interface* (GUI), baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya, yang dapat dioperasikan oleh *user* untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink*.¹²

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk di dalamnya kegiatan belajar.¹³ Belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru.¹⁴

4. Pendidikan Agama Islam

Menurut Fatah Yasin, pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan pengajaran bimbingan, dan atau latihan.¹⁵

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat, asumsi pengembangan, ruang lingkup, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

¹² Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif*, hlm. 243-244

¹³ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 320

¹⁴ Drs. H. Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, cetakan-I, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm.122

¹⁵ Fatah Yasin, disajikan pada saat mata kuliah strategi pembelajaran pada semester 4 pada tanggal 8 Mei 2014.

Bab II kajian pustaka. Dalam bab ini berisi tentang deskripsi teoritis dan kesimpulan kajian dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan.

Bab III metode penelitian. Bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain, subyek, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data).

Bab IV berisi paparan data. Pada bab ini membahas tentang proses penelitian dan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam khususnya pada pokok bahasan sikap dan perilaku terpuji Khulafaurrasyidin pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung.

Bab V penutup. Berisi tentang kesimpulan, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Bahan Ajar Multimedia Interaktif

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau *teaching-material*, terdiri atas dua kata yaitu *teaching* atau mengajar dan *material* atau bahan. Dalam website Dikmenjur dikemukakan pengertian bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Maka secara sederhana bisa disimpulkan, bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

2. Fungsi Bahan Ajar

- a. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.

- c. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

3. Jenis Bahan Ajar

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan cetak (*printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, *model/maket*. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video *compact disk*, *film*. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

4. Pengertian Multimedia Interaktif

Pada awal 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Vaughan (2006) mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronika dan digital. Jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara video clip, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya. Mc.Leod (2004) menjelaskan bahwa kata multimedia digunakan untuk mendiskripsikan suatu sistem yang terdiri dari *hardware*, *software*, dan peralatan seperti televisi, monitor, *optical disk*

atau sistem *display* yang digunakan untuk tujuan menyajikan video atau presentasi.¹⁶

Lebih lanjut diungkap oleh William Ditto (2006) menyatakan bahwa definisi multimedia dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film, dan suara. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.¹⁷ Penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh Francis M.Dwyer. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari, pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10% pesan audio 10%, serta visual 30%. Apabila ditambah dengan mempraktikkan, maka memori yang terekam akan mencapai 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.¹⁸

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Helzafah (2004) yang mengatakan bahwa multimedia digunakan untuk mendiskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran. Konsep multimedia menurut Dufy, Mc.Donald & Mizzel (2003) merupakan kombinasi multipel media dengan satu jenis sehingga terjadi keterpaduan secara keseluruhan.¹⁹ Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang

¹⁶ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, cetakan-I (Yogyakarta:Graha Ilmu, ,2012) hlm.102-103

¹⁷ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif*, hlm. 242

¹⁸ Ibid hlm. 243

¹⁹.Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, cetakan-II (Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, 2010), hlm. 56-57

sangat tinggi, mengajak yang sedang belajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar di antara jendela informasi dalam penyajian media²⁰. Dengan multimedia, gaya belajar peserta didik bisa terakomodasi seperti auditori, visual, maupun kinestetik dan dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Dalam perkembangannya, multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di dalamnya. Sifatnya sekuensial atau berurutan dan durasi tayangannya dapat diukur. Film dan televisi termasuk dalam kelompok ini. 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. Ciri khas dari multimedia ini adalah dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut dengan *Graphical User Interface* (GUI), baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya, yang dapat dioperasikan oleh *user* untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink*. Penerapan multimedia interaktif ini dapat ditemukan pada multimedia pembelajaran serta aplikasi *game*. Multimedia interaktif tidak memiliki durasi, karena lama penayangannya tergantung pada seberapa lama pengguna mem-*browsing* media ini.²¹

Setelah mengetahui beberapa pendapat di atas, multimedia sangat berperan besar dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, bahan ajar

²⁰ Ibid. hlm.57

²¹ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif*, hlm. 243-244

teknologi yang akan digunakan ialah bahan ajar multimedia interaktif *compact disk* (CD) dengan *software* aplikasi *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah *software* aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet. Dengan *macromedia flash*, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, audio, interaktif animasi dan lain-lain.²²

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis komputer yang dihasilkan sebelum digunakan oleh *user*. Menurut Chee & Wong mengatakan, bahwa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau yaitu:²³

a. *Appropriatness*

Materi harus sesuai dengan karakteristik dan kurikulum di perguruan tinggi atau sekolah setempat.

b. *Accuracy, Currency, and Clarity*

Materinya akurat, *up to date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias, dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

d. *Screen Presentation and Design*

Tampilan layarnya digunakan kombinasi warna, gambar dan tulisan yang padu dan serasi. Untuk menilai suatu tampilan layar yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut :

²²Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm. 60.

²³ David Fero, *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMAN 2 Banguntapan*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hlm 29-30

1) *Text*

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2) *Graphics*

Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana tanpa membiaskan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

3) *Colour*

Penggunaan komposisi, kombinasi, dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu yang tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

5) *Audio*

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.

6) Video Clip

Video dapat memberikan ilustrasi konsep kehidupan masa lalu untuk menyesuaikan dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung perilaku-perilaku tokoh yang ada di dalamnya.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari aspek *Appropriateness, Accuracy, Currency, and Clarity* dan *Screen Presentation and Design*.

Jadi, bahan ajar multimedia interaktif ialah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang disajikan dalam bentuk *software* yang dilengkapi alat pengontrol sistem dan dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan *macromedia flash* dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung *streaming* audio dan video, sehingga aplikasi jenis ini menjadi pilihan dalam mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.²⁴

Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh.

²⁴ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, hlm.319

A. W Bernard memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir, berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu kebanyakan merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme. Lebih ringkasnya motivasi adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk di dalamnya kegiatan belajar.²⁵

Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam diri individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar diri (motivasi ekstrinsik) individu diberikan oleh motivator seperti orang tuanya, guru, konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat atau teman dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dari dalam diri seseorang (motivasi instrinsik), dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menggapai sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya.²⁶

Belajar merupakan proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap. Kemampuan belajar dan mengolah informasi pada manusia merupakan ciri penting yang membedakan manusia dari makhluk lain, kemampuan belajar itu memberi manfaat bagi individu dan juga bagi masyarakat untuk menempatkan diri dalam makhluk yang berbudaya, dengan belajar seseorang mampu mengubah perilaku, dan membawa pada perubahan individu-individu belajar, yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan. Motivasi dan belajar merupakan dua hal

²⁵ Ibid hlm.319-320

²⁶ Ibid hlm.320

yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.²⁷

Selanjutnya belajar merupakan kegiatan yang membawa manusia pada perkembangan pribadi yang seutuhnya, meliputi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Para ahli pembelajaran menekankan proses belajar bertumpu pada struktur kognitif dengan alasan struktur kognitif dapat mempengaruhi perkembangan afektif ataupun penampilan seseorang.²⁸

2. Indikator Peningkatan Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

²⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 23.

²⁸ Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, cetakan-I (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm.128-129

- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.²⁹

Sedangkan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dapat dikenali dari ciri-ciri keberbakatan peserta didik. Menurut Munandar mengungkapkan salah satu indikator peserta didik berbakat, yaitu motivasi, yang di antaranya:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.
- d. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan.
- e. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya).
- f. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah "orang dewasa" (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadilan, dan sebagainya).
- g. Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya.
- h. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingin dicapai kemudian).³⁰

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

²⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 36-37.

³⁰ Hamid Muhammad, *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2004), hlm. 18-21.

- a. Faktor internal meliputi dua aspek, yaitu:
- 1) Aspek fisiologis (jasmaniah). Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ-organ khusus, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan penglihat, juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.
 - 2) Aspek psikologis (rohaniah). Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial adalah (a) tingkat intelegensi atau kecerdasan siswa, (b) sikap siswa, (c) bakat siswa, (d) minat siswa, dan (e) motivasi siswa.
- b. Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor ini terdiri atas dua macam, yaitu:
- 1) Lingkungan sosial, seperti sekolah (para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas), siswa (masyarakat, tetangga, dan teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut), dan orang tua atau keluarga dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.
 - 2) Lingkungan nonsosial, meliputi: gedung sekolah, tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa dapat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi pelajaran. Faktor ini juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* (menengah) misalnya, mungkin sekali berpeluang untuk meraih perstasi belajar yang bermutu dari pada siswa yang menggunakan pendekatan belajar *surface* atau *reproductive* (rendah).³¹

4. Memotivasi Siswa dalam Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan memberi hasil yang lebih baik terhadap perbuatan yang dilakukan seseorang. Hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan, keterampilan, serta perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak santun menjadi santun.³²

a. Belajar melalui Model

Belajar model dapat dilakukan dengan melalui fase-fase, yaitu fase perhatian (*antinational phase*), fase retensi (*retention phase*), fase produksi (*reproduction phase*), dan fase motivasi (*motivation phase*), fase-fase ini akan menghasilkan penampilan seseorang.³³

Fase perhatian merupakan model di dalam belajar, belajar ini merupakan perhatian yang menarik, yang merangsang minat pada siswa untuk

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 144-155

³² . Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, hlm 110

³³ Ibid.hlm. 111

mempelajarinya. Secara psikologis model-model yang menarik, unik, populer, berhasil dapat menggugah pemerhati untuk menirunya, inilah sebabnya banyak siswa meniru cara berpakaian dan membuat model apa yang telah mereka lihat. Keberadaan guru di dalam kelas memberi makna bagi siswa, dia merupakan figur dalam kelas, menjadi perhatian di kalangan siswa, gerak gerik, gaya bicara, tabiat guru merupakan catatan tersendiri pada siswa.

Fase retensi adalah fase pengulangan. Bandura menyebutkan, sebagai belajar *observational* yang berdasarkan kontinguitas³⁴, di mana kontinguitas diperlukan perhatian dan penampilan model serta penyajian simbolik dari penampilan itu dalam memori jangka panjang. Para ahli ilmu jiwa otak mengatakan bahwa otak manusia bekerja luar biasa dapat menangkap semua informasi dari lingkungan, akan tetapi ia lemah dalam penyimpanan, informasi tersimpan dalam *sensory storage* yang merupakan proses perseptual dari pada memory. Memory terbagi ke dalam dua kelompok, pertama, memory ikonis yang menyimpan informasi yang didapat melalui visual, kedua; memory ekosis yang menyimpan informasi melalui audio. Penyimpanan di dalam memory berlangsung cepat dan terbatas, informasi itu akan keluar dari memory sekejab diperkirakan dalam 10 detik, kecuali informasi yang kita dapat dari pengulangan atau diretensikan. *Sensory storage* yang membuat kita dapat melihat rangkaian gambar tatkala menonton televisi dan film.

Fase reproduksi merupakan proses pembimbingan informasi dari bentuk bayangan ke dalam penampilan perilaku yang sebenarnya. Fase ini membenarkan

³⁴ Belajar *observational* memperlihatkan, bahwa seseorang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan sesuatu yang akan dipelajari.

model dan instruktur untuk melihat apakah komponen-komponen suatu urutan perilaku telah dikuasai oleh yang belajar.

Fase motivasi merupakan fase terakhir dari proses belajar observational, siswa meniru model untuk mendapatkan informasi yang akan dipergunakan dalam kehidupannya kelak, di dalam belajar ia berharap prestasinya bagus, nilai tinggi, dan naik kelas. Guru mempunyai peran membangkitkan perhatian siswa dalam belajar dan memberi dorongan kepada siswa bahwa materi yang mereka pelajari ini adalah penting dan sering menjadi bahan ujian akhir. Tentunya siswa akan belajar sungguh-sungguh. Belajar sungguh-sungguh merupakan dorongan dari dalam dirinya.

b. Belajar Kebermaknaan

Belajar bermakna merupakan cara belajar memotivasi siswa, di dalam materi yang disampaikan mengandung makna tertentu bagi siswa. Penyajian materi oleh sang guru mengandung makna bagi seluruh siswa, guru menyampaikan materi mengaitkan materi dengan pengalaman siswa pada masa lampau, dan bagaimana mengatasi untuk masa ke depan. Kemudian guru harus banyak membuat contoh-contoh yang berguna, agar dapat menjadi patokan siswa

c. Melakukan Interaksi

Interaksi antara siswa dan guru adalah proses komunikasi yang dilakukan secara timbal balik dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Interaksi yang dimaksud di sini tidak terlepas dari unsur komunikasi, yakni melibatkan komponen komunikator, komunikan, pesan, dan media. Keempat unsur ini akan melahirkan umpan balik yang disebut dengan interaksi. Oemar Hamalik

menjelaskan tentang cara mengkomunikasikan materi dan menimbulkan motivasi siswa:

- 1) Kemukakan tujuan yang hendak dicapai kepada para siswa agar mendapat perhatian mereka
- 2) Tunjukkan hubungan-hubungan, kunci agar siswa benar-benar memahami apa yang sedang diperbicangkan
- 3) Jelaskan pelajaran secara nyata, diusahakan menggunakan media instruksional sehingga lebih memperjelas masalah yang sedang dibahas
- 4) Hindarilah pembicaraan dari hal-hal yang abstrak yang berada di luar jangkauan fikiran siswa, kecuali kita menggunakan alat bantu tertentu
- 5) Usahakan agar siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan agar terjadi komunikasi secara timbal balik.

d. Penyajian yang Menarik

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Suatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar.

e. Temu Tokoh

Temu tokoh dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah, pengelola sekolah mengundang tokoh atau figur publik untuk memaparkan keberhasilan mereka dalam jenjang pendidikan di depan para siswa, mereka diharap menceritakan perjuangan dari awal hingga kesuksesannya.

f. Mengulangi Kesimpulan Materi

Setelah materi pelajaran disampaikan guru di depan kelas, kemudian umpan balik dari siswa telah dilakukan guru untuk beberapa orang, setelah itu siswa diminta untuk mengulangi kesimpulan materi yang disampaikan dalam bentuk poin-poin, guru menulis poin-poin materi yang telah diuraikan sebelumnya untuk diingat dan kemudian catatan dihapuskan dari papan tulis. Siswa diberi kesempatan beberapa menit untuk mengingat materi-materi tersebut, secara acak mereka dipanggil ke depan kelas untuk mengulangi poin-poin materi tersebut, maka dalam situasi itu juga siswa berusaha untuk mengingat dan tumbuhnya perhatian terhadap materi pelajaran, setiap siswa berusaha maksimal mengingat kembali materi tersebut.

g. Wisata Alam

Pelajaran yang didapat melalui wisata alam akan mendorong mengembangkan pemikiran-pemikiran siswa, menambah pengalaman belajar baru, menimbulkan rasa kepedulian, rasa kasih sayang, dan rasa tanggung jawab terhadap masyarakat sekitarnya. Dalam ajaran agama Islam Tuhan kita selalu menganjurkan untuk belajar melalui kejadian atau peristiwa alam.

C. Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Pengertian PAI

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui

mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.³⁵ Menurut Zakiah Darajat, pendidikan agama Islam ialah:³⁶

- a. Usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*)
- b. Pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran Islam
- c. Pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan hidup di dunia dan akhirat.

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan, pada dasarnya pendidikan agama Islam memiliki tujuan yang sama yaitu menekankan pengetahuan tentang Islam dan terutama pada pelaksanaan atau pengamalan agama peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Ruang Lingkup PAI

Agama Islam memiliki tiga ajaran pokok yang merupakan inti dasar dalam mengatur kehidupan. Secara umum dasar Islam yang dijadikan materi pokok

³⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah (<http://www.litbang.kemenag.go.id> diakses 7 Oktober 2015)

³⁶ Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2006), hlm. 6

pendidikan agama Islam yaitu : Keimanan (Aqidah), Keislaman (Syari'ah), Ihsan (Akhlak).³⁷

Adapun ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara :³⁸

- a. Hubungan manusia dengan Allah SWT.
- b. Hubungan manusia sesama manusia, dan
- c. Hubungan manusia dengan makhluk lain (selain manusia) dan lingkungan

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama berfokus pada aspek :

- a. Al Qur'an/Al Hadits
- b. Aqidah Akhlak
- c. Fiqih
- d. Tarikh/Sejarah Kebudayaan Islam

3. Tujuan PAI

Tujuan Pendidikan Islam merupakan penjabaran rumusan fungsi pendidikan nasional yang diantaranya:³⁹

- a. Membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka membangun manusia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya, maka pendidikan agama berfungsi sebagai berikut.
 - 1) Dalam aspek individu adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.

³⁷ Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam*, Untuk Perguruan Tinggi Umum, (Bogor: Ghalia Indonesia), 2004, hlm. 14

³⁸ Ibid hlm. 9

³⁹ Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan* hlm.42-45

- 2) Dalam aspek kehidupan bermasyarakat dan bernegara adalah untuk melestarikan Pancasila dan UUD 1945, asas pembangunan nasional, yakni kehidupan dalam keseimbangan, modal dasar pembangunan nasional, yakni modal rohani dan mental berupa peningkatan iman, takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan akhlak mulia, membimbing warga negara Indonesia menjadi warga negara yang baik sekaligus umat yang menjalankan ibadahnya.
- b. Menjadi manusia yang beriman dan bertakwa maksudnya adalah manusia yang selalu taat dan tunduk terhadap apa-apa yang diperintahkan oleh Allah dan menjauhi segala larangannya.
 - c. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri maksudnya adalah sikap utuh dan seimbang antara kekuatan intelektual dan kekuatan spiritual yang secara langsung termanifestasikan dalam bentuk akhlak mulia.
 - d. Menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab maksudnya adalah perwujudan dari iman dan takwa itu dimanifestasikan dalam bentuk kecintaan terhadap tanah air.

4. Metode PAI

Banyak sekali metode yang diinvestasikan oleh ahli-ahli pendidikan. Hal ini bisa terjadi karena pengumpulan metode-metode yang pernah digunakan sejak zaman dahulu hingga zaman modern ini, semakin hari semakin banyak sehubungan dengan ditemukannya bermacam cara dan teori, baik teori belajar maupun teori dari psikologi. Sedangkan metode pada pengajaran PAI, di dalam buku Zakiah

Daradjat yang berjudul “Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam” ada beberapa metode pengajaran yang diterapkan, antara lain sebagai berikut ⁴⁰:

a. Metode Ceramah

Dalam metode ceramah ini murid duduk, melihat dan mendengarkan serta percaya bahwa apa yang diceramahkan guru itu adalah benar, murid mengutip ikhtisar ceramah semampu murid itu sendiri dan menghafalnya tanpa ada penyelidikan lebih lanjut oleh guru yang bersangkutan.

Teknik mengajar mellaui metode ini dari dahulu sampai sekarang masih berjalan dan paling banyak dilakukan, namun para ahli menemukan kelemahannya yaitu :

- 1) Perhatian terpusat pada guru dan guru dianggap murid selalu benar. Di sini tampak bahwa guru lebih aktif sedangkan murid pasif saja.
- 2) Murid diharuskan mengikuti apa kemauan guru, meskipun ada murid kritis, namun semua jalan pikiran guru dianggap benar oleh murid
- 3) Bagi murid yang tidak paham dan takut mengemukakan ketidapahamannya maka akan berakibat murid yang bersangkutan tetap pada keadaan tidak mengerti.

Untuk bidang studi agama, metode ceramah masih tepat dilaksanakan, misalnya untuk memberikan pengertian tentang tauhid. Karena tauhid tidak dapat diperagakan, sukar didiskusikan, maka seorang guru akan memberikan uraian menurut caranya masing-masing dengan tujuan murid dapat mengikuti jalan pikira guru.

⁴⁰Zakiah Daradjat,dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta:Bumi Aksara), 2004 , Cetakan III, hlm. 289-311

b. Metode Diskusi

Dalam dunia pendidikan metode ini mendapat perhatian karena dengan diskusi akan merangsang murid-murid berpikir atau mengeluarkan pendapat sendiri. Metode diskusi bukanlah hanya percakapan atau debat biasa saja, tetapi diskusi timbul karena ada masalah yang memerlukan jawaban atau pendapat yang bermacam-macam. Dalam metode ini peranan guru sangat penting dalam rangka menghidupkan kegairahan murid berdiskusi.

Fungsi diskusi antara lain :

- 1) Untuk merangsang murid-murid berpikir dan mengeluarkan pendapatnya sendiri, serta ikut menyumbangkan pikiran-pikiran dalam masalah bersama
- 2) Untuk mengambil satu jawaban aktual atau satu rangkaian jawaban yang didasarkan atas pertimbangan yang seksama

c. Metode Eksperimen

Metode eksperimen ini hendaknya diterapkan pada pelajaran-pelajaran yang belum diajarkan oleh metode lain sehingga terasa benar fungsinya. Karena setelah diadakan percobaan-percobaan barulah guru memberikan penjelasan dan kalau diperlukan, diadakan diskusi terhadap masalah-masalah yang ditemukan dalam eksperimen tersebut. Misalnya ilmu hayat. Setelah mengadakan eksperimen pada perkembangan tumbuh-tumbuhan, secara teoritis dapat dijelaskan kepada murid aspek-aspek pelajaran agama, akan tetapi tidak semua hasil eksperimen dapat diterangkan secara logis.

Untuk itu kemampuan dan keterampilan seorang guru dalam membawakan pelajaran, dan yang paling penting jiwa agama yang mendalam perlu dimiliki oleh setiap guru yang beragama Islam.

d. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik. Dengan metode ini demonstrasi guru atau murid memperlihatkan pada seluruh anggota kelas pada suatu proses, misalnya bagaimana cara shalat yang sesuai dengan ajaran/ccontoh Rasulullah saw.

Beberapa keuntungan dalam metode demonstrasi ini yaitu :

- 1) Perhatian anak didik dapat dipusatkan, dan titik berat yang dianggap penting oleh guru dapat diamati secara tajam.
- 2) Perhatian anak didik akan lebih terpusat kepada apa yang didemonstrasikan, jadi proses belajar anak didik akan lebih terarah dan akan mengurangi perhatian anak didik kepada masalah lain.
- 3) Apabila anak didik sendiri ikut aktif dalam sesuatu percobaan yang bersifat demonstratif, maka mereka akan memperoleh pengalaman yang melekat pada jiwanya dan ini berguna dalam pengembangan kecakapan.

e. Metode Resitasi

Pemberian tugas atau resitasi adalah terjemahan dari bahasa Inggris *to cite* yang artinya mengutip, yaitu siswa mengutip atau mengambil sendiri bagian-bagian pelajaran dari buku-buku tertentu. Adapun pengertian lain adalah cara menyajikan bahan pelajaran dimana guru memberikan sejumlah tugas terhadap

murid-muridnya untuk mempelajari sesuatu, kemudian mereka disuruh untuk mempertanggungjawabkannya. Tugas yang diberikan oleh guru bisa berbentuk memperbaiki, memperdalam, mengecek, mencari informasi, atau menghafal, pelajaran yang akhirnya membuat kesimpulan tertentu.⁴¹

Dalam pendidikan agama, metode ini dapat diterapkan pada mata pelajaran yang bersifat praktis misalnya, menerjemahkan literatur bahasa asing, membuat klipping, paper, resume, dan lain-lain. Untuk kesemuanya itu perlu ada petunjuk-petunjuk umum dari guru dalam melaksanakan setiap tugas yang dibebankan kepada murid-murid.

f. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama adalah juga semacam drama atau sandiwara, akan tetapi tidak disiapkan naskahnya lebih dahulu. Tidak pula diadakan pembagian tugas yang harus mengalami latihan lebih dahulu, tapi dilaksanakan seperti sandiwara di panggung.

Metode sosiodrama ini dapat dilaksanakan terutama dalam bidang studi kesenian atau dapat juga dilaksanakan dalam bidang sejarah. Dalam bidang studi agama dapat dilaksanakan terutama dalam bidang sejarah Islam. Misalnya, bagaimana sikap sahabat Nabi di antaranya Umar bin Khatab tatkala akan masuk Islam. Perubahan sikap dari pahlawan kafir Quraisy menjadi pahlawan Islam dapat digambarkan dalam bentuk drama, yang dicoba diperankan oleh anak didik sendiri di depan rekan-rekannya.

⁴¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta:Ciputat Press),2002,cetakan I, hlm. 164

g. Metode Drill

Pengajaran yang diberikan melalui metode drill dengan baik selalu akan menghasilkan hal-hal berikut :

- 1) Anak didik dapat mempergunakan daya berpikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih teratur dan lebih teliti dalam mendorong daya ingatnya. Ini berarti daya pikir bertambah
- 2) Pengetahuan anak didik bertambah dari berbagai segi, dan anak didik tersebut akan memperoleh paham yang lebih baik dan lebih mendalam. Guru berkewajiban menyelidiki sejauh mana kemajuan yang telah dicapai dalam proses belajar-mengajar. Salah satu cara ialah mengukur kemajuan tersebut melalui ulangan (tes) tertulis atau lisan.

h. Metode Kerja Kelompok

Apabila guru dalam menghadapi anak didik di kelas merasa perlu membagi-bagi anak didik dalam kelompok-kelompok untuk memecahkan suatu masalah atau untuk menyerahkan suatu pekerjaan yang perlu dikerjakan bersama-sama, maka cara mengajar tersebut dapat dinamakan metode kerja kelompok.

i. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah salah satu teknik mengajar yang dapat membantu kekurangan-kekurangan yang terdapat pada metode ceramah. Ini disebabkan karena guru dapat memperoleh gambaran sejauh mana murid dapat mengerti dan mengungkapkan apa yang telah diceramahkan.

Metode ini tidak dapat digunakan sebagai ukuran untuk menetapkan kadar pengetahuan setiap anak didik dalam suatu kelas, karena metode ini tidak memberi kesempatan yang sama pada setiap murid untuk menjawab pertanyaan. Tetapi metode ini dapat dipakai oleh guru untuk menetapkan perkiraan secara umum apakah anak didik yang mendapat giliran pertanyaan sudah memahami bahan pelajaran yang diberikan.

j. Metode Proyek

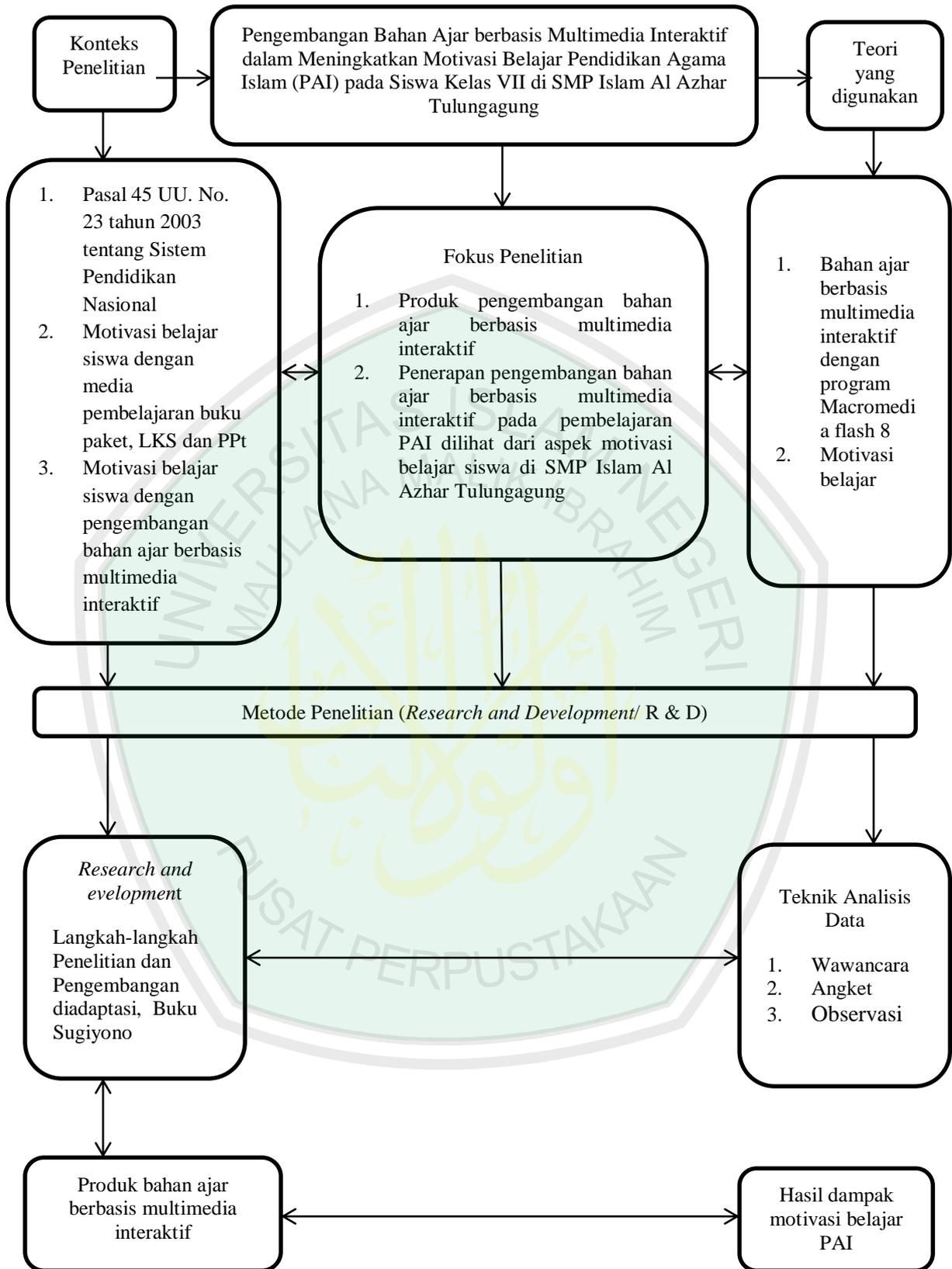
Metode ini disebut juga dengan teknik pengajaran unit. Anak didik disugahi bermacam-macam masalah dan anak didik bersama-sama menghadapi masalah tersebut dengan mengikuti langkah-langkah tertentu secara ilmiah, logis, dan sistematis. Cara demikian adalah teknik yang modern, karena murid tidak begitu saja menghadapi persoalan tanpa pemikiran-pemikiran ilmiah.

Langkah-langkah umum yang harus dilaksanakan oleh anak didik dalam kerja bersama menurut J.Dewey yaitu:

1. Merealisasi adanya masalah,
2. Menyusun hipotesis,
3. Mengumpulkan data dan informasi, serta
4. Menyimpulkan.

D. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dari skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung” yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir skripsi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut⁴². Sehingga dalam pengertian tersebut, serangkaian langkah penelitian dan pengembangan mengacu pada hasil langkah sebelumnya dan pada akhirnya memperoleh produk pembelajaran yang baru.

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang penyampaianya menggunakan *macromedia flash 8* yang mana di dalamnya terdapat teks, video, animasi dan lain sebagainya. Peneliti memilih metode ini karena ingin membuat produk pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini digunakan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta. 2009), hlm. 407

penelitian dari Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall, pendekatan *research and development* (R&D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah.⁴³

1. Studi Pendahuluan (*research and information collecting*). Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.
2. Merencanakan Penelitian (*planning*). Perencanaan penelitian R & D meliputi: merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu; merumuskan kualifikasi peneliti, dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.
3. Pengembangan Desain (*develop preliminary of product*). Langkah ini meliputi: Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
4. *Preliminary Field Testing*. Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas.
5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*main product revision*). Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.
6. *Main Field Test*. Langkah merupakan uji produk secara lebih luas.

⁴³ Farida Nursyahidah, *Research and Development vs Development Research*. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.30 tanggal 21 Oktober 2015, hlm. 12

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*operational product revision*). Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama.
8. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)
9. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*). Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan.
10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*dissemination and implementation*) yaitu melaporkan hasilnya dalam pertemuan professional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan dan memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

C. Prosedur Pengembangan

Sebagaimana diuraikan di atas, penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dan terdapat 10 langkah prosedur pengembangannya. Namun, dapat disederhanakan menjadi 5 langkah utama dengan jalan menggabungkan beberapa siklus penelitian pengembangan. Peneliti mengambil beberapa langkah penelitian pengembangan kemudian memadukannya dengan konsep desain pembelajaran Addie. Kelima langkah tersebut merupakan penyingkatan dari sepuluh langkah yaitu sebagai berikut.⁴⁴

⁴⁴ Tim puslitjaknov, *metode penelitian pengembangan*”, pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional, 2008. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.52 tanggal 21 Oktober 2015, hlm 9

1. Melakukan Analisis Produk yang akan Dikembangkan

Sebelum menghasilkan produk, langkah yang dilakukan ialah menganalisis kebutuhan sebelum menentukan konsep pembuatan multimedia interaktif yaitu *macromedia flash 8*. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

a. Mengidentifikasi Tujuan Penggunaan Multimedia Interaktif

Tujuan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini yang dispesifikkan dengan program *macromedia flash 8* ialah sebagai media pendukung guru dalam kegiatan belajar mengajar kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung sehingga dapat ditemukan suatu pola, model, atau sistem yang efektif.

b. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa

Dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif diperlukan analisis pengguna, ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik objek penelitian yang akan diteliti. Adapun hasil identifikasi karakteristik siswa yang dapat dikemukakan ketika mengikuti pembelajaran di kelas ialah siswa cepat merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan selama ini yang berdampak siswa sering ribut ketika guru menerangkan dan sibuk dengan kegiatannya sendiri, kemudian hanya beberapa siswa yang antusias menjawab pertanyaan ketika guru memberikan pertanyaan.

2. Mengembangkan Produk Awal

a. Tahap Perancangan

- b. Tahap perancangan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum menentukan desain produk awal pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Adapun kegiatan awal yang dilakukan antara lain:

1) Merancang Materi Pembelajaran

Adapun prosedur materi yang dikembangkan antara lain, menulis KI dan KD mata pelajaran PAI untuk siswa SMP kelas VII, menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar, menentukan prosedur isi materi, dan menyusun *prototype* pada pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.

2) Merancang *Design* Multimedia Interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Adapun prosedur pengembangan *design* antara lain, menentukan *layout* dan mengumpulkan materi (bahan-bahan baik berupa grafik, *image*, *sound*, *picture*, animasi, tombol navigasi), serta menentukan program aplikasi apa saja yang digunakan untuk membangun media pembelajaran.

c. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap mengorganisasikan berbagai *layout*, desain, dan macam bahan-bahan yang telah disiapkan menjadi suatu produk multimedia yang interaktif.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Media pembelajaran akan dievaluasi dan dinilai oleh beberapa tim ahli.

Tahapan ini bertujuan untuk meneliti validasi media pembelajaran, materi

program pembelajaran dan kualitas pembelajaran. Ada beberapa tahap yang ditempuh, yaitu:

a. Uji Ahli Media

Kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas media yang telah disusun dari segi tampilan, daya tarik, kebenaran konsep, dan lain sebagainya.

b. Uji Ahli Materi

Kegiatan ini dilakukan oleh ahli materi bidang PAI di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung. Tujuannya ialah untuk mengetahui kebenaran konsep materi dan kesesuaian kompetensi dasar yang akan ditampilkan pada uji coba selanjutnya. Setelah melalui dua tahap di atas baru dilaksanakan revisi produk yang pertama, sebagai acuan produk selanjutnya.

c. Uji Coba pada Peserta Didik

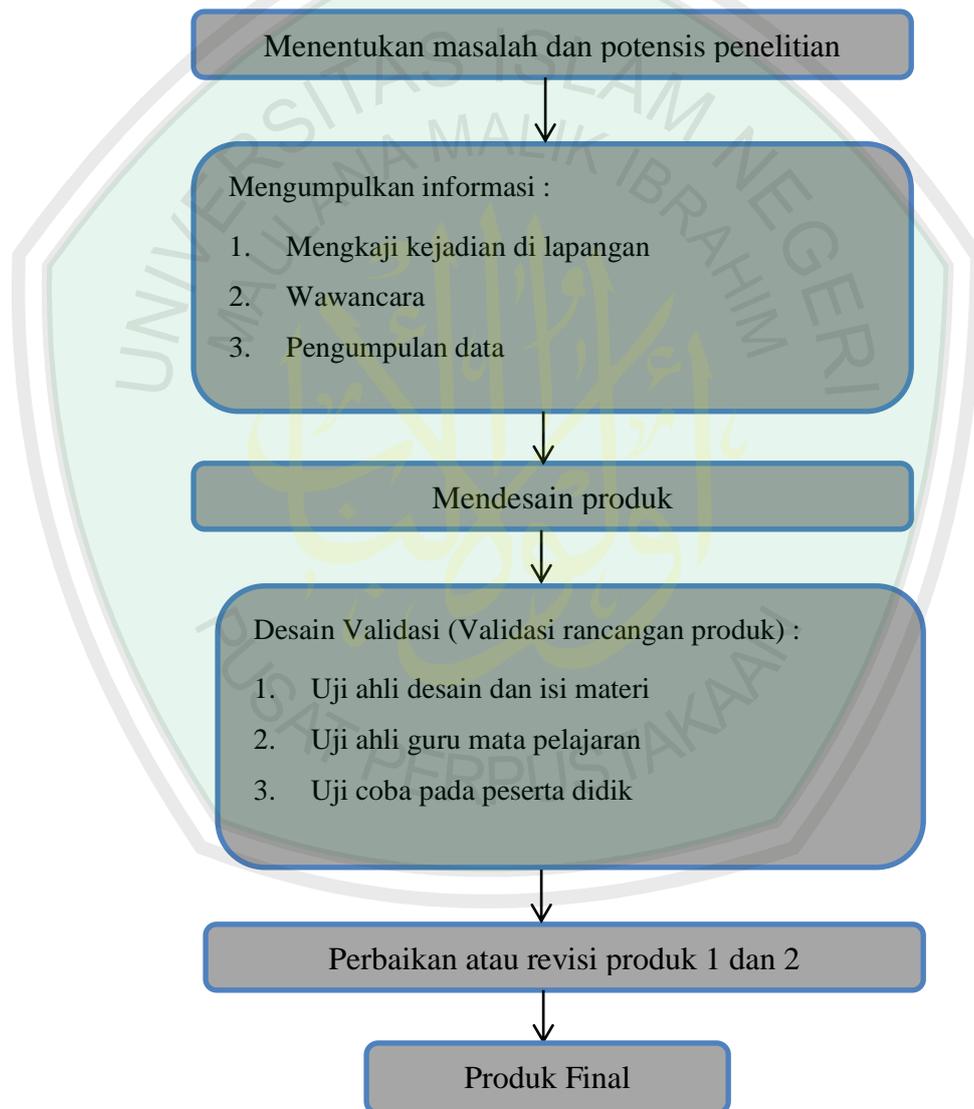
Pada tahap ini akan dilihat seberapa termotivasinya peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *macromedia flash 8* dan mengetahui pemanfaatan serta kelayakan produk yang digunakan untuk siswa kelas VII B di SMP Al-Azhar Tulungagung.

4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk

Uji coba kali ini ditujukan pada 2 sampai 4 anak yang dilanjutkan pada pemberian respon atas uji coba yang dilakukan dengan memberikan angket atau kuesioner pada siswa. Setelah diketahui kekurangannya, dilanjutkan revisi produk.

5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

Setelah revisi produk pertama, maka dilanjutkan uji coba dalam skala besar. Bila masih ada kekurangan dalam keefektifan maupun daya tariknya maka direvisi kembali untuk mendapatkan produk final. Sedangkan untuk bagan prosedur pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Bagan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif

E. Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan mencapai sasaran dan tujuan. Model atau produk yang baik memenuhi dua kriteria yaitu : kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan 3 kali: (1) uji ahli, (2) uji terbatas, (3) uji lapangan (*field testing*)⁴⁵. Dengan uji coba, kualitas model atau produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris. Penjelasan dari ketiga tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut :

- a. Validasi ahli media dan ahli materi
- b. Revisi hasil dari validasi ahli untuk mempersiapkan produk yang akan diujicobakan pada siswa
- c. Perkenalan produk kepada siswa
- d. Uji coba perorangan oleh siswa, dilanjutkan siswa memberikan respon atas uji coba yang dilakukan kepada peneliti dalam bentuk angket kuesioner
- e. Analisis data dari angket yang dibagikan kepada siswa, dilanjutkan dengan revisi untuk menghasilkan produk
- f. Uji coba lapangan skala besar dan merevisi bila ada kekurangan
- g. Produk akhir

⁴⁵ Tim puslitjaknov, metode penelitian pengembangan”, pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional, 2008. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.52 tanggal 21 Oktober 2012, hlm 10

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas VII tentang materi sikap dan perilaku terpuji *Khulafaurrasyidin* adalah ahli media, ahli pembelajaran, dan sasaran subyek uji coba pengguna yakni siswa kelas VII khususnya kelas VII B di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam tahap ini ialah:

- a. Ketepatan validitas atau keshahihan isi/materi dalam multimedia interaktif yang diperoleh ahli isi mata pelajaran pendidikan agama Islam
- b. Ketepatan desain dalam multimedia interaktif yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran
- c. Kesesuaian atau daya tarik dan kemudahan penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran pendidikan agama Islam dari guru atau pengajar dan siswa kelas VII SMP Al-Azhar Tulungagung
- d. Keefektifan penggunaan multimedia interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran siswa uji coba

Berdasarkan jenis data, untuk mempermudah analisisnya dapat menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket dengan pertanyaan-pertanyaan tertutup yang ditujukan kepada responden yang berupa pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain kepada ahli media, ahli materi, dan siswa.

Data kuantitatif dapat dikumpulkan melalui:

- a. Penilaian ahli isi/materi tentang ketepatan komponen. Ketepatan komponen tersebut meliputi kelayakan isi materi, materi, kebahasaan, isi media, desain media dan kelengkapan komponen lainnya.
- b. Penilaian ahli media tentang desain media. Desain media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik serta kelengkapan komponen pada media.
- c. Penilaian siswa terhadap produk
- d. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif sebagai bahan ajar hasil pengembangan (hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen)

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data yaitu berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari objek uji coba. Sedangkan wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Selanjutnya, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan adanya motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pada pelajaran pendidikan agama Islam.

Pengumpulan data melalui angket salah satu caranya ialah dengan mendapatkan validasi instrumen dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu:

a. Validasi Instrumen untuk Ahli Materi

Kisi-kisi Instrumen untuk ahli materi yang terdiri dari tiga aspek yakni: *Appropriateness, Accuracy, Currency, and Clarity, Screen Presentation and Design*, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Appropriateness</i>	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	3 butir
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	
		Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
2	<i>Accuracy, Currency, and Clarity</i>	Ketepatan cakupan materi	14 butir
		Kejelasan materi	
		Kemudahan mencerna materi	
		Penyampaian materi yang runtut	
		Kedalaman materi	
		Kepentingan materi (berbobot)	
		Keterkinian materi (<i>up to date</i>)	
		Daya tarik materi	
		Kemudahan penyampaian materi	
		Petunjuk evaluasi mudah dipahami	
		Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	
Evaluasi yang berkesinambungan			

		dengan sub-sub materi yang disampaikan	
		Motorik siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar	
		Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	
3	<i>Screen Presentation and Design</i>	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	3 butir
		Kualitas penyajian materi	
		Kualitas umpan balik	
		Jumlah	20

c. Validasi Instrumen untuk Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media Pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Pada tabel 3.2 dibawah ini ditampilkan kisi-kisi instrument ahli media yang terdiri dari aspek *screen presentation and design*.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Screen Presentation and Design</i>	Pemilihan jenis huruf	1
		Pemilihan ukuran huruf	1
		Warna	1
		Grafis	1
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Tampilan gambar	1
		Animasi	1
		Musik pengiring	1
		<i>Sound</i>	1
		<i>Screen design</i>	1
		Navigasi	1
		Penggunaan bahasa	1
		Konsistensi <i>button</i>	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1
Kemudahan penggunaan	1		

		Efisiensi teks	1
		Kecepatan	1
		Kualitas umpan balik	1
		Jumlah	18

d. Validasi Instrumen untuk Siswa

Kisi-kisi Instrumen untuk siswa ini terdiri dari dua aspek yaitu: *Screen Presentation and Design, Accuracy, Currency, and Clarity*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen untuk siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Screen Presentation and Design</i>	Kejelasan petunjuk penggunaan program	1
		Keterbacaan teks atau tulisan	1
		Kualitas tampilan gambar	1
		Sajian animasi	1
		Komposisi warna	1
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Daya dukung musik	1
		Navigasi/tombol	1
2	<i>Accuracy, Currency, and Clarity</i>	Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai	1
		Kejelasan petunjuk belajar	1
		Kejelasan memahami teks atau tulisan	1
		Kemudahan dalam memahami isi/materi	1
		Meningkatkan motivasi belajar	1
		Peran media menambah wawasan belajar	1
		Jumlah	14

e. Validasi Instrumen untuk Tes Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Multimedia Interaktif

Kisi-kisi instrumen ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil tes sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media dengan aspek *Appropriateness*.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen tes hasil belajar siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	<i>Appropriateness</i>	Kemudahan dalam memahami teks maupun isi	1
		Kejelasan materi	1
		Perhatian terpusat dalam penyajian materi	1
		Gambar yang jelas	1
		Mengurangi kebosanan dalam belajar	1
		Meningkatkan motivasi belajar	1
		Kefektifan belajar	1
	Jumlah	7	

5. Teknik Analisis Data

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan, yaitu analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

a. Analisis Isi

Analisis ini merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi pembelajaran yang dikembangkan, sehingga materi yang disusun mempunyai tampilan yang menarik dan membuat siswa semangat mempelajarinya. Hasil analisis ini dipakai sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, data dihimpun menggunakan angket penilaian untuk memberikan kritik, saran dan masukan perbaikan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan, keefektifan, dan daya tarik produk.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Likert yang berkriteria lima tingkat, yaitu (1) Sangat Baik (SB) = 5, (2) Baik (B) = 4, (3) Cukup (C) = 3, (4) Kurang (K) = 2, dan (5) Sangat Kurang (SK) = 1, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.⁴⁶

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan, keefektifan, dan daya tarik digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

⁴⁶ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.313

Tabel 4.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi
75 – 89 %	Valid	Tidak perlu revisi
65 – 74 %	Cukup valid	Direvisi
55 – 64 %	Kurang valid	Direvisi
0 – 54 %	Sangat kurang valid	Direvisi

Berdasarkan kriteria di atas, multimedia interaktif dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria atau skor 75 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan ahli siswa.

c. Analisis Uji T

Pada uji lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar. Di sini di uji coba sasaran pada siswa kelas VII B dengan menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif dan tidak menggunakan produk multimedia interaktif. Teknik analisis datanya menggunakan *Dependent Sample Test*. Kriteria ujiannya adalah uji T. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

t : Uji T

D : Different $x_2 - x_1$

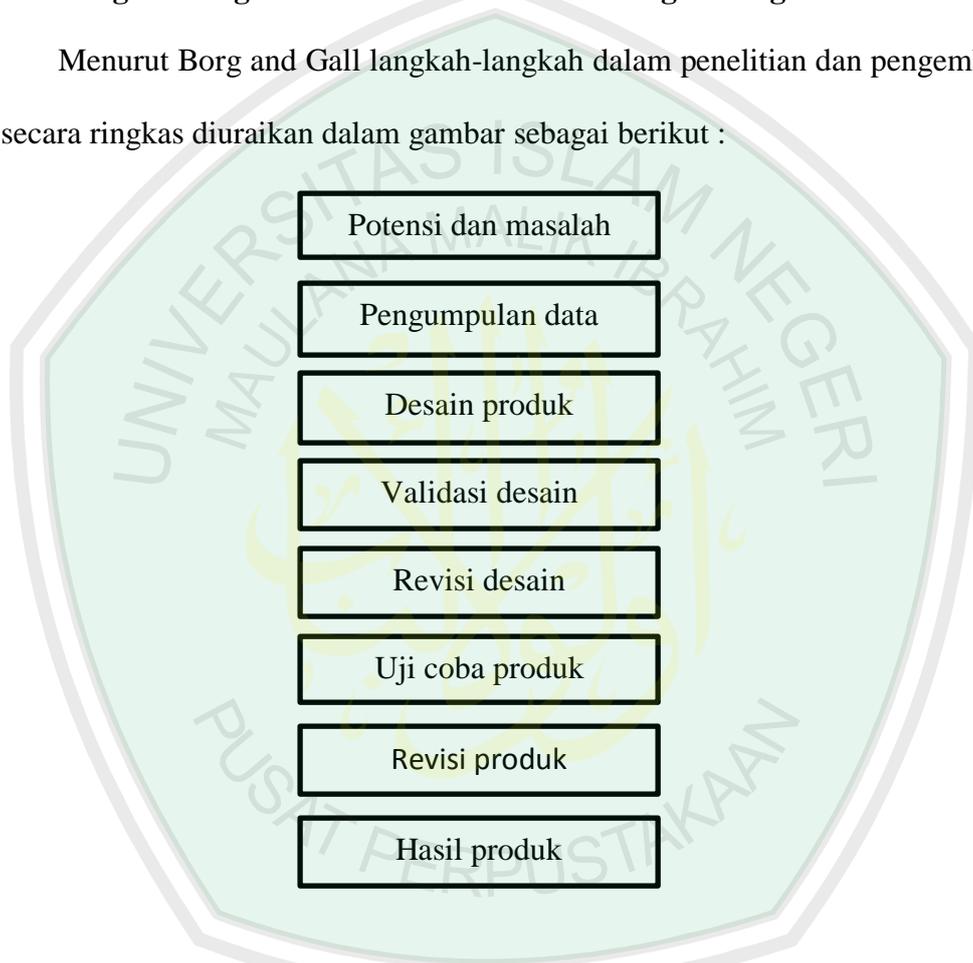
d^2 : Variansi

N : Jumlah sampel

E. Prosedur Penelitian

1. Langkah-langkah dalam Penelitian dan Pengembangan

Menurut Borg and Gall langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan secara ringkas diuraikan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian pengembangan

3. Tahapan Penelitian

- a. Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif
- b. Tahap pengujian produk awal pada kelompok kontrol
- c. Tahap penerapan uji coba produk kepada kelompok eksperimen

- d. Tahap validasi model dengan metode experiment quasi (pre test-post test control group desing)

4. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya, adapun populasi sampel sumber data dari penelitian ini adalah kelas VII yaitu pada kelas VII B.

5. Sumber Data

- a. Sumber data primer (utama) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data ini bersumber dari hasil observasi dan wawancara atau pengamatan langsung pada obyek selama kegiatan penelitian di lapangan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumberdata utama ialah penilaian uji coba produk berupa kuisisioner dari validator yaitu ahli materi dan ahli media serta dari peserta didik.
- b. Sumber data sekunder (tambahan) adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen berupa silabus, bahan ajar konvensional, dan dokumentasi penelitian sebelum dan sesudah pengaplikasian multimedia interaktif.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN.

A. Penyajian dan Analisis Data

1. Data Hasil Studi Pendahuluan dan Pembuatan Produk

a. Analisis kebutuhan produk pengembangan

Sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Al Azhar Tulungagung, ketersediaan media pembelajaran cukup memadai., seperti buku paket, LKS, komputer, LCD, dan proyektor. Namun fasilitas yang sering digunakan guru ialah berupa buku paket dan LKS, karena ketersediaan media pembelajaran elektronik berupa LCD dan proyektor tidak tersedia di keseluruhan kelas. Meskipun ada kelas yang telah disediakan media pembelajaran elektronik, guru-guru di sana masih jarang memanfaatkan sarana dan pra sarana yang telah disediakan.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI, dan dengan keterangan yang telah diberikan mengenai media pembelajaran elektronik, beliau juga memanfaatkan media elektronik dalam mengajar meskipun tidak sering. Namun, beliau menyatakan hanya terbatas dapat mengoperasikan dan menggunakan power point presentation. Pembelajaran PAI perlu divariasikan agar tidak mengalami kejenuhan, sehingga beliau menggunakan metode-metode yang berbeda setiap kali mengajar di kelas. Setelah itu, peneliti mengamati beliau dalam menyampaikan pembelajaran PAI di setiap kelas. Pembelajaran tetap dominan terhadap buku paket dan pengajaran masih sering terpusat kepada guru .

Dari hasil pengamatan dan wawancara peneliti menyimpulkan, pembelajaran PAI secara dominan masih menggunakan media konvensional seperti buku paket, dan dalam kegiatan belajar mengajar siswa lebih sering mendengarkan dari pada melihat dan bergerak.

b. Kondisi pembelajaran PAI kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung

Salah satu faktor para siswa tertarik dan menaruh perhatian pada pelajaran, selain pembawaan dari guru sendiri ialah media pembelajaran yang digunakan. Penyampaian yang terlalu dominan dengan ceramah, banyak siswa yang mengantuk di kelas dan tidak konsentrasi. Ketika mereka mulai tidak fokus, guru hanya mengajak mereka untuk mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Mata pelajaran PAI memiliki unsur di setiap muatan pelajarannya, yaitu al-Qur'an Hadits, akidah akhlaq, fikih, dan sejarah kebudayaan Islam. Secara umum, karakter pelajaran PAI di SMP Islam Al Azhar Tulungagung bersifat praktisi. Maksudnya, peneliti menilai aktivitas pembelajaran yang termuat dalam kurikulum sekolah terarah pada aplikasi materi ajar keagamaan. Sebagaimana peserta didik dilatih pengembangan diri untuk membaca al-Qur'an dengan metode yanbu'a bersama-sama sebelum pelajaran dimulai, shalat dhuha, shalat jamaah dhuhur, pondok ramadhan dan seterusnya.

Dan untuk materi PAI yang berhubungan dengan sejarah, hal-hal yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari ialah keteladanan tokoh-tokoh sejarah Islam yang harus ditiru sifat dan perilakunya serta kepemimpinannya. Apabila materi ini hanya disampaikan dengan verbal tanpa ilustrasi yang jelas, yaitu berupa visual, maka siswa hanya berperan sebagai pendengar.

c. Merancang Produk

1) Merancang Materi Pembelajaran

Adapun materi yang dikembangkan yaitu mata pelajaran PAI yang memuat unsur sejarah kebudayaan Islam yang diambil dari silabus mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan KD 3.14 Mengetahui sikap terpuji *Khulafaurrasyidin*, setelah itu menentukan indikator.

Peneliti memilih tema sejarah kebudayaan Islam karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, materi PAI yang paling disukai dan diminati siswa dalam pembelajaran ialah materi sejarah Islam, selain itu di dalam materi ada kisah-kisah motivasi yang dapat menginspirasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Penyusunan materi dimulai dari memilah dan meringkas dari buku paket yang digunakan di SMP Islam Al Azhar Tulungagung dan mengambil sebagian ringkasan dari bahan ajar konvensional yang dibuat oleh peneliti, mulai dari materi tentang Abu Bakar As-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin affan, dan terakhir Ali bin abi Thalib, dilanjutkan dengan pembuatan soal pilihan ganda.

Prosedur materi yang dikembangkan ialah sebagai berikut :

a) Kompetensi Inti (KI)

Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

b). Kompetensi Dasar (KD)

KD 3.14 Mengetahui sikap terpuji *Khulafaurrasyidin*

c). Indikator Pencapaian

3.14.1 Mengidentifikasi biografi *Khulafaurrasyidin* (Abu Bakar as-Siddiq,

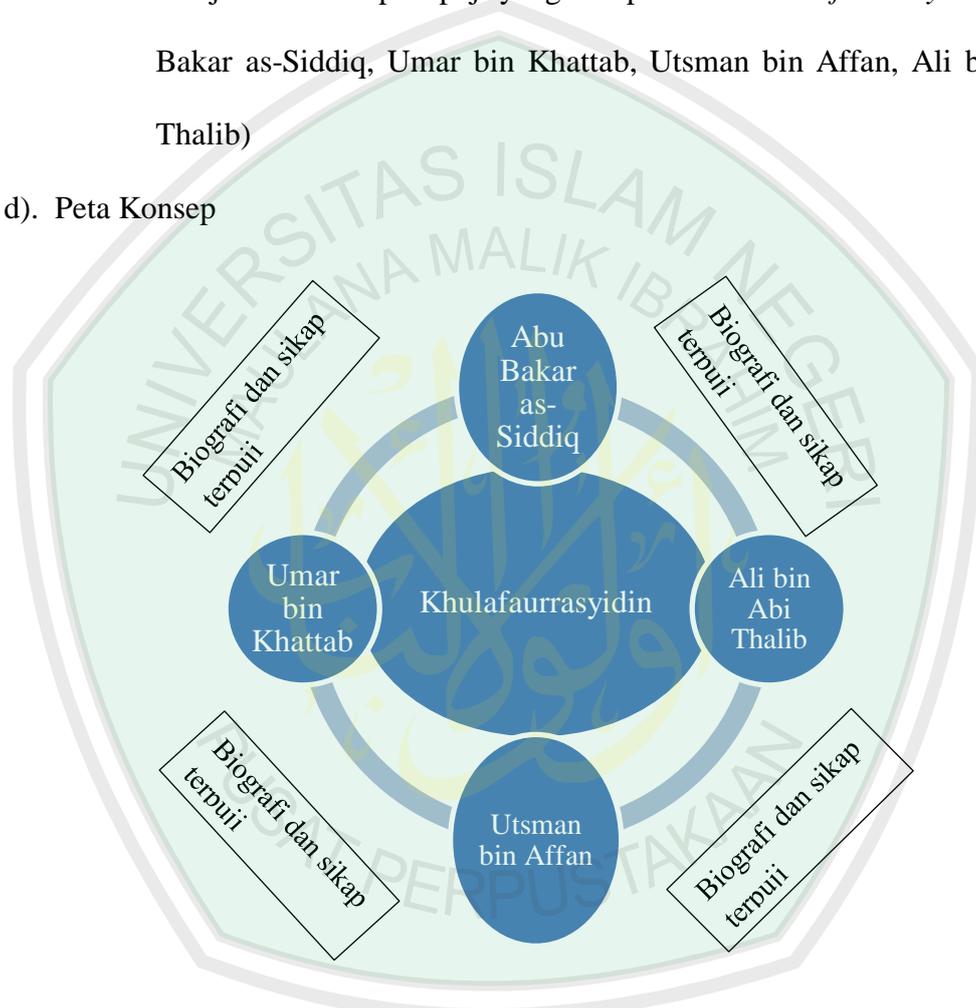
Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib)

3.14.2 Menjelaskan sikap terpuji yang ada pada diri *Khulafaurrasyidin* (Abu

Bakar as-Siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi

Thalib)

d). Peta Konsep



Gambar 4.1 Peta konsep materi sikap terpuji Khulafaurrasyidin

2) Merancang *Design Multimedia Interaktif* menggunakan *Macromedia Flash 8*

Dalam merancang desain multimedia diperlukan pengumpulan bahan baik berupa image, grafik, sound, animasi, tombol navigasi, video dan menentukan program aplikasi yang digunakan untuk membangun media pembelajaran. Setelah itu menentukam layout dan background.

Produk yang dikembangkan didesain dengan memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan, dan ketertarikan. Sehingga hal yang harus diperhatikan dalam merancang desain media berupa multimedia interaktif yaitu sebagai berikut.

- a) Elemen desain visual, meliputi teks, ukuran huruf, warna huruf, model huruf, spasi baris dan lain-lain.
- b) Pola desain pesan, meliputi pengaturan tata letak, warna, suara, animasi, gambar dan lain-lain
- c) Isi pembelajaran dan evaluasi materi yang secara otomatis diketahui hasilnya oleh pengguna.

d. Tahap Produksi

Langkah-langkah yang ditempuh adalah:

- 1) Memproduksi Materi PAI Pokok Bahasan Sikap dan Perilaku Terpuji *Khulafaurrasyidin*

Pada tahap ini, hal yang dilakukan ialah memilih gambar, menyusun gambar sesuai *layout*, menyusun program materi pembelajaran, menentukan warna, suara, dan musik.

- 2) Authoring Materi PAI

Dalam hal ini penulis menggunakan program *macromedia flash 8* untuk membuat media pembelajaran yang di dalamnya terdapat animasi, quiz, gambar, suara, dan lain sebagainya. Hasil media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash 8* dapat dijalankan dalam ekstensi swf, exe, dan HTML. Media pembelajaran yang di *publish* dengan ekstensi (exe) dapat

dijalankan dikomputer manapun tanpa menginstal *software macromedia flash 8* terlebih dahulu.

2. Hasil Pembuatan Multimedia Interaktif

Hasil penelitian dan pengembangan adalah terciptanya bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8*. Sistem lama penyampaian materi dikelas seperti *Power Point Presentation (PPT)* menjadi media pembelajaran *Information and Communication Technology (ICT)* yang sering digunakan. Hasil penelitian penggunaan dengan PPT yang masih banyak kekurangan dalam pengondisian kelas dalam kegiatan belajar mengajar, seperti pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa cenderung mengantuk di kelas dan indera siswa yang berperan hanya penglihatan dan pendengaran. Berdasarkan observasi dan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan pengembangan berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8* agar motorik siswa berperan aktif, siswa dapat belajar mandiri, dan guru menjadi fasilitator bukan sebagai pusat pembelajaran.

Program pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8* didominasi *design background*, teks, suara, tombol dan animasi. Hasil akhir pembuatan program multimedia ini disimpan dalam *file* ekstensi (*exe*) agar program ini dapat dijalankan di komputer atau laptop manapun tanpa menginstal master *macromedia flash 8* dan juga di *publish* dalam bentuk *file HTML, swf*.

Adapun tampilan visual produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI pada siswa kelas VII di SMP Islam Al Azhar pada tahap uji coba ialah sebagai berikut :

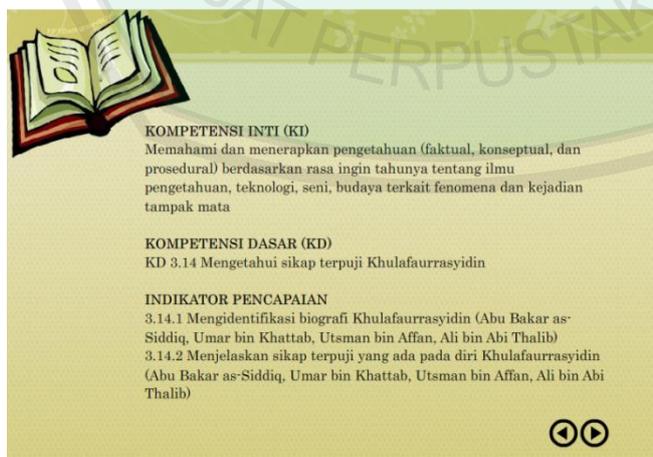
a. Tampilan intro



Gambar 4.2 Tampilan tema

Tampilan intro ini menunjukkan pokok bahasan yang menjadi judul materi yang akan dipelajari oleh siswa.

b. Tampilan kejelasan KI, KD, dan Indikator yang harus dicapai



Gambar 4.3 Tampilan KI, KD, dan indikator pencapaian

Tampilan ini menjelaskan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator pencapaian agar kegiatan belajar dan mengajar sesuai dan terarah.

c. Tampilan menu home



Gambar 4.4 Menu home

Tampilan ini menampilkan peta konsep materi yang bisa dioperasikan dengan cara meng-klik gambar tersebut. Agar suasana belajar lebih menyenangkan bisa memutar instrumen yang telah disediakan. Tombol kuis yang berguna untuk mengukur kemampuan pengguna dan tombol *close* juga disediakan setelah pengguna selesai mengoperasikan program. Tampilan materi al Khulafau ar Rasyidin



Gambar 4.5 Materi al Khulafau ar Rasyidin

Tampilan ini menjelaskan makna al Khulafau ar Rasyidin dengan ringkas dan jelas, agar siswa cepat dalam memahami isi materi.

- e. Tampilan menu utama setiap tokoh khalifah



Gambar 4.6 Menu utama setiap tokoh khalifah

Tampilan menu utama ini memberikan kesan sebuah pertanyaan untuk mengetahui riwayat hidup sang khalifah dengan paduan animasi burung yang menjadi simbol untuk mencari jawaban dari animasi tanda tanya. Tombol-tombol yang sudah disediakan bisa di klik dan akan tampil pembahasan mengenai sang khalifah.

- f. Tampilan materi tentang biografi



Gambar 4.7 Materi biografi dan sikap khalifah

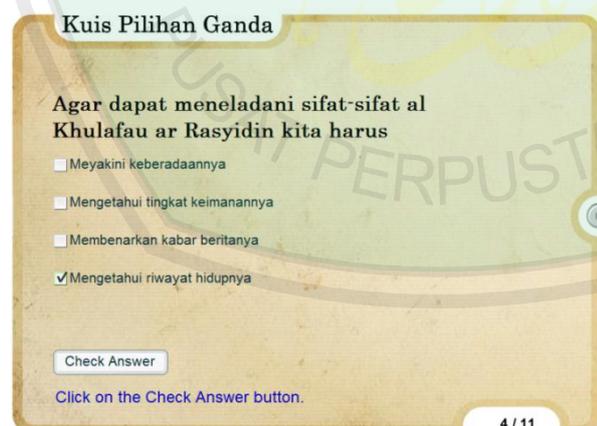
Tampilan ini menjelaskan isi dari riwayat hidup sang tokoh, dan bila sudah selesai mempelajari materi tersebut, bisa dilanjutkan dengan meng-klik tombol home untuk kembali ke menu utama dan melanjutkan materi riwayat hidup khalifah yang lain.

g. Tampilan kuis



Gambar 4.8 Kuis

h. Tampilan kuis pilihan ganda



Gambar 4.9 Kuis pilihan ganda

Tampilan kuis ini memberikan petunjuk untuk memilih jawaban terlebih dahulu dan meng-klik tombol *check answer* sebelum melanjutkan soal

berikutnya. Setelah meng-klik akan muncul informasi atas jawaban yang telah di pilih.

- i. Tampilan skor hasil pengerjaan kuis



Gambar 4.10 Skor kuis

Tampilan ini menjelaskan hasil pengerjaan kuis yang telah dikerjakan secara lengkap. Kuis ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dan setiap soal jawaban benar mempunyai nilai 10 yang mana skor tertinggi pengerjaan kuis ini bernilai 100.

3. Data Hasil Pengembangan

- a. Data penilaian ahli materi PAI

Dalam penelitian pengembangan, peneliti diharuskan validasi produk. Peneliti secara khusus memvalidasi isi materi pembelajaran kepada Zainul Mukhtar, S.Pd.I (guru PAI di SMP Islam Al Azhar Tulungagung), dengan data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil validasi produk di lihat dari aspek materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				√		Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih				√		Baik
3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√		Baik
4	Ketepatan cakupan materi				√		Baik
5	Kejelasan materi			√			Cukup
6	Kemudahan mencerna materi			√			Cukup
7	Penyampaian materi yang runtut				√		Baik
8	Kedalaman materi			√			Cukup
9	Kepentingan materi (berbobot)			√			Cukup
10	Keterkinian materi (<i>up to date</i>)				√		Baik
11	Daya tarik materi					√	Sangat Baik
12	Kemudahan penyampaian materi					√	Sangat Baik
13	Petunjuk evaluasi mudah dipahami				√		Baik
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa				√		Baik
15	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan				√		Baik
16	Motorik siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar					√	Sangat baik
17	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas				√		Baik
18	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten			√			Cukup
19	Kualitas penyajian materi				√		Baik
20	Kualitas umpan balik				√		Baik
Jumlah		0	0	15	48	15	78

Presentase skor hasil uji coba dilihat dari aspek materi yaitu :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\ &= \frac{78}{100} \times 100\% \\ &= 78\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversikan dengan tabel skala 5, kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata yang telah diujicobakan ialah 78%, sehingga hasil prosentase kelayakan termasuk kualifikasi valid.

b. Data penilaian ahli media

Dalam penelitian pengembangan peneliti diharuskan validasi produk. Peneliti secara khusus memvalidasi desain media kepada Dr. Muhammd Faisal, S.Kom, MT (dosen jurusan teknik informatika di UIN MALIKI Malang), dengan hasil data penilaian sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil validasi produk dilihat dari aspek media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Pemilihan jenis huruf				√		Baik
2	Pemilihan ukuran huruf				√		Baik
3	Warna				√		Baik
4	Grafis				√		Baik
5	Ketepatan pemilihan <i>background</i>				√		Baik
6	Tampilan gambar			√			Cukup
7	Animasi			√			Cukup
8	Musik pengiring			√			Cukup
9	<i>Sound</i>				√		Baik
10	<i>Screen design</i>				√		Baik
11	Navigasi				√		Baik
12	Penggunaan bahasa				√		Baik
13	Konsistensi <i>button</i>				√		Baik

14	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		Baik
15	Kemudahan penggunaan					√	Sangat Baik
16	Efisiensi teks					√	Sangat Baik
17	Kecepatan					√	Sangat baik
18	Kualitas umpan balik				√		Baik
Jumlah		0	0	9	48	15	72

Presentase skor hasil uji coba dilihat dari aspek media yaitu :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{72}{90} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Setelah dikonversikan dengan tabel skala 5, kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata yang telah diujicobakan ialah 80%, sehingga hasil prosentase kelayakan termasuk kualifikasi valid.

c. Data penilaian uji coba siswa

Sebelum produk diujicobakan dalam skala besar, dalam pengembangan dan penelitian, peneliti harus uji coba produk pada skala kecil sebagai acuan perbaikan bila ada kesalahan, dengan hasil data sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil uji coba pada siswa

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	0	0	0	0	4
2	Keterbacaan teks atau tulisan	0	0	0	0	4
3	Kualitas tampilan gambar	0	0	0	0	4
4	Sajian animasi	0	0	0	0	4
5	Komposisi warna	0	0	0	0	4
6	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	0	0	0	0	4

7	Daya dukung musik	0	0	0	1	3
8	Navigasi/tombol	0	0	0	0	4
9	Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai	0	0	0	0	4
10	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	0	0	4
11	Kejelasan memahami teks atau tulisan	0	0	0	0	4
12	Kemudahan dalam memahami isi/materi	0	0	0	1	3
13	Meningkatkan motivasi belajar	0	0	0	0	4
14	Peran media menambah wawasan belajar	0	0	0	0	4
	Jumlah	0	0	0	8	270
	Rata-rata	4.9				

Berdasarkan olahan data yang diperoleh dari uji coba produk kepada siswa yang sebelumnya telah direvisi berdasarkan saran dari validator materi dan media, dengan 14 item yang divalidasi 4 siswa, yang mana jumlah berkategori sangat baik ada 54 yang memilih, kategori baik ada 2 yang memilih, sedangkan kategori cukup, kurang, dan sangat kurang tidak ada yang memilih atau 0. Berikut penilaian siswa dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi penilaian siswa

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Kurang	0	0%
2	Kurang	0	0%
3	Cukup	0	0%
4	Baik	2	3.5%
5	Sangat Baik	54	96.4%

d. Data penilaian kelas eksperimen

Penilaian dalam skala besar menjadi penentu keefektifitasan dan kelayakan produk untuk digunakan lebih lanjut, dengan hasil data sebagai berikut :

Tabel 4.5 Jawaban 21 responding tentang ‘Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif’

No. Responden	Jawaban responding							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
1	5	5	5	5	5	5	5	35
2	4	5	5	5	4	4	5	32
3	5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	4	4	4	4	4	4	28
5	4	4	4	4	4	4	4	28
6	5	5	5	5	5	5	5	35
7	5	3	5	5	5	5	5	33
8	5	5	5	5	4	4	5	33
9	3	4	3	4	5	4	4	27
10	4	5	3	4	5	5	4	30
11	5	5	5	5	5	5	5	35
12	5	5	5	5	5	5	5	35
13	5	5	5	5	5	5	5	35
14	5	5	5	5	5	5	5	35
15	5	5	5	4	5	5	5	34
16	5	5	5	4	5	5	4	33
17	5	5	5	4	5	5	5	34
18	4	4	5	4	5	5	5	32
19	5	5	5	5	5	5	5	35
20	4	4	4	4	4	4	4	28
21	4	4	4	4	5	5	5	31
Jumlah								683

Tabel 4.5 Hasil Uji coba pada siswa (kelas eksperimen)

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan dalam memahami teks maupun isi	0	0	1	7	13
2	Kejelasan materi	0	0	1	6	14
3	Perhatian terpusat dalam penyajian materi	0	0	2	4	15
4	Ilustrasi gambar yang jelas	0	0	0	10	11
5	Mengurangi kebosanan dalam belajar	0	0	0	5	16
6	Meningkatkan motivasi belajar	0	0	0	6	15

7	Kefektifan belajar	0	0	0	6	15
Jumlah		0	0	12	176	495
Rata-rata		4.6				

Berdasarkan olahan data yang diperoleh dari uji coba produk kepada siswa yang sebelumnya telah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari beberapa siswa pada kelas kontrol, dengan 7 item yang divalidasi 21 siswa yang mana jumlah yang mempunyai kategori sangat baik ada 99 yang memilih, kategori baik ada 44 yang memilih, kategori cukup ada 4 yang memilih, sedangkan kategori kurang dan sangat kurang tidak ada yang memilih atau 0. Berikut penilaian siswa dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi penilaian siswa (kelas eksperimen)

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Kurang	0	0%
2	Kurang	0	0%
3	Cukup	4	2.7%
4	Baik	44	29.9%
5	Sangat Baik	99	67.3%

e. Data penilaian *pre test* dan *post test*

Penilaian sebelum dan sesudah penggunaan produk sangat penting guna menyimpulkan tujuan yang dihasilkan oleh peneliti, dengan hasil data sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil *pre test* dan *post test*

No	Nama	Nilai	
		Sebelum	Sesudah
1	Sheikha Zamelia A.M	76	90
2	Asiyah Rohma Rain	71	90
3	Khadijah Selobright	80	90
4	Nurfadilla Kartika sari	86	90
5	Bagus Sudrajat	89	90
6	Alya Isnandita	62	70

7	Aisya Nabila K.	64	70
8	Najwa Shakeela C.	86	100
9	Aulia Putri Marwah C.	98	100
10	Almizan Amir	30	80
11	Agung Arif Cahyo	71	60
12	M. Wildan F	93	80
13	M. Fatih	91	80
14	M. Fadli Husin	79	90
15	M. Muhyidin	94	90
16	M. Irfan Nur Aziz	100	90
17	M. Abdul Rohim	53	100
18	M. Richo Ali M.	70	80
19	Saifi Muhammad	48	90
20	Irfan Almas	85	100
21	Noufal Dhiya 'ulhaq	61	90
Jumlah		1587	1820
Rata-rata		75.57	86.67

Data *pre test* dan *post test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji T dua sampel berpasangan (*paired sample T.test*) dengan bantuan program komputer SPSS 16.0. Hasil uji T dua sampel berpasangan (*paired sample T.test*) sebagai berikut :

Tabel 4.8 Paired sample T.test

T-Test

[DataSet1]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	75.57	21	17.957	3.919
	Posttest	86.67	21	10.646	2.323

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	21	.267	.242

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-11.095	18.270	3.987	-19.412	-2.779	-2.783	20	.011

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil uji T, ada peningkatan hasil perolehan nilai pada siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil ujian *pre test* yaitu 75.57 dan nilai rata-rata pada ujian *post test* adalah 86.67. Peneliti telah menetapkan tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0.05. Dalam mengambil keputusan dapat dilihat dari signifikansi (2-tailed), apabila $0.000 \leq 0.050 =$ sangat signifikan.

B. Interpretasi Data

1. Uji Coba Produk Oleh Ahli Materi

Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII B SMP Islam Al Azhar Tulungagung terhadap pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas, presentase tingkat kelayakannya ialah 78%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria baik dan valid tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari guru bidang studi dalam pernyataan tertutup dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. Apabila saran yang diberikan

mengantarkan kualitas bahan ajar yang lebih baik, maka saran tersebut bisa dijadikan acuan untuk merevisi materi yang telah disusun.

Materi yang dibuat di dalam multimedia disusun ringkas dan menyeluruh. Kritik dan saran dari ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran PAI, yang menurutnya cakupan materi dianggap kurang menyeluruh dan sebagian materi sedikit tidak sesuai dengan sumber belajar yang digunakan di sekolah tersebut, maka kekurangan tersebut dapat digunakan sebagai acuan melengkapi data-data berdasarkan saran yang telah diberikan.

2. Uji Coba Produk Oleh Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media yaitu salah satu dosen jurusan Teknik Informatika fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap desain pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas, presentase kelayakan ialah 80%, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini berkriteria baik dan valid tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari ahli media dalam pernyataan tertutup dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan desain multimedia interaktif agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran PAI.

Dalam hal warna, kemudahan penggunaan, desain, pemilihan jenis huruf, tombol, *pemilihan background* dan lain-lain telah dinilai baik bahkan sangat baik terkecuali 3 hal yang dinilai cukup, yaitu tampilan gambar, animasi, dan musik pengiring. Namun yang lebih ditekankan atas saran dari ahli media ialah terletak pada pengarahan animasi interaktif.

3. Uji Coba Produk untuk Siswa

Pada tahap ini, hasil dari penilaian kuisioner dan produk yang telah diujicobakan oleh beberapa siswa, kriteria produk penilaian sangat kurang, kurang, dan cukup mendapatkan presentase 0%, kriteria baik 3.5%, dan kriteria sangat baik 96.4%. Sedangkan saran dan komentar dari beberapa siswa yang berkomentar agar bisa ditambah video mengenai kisah *Khulafaurrrasyidin* bisa dijadikan pertimbangan dalam penyempurnaan program yang telah dibuat. Karena frekuensi penilaian tertinggi terdapat pada kriteria sangat baik, yaitu 96.4% maka bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash* 8 bisa dilanjutkan pada uji coba kelas eksperimen.

4. Uji Coba Kelas Eksperimen

Berdasarkan uji coba kelas eksperimen yang diwakili oleh kelas VII B SMP Islam Al Azhar Tulungagung, hasil penilaian kuisioner untuk kriteriai sangat kurang dan kurang ialah 0%, kriteria cukup mendapat 2.7%, kriteria baik mendapat 29.9%, dan kriteria sangat baik mendapat 67.3%. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa uji coba produk yang dihasilkan frekuensi penilaian tertinggi terdapat pada kriteria sangat baik yaitu 67.3% dari keseluruhan siswa. Meskipun demikian, kekurangan dalam hal tampilan maupun materi yang disampaikan serta saran terbuka dari seluruh siswa bisa menjadi acuan perbaikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

5. Analisis Uji T

Berdasarkan hasil tabel dan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa terjadi perubahan yang sangat signifikan dari hasil produk pengembangan bahan

ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil pembelajaran setelah penggunaan produk lebih baik dari pada sebelum penggunaan produk tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil signifikansi 0.011 yang diperoleh dalam uji *paired sample T.test* yang menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar PAI setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada bab *Khulafaurrasyidin* dibandingkan dengan sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada bab *Khulafaurrasyidin*.

Berdasarkan kajian teori tersebut dan pengamatan dilapangan, hasil uji T ialah $t_0 > t_t$ ($2.783 > 2.086$) maka hipotesis berupa Bahan Ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diterima.

C. Revisi Produk

Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang diterapkan di SMP Islam al Azhar Tulungagung berdampak positif yang diantaranya, kegiatan belajar dan mengajar berjalan sesuai yang diinstruksikan guru, siswa-siswa mudah dikondisikan, siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Karena mereka bisa belajar mandiri ketika mereka ketinggalan pelajaran atau tidak masuk sekolah dan mereka bisa berdiskusi bersama siswa lainnya dengan suasana santai, serius dan menyenangkan.

Dari keseluruhan penilaian yang dihasilkan, produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di SMP Islam Al Azhar Tulungagung berdasarkan analisis dan uji sampel pada kriteria kelayakan produk dan uji *paired sample T.test* pada SPSS 16.0, produk yang

dikembangkan berkriteria baik dan valid. Meskipun demikian, saran-saran untuk perbaikan telah dipertimbangkan oleh peneliti sehingga ada beberapa bagian yang perlu direvisi, seperti berikut ini :

1. Menu utama yang belum ada video ditambah dengan video
2. Animasi yang telah ada diperbarui dengan animasi yang lebih interaktif
3. Materi yang belum lengkap, ditambah dengan materi pelengkap agar materi benar-benar padat, jelas, dan menyeluruh.

Dengan direvisinya produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini, bukan hanya daya tarik yang baik, namun kualitas dari materi dan prosedur pembelajaran dalam kegiatan mengamati, menanya, mengeksplor, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan akan lebih efektif dan efisien. Selain itu siswa juga bisa belajar mandiri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini telah melalui tahap yaitu: (1) tahap analisis, pada tahapan ini dilakukan identifikasi perlunya pengembangan media pembelajaran dan melihat karakteristik siswa dengan mengamati kondisi pembelajaran PAI di SMP Islam Al azhar Tulungagung, (2) tahap perancangan, pada tahapan ini yang dilakukan adalah menentukan layout mengumpulkan bahan-bahan baik berupa grafik, image, *sound*, *picture*, animasi, menentukan program aplikasi yang akan digunakan dan sebagainya, (3) tahap produksi, pada tahapan ini dilakukan pengorganisasian lay-out, desain, dan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan untuk menjadi suatu produk media pembelajaran, (4) tahap evaluasi atau revisi, pada tahapan ini akan dievaluasi dan dinilai oleh tim ahli materi dan ahli media serta dievaluasi oleh peserta didik. Hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan program *Macromedia Flash 8* ini di kemas didalam *Compact Disk (CD)*.
2. Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang diterapkan di SMP Islam al Azhar Tulungagung berdampak positif yang diantaranya, kegiatan belajar dan mengajar berjalan sesuai yang

diinstruksikan guru, siswa-siswa mudah dikondisikan, siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Al Azhar Tulungagung berdasarkan hasil uji coba, yaitu dengan skor rata-rata 4.6 yang termasuk berkategori baik

Sebagai hasil produk pengembangan, bahan ajar berbasis multimedia ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya ialah sebagai berikut :

1. Tampilan dalam penyampaian materi yang berbeda dan lebih menarik dari yang sebelumnya, multimedia interaktif ini merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja
2. Sajian materi yang ditampilkan dengan tampilan sedikit animasi, serta pemberian quiz juga menjadi daya tarik tersendiri pada media pembelajaran interaktif menggunakan program *macromedia flash 8*
3. Memiliki tombol-tombol navigasi yang interaktif dan konsisten untuk memudahkan siswa menjelajahi materi di setiap slide dengan mudah
4. Adanya karakteristik program yang memuat ukuran file yang sangat kecil sehingga memudahkan jika di up-load ke internet
5. Program ini juga memiliki *file autorun* dan langsung tereksekusi/berjalan karena telah di publish ke format.exe. Jadi, program *macromedia flash 8* tidak perlu di install terlebih dahulu di komputer atau laptop yang akan digunakan
6. Dapat digunakan pembelajaran di luar kelas atau belajar mandiri.

Selain kelebihan di atas, program ini juga mempunyai kelemahan yang diantaranya :

1. Terbatasnya pokok bahasan yang disampaikan didalam media ini, yakni materi media pembelajaran ini hanya mencakup pokok bahasan sikap dan perilaku terpuji *Khulafaurrasyidin*. Pokok bahasan ini belum mencakup semua pokok bahasan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII, hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan program *macromedia flash 8*
2. Tidak dapat dijalankan dalam VCD atau DVD *player* sehingga sekolah yang belum memiliki laboratorium komputer untuk siswa tidak dapat memanfaatkan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Program media pembelajaran ini sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran dan sesuai dengan silabus pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta sudah melalui proses validasi baik oleh ahli media dan ahli materi, maupun siswa, maka para pendidik khususnya guru diharapkan dapat menggunakan produk ini untuk pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini disarankan disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP kelas VII
3. Program ini hanya bisa digunakan pada komputer atau laptop, maka disarankan untuk sekolah-sekolah memiliki fasilitas yang memadai pada laboratorium komputernya

4. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang belum tercakup dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini
5. Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash 8* diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdussalam, S. (2011). *Arah & Asas Pendidikan Islam*. Surabaya: Sukses Publishing .
- Aminuddin. (2004). *Pendidikan Agama Islam*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto. (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dawson, D. C. (2010). *METODE PENELITIAN PRAKTIS: Sebuah Panduan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, O. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhaimin. (2003). *Arah Baru PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ISLAM Pemberdayaan, Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*. Bandung: Nuansa.
- Muhammad, H. (2004). *Pedoman Diagnostis Potensi Peserta Didik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Nursyahidah, Farida, *Research and Development vs Development Research*. Dalam www.infokursus.net diakses pada 14.30 tanggal 21 Oktober 2015
- Prawira, P. A. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sadiman, A. S. (1996). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shaleh, A. R. (2006). *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak bangsa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shaleh, A. R. (2007). *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

syah, M. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Syaibany, O. M.-T. (1979). *Falsafah penddikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.

Tim puslitjaknov, *metode penelitian pengembangan*”, pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional, 2008. Dalam www.infokursus.net diakses tanggal 21 Oktober 2015

Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vero, D. (2011). *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash * Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMAN 2 Banguntapan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yamin, M. (2008). *Paradigma Pendidikan Konruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Zakiah Daradjat, d. (2004). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.





LAMPIRAN

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU PAI
DI SMP ISLAM AL AZHAR TULUNGAUNG**

1. Media Pembelajaran apa saja yang bapak miliki saat ini?
2. Media pembelajaran apa yang sering bapak gunakan pada saat penyampaian materi dikelas?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang sering bapak gunakan pada saat penyampaian materi pelajaran?
4. Bagaimana karakteristik siswa pada saat mengikuti Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ?
5. Apakah guru tetap berperan aktif ketika media pembelajaran sudah digunakan?
6. Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8*?
7. Materi PAI apa yang paling disukai para siswa ketika bapak mengajar?
8. Apakah media pembelajaran yang interaktif bisa meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dikelas?

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU PAI
DI SMP ISLAM AL AZHAR TULUNGAGUNG**

1. Media Pembelajaran apa saja yang bapak miliki saat ini?

Jawab :

Power point dan buku paket

2. Media pembelajaran apa yang sering bapak gunakan pada saat penyampaian materi dikelas?

Jawab :

Buku paket. Tetapi kalau materi perlu praktik ya langsung dipraktikkan.

3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang sering bapak gunakan pada saat penyampaian materi pelajaran?

Jawab :

Kebanyakan siswa lebih senang, tapi sebenarnya media apapun dan secanggih apapun kalau guru tidak kreatif, siswa juga akan kehilangan konsentrasi dalam menerima pelajaran. Jadi penyampaian materi dikelas itu tergantung bagaimana guru bisa menguasai kelas terlebih dahulu, dan media apapun bisa berjalan efektif.

4. Bagaimana karakteristik siswa pada saat mengikuti Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ?

Jawab :

Macam-macam karakteristik siswa dikelas, ada yang memperhatikan dan ada yang tidak memperhatikan pada saat proses belajar mengajar mengajar,

siswa sering sekali asyik sendiri dengan kegiatannya pada saat proses belajar mengajar. Tapi itu tergantung minat masing-masing siswa

5. Apakah guru tetap berperan aktif ketika media pembelajaran sudah digunakan?

Jawab :

Guru harus tetap berperan aktif, karena biasanya para siswa hanya antusias di awal saja, dan selanjutnya siswa kembali pada keadaan semula, ya seperti tidak fokus dan tidak memperhatikan. Jadi guru harus mendampingi dan mengontrol, agar siswa tetap fokus terhadap materi.

6. Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan program *macromedia flash 8*?

Jawab :

belum pernah, hanya *power point* yang sering saya gunakan.

7. Materi PAI apa yang paling disukai para siswa ketika bapak mengajar?

Jawab :

Shirah/cerita tentang sejarah Islam. Anak-anak paling antusias kalau mendapat materi sejarah yang diceritakan secara ekspresif.

8. Apakah media pembelajaran yang interaktif bisa meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dikelas?

Jawab:

Tentu, media pembelajaran ini bisa meningkatkan motivasi, apalagi yang berbasis multimedia interaktif siswa akan lebih tertarik belajar tentunya.

DOKUMENTASI PENELITIAN I

Gambar 1 Suasana pembelajaran PAI dengan buku paket



Gambar 2 Suasana pembelajaran PAI dengan *power point presentation*

DOKUMENTASI PENELITIAN II



Gambar 1 Pembelajaran PAI dengan Program *Macromedia Flash 8*



Gambar 2 Peneliti memberikan arahan penggunaan multimedia interaktif



Gambar 3 Antusias siswa dalam penggunaan multimedia interaktif

VISUAL PRODUK FINAL

Gambar 1 intro pembuka



Gambar 2 tampilan tema

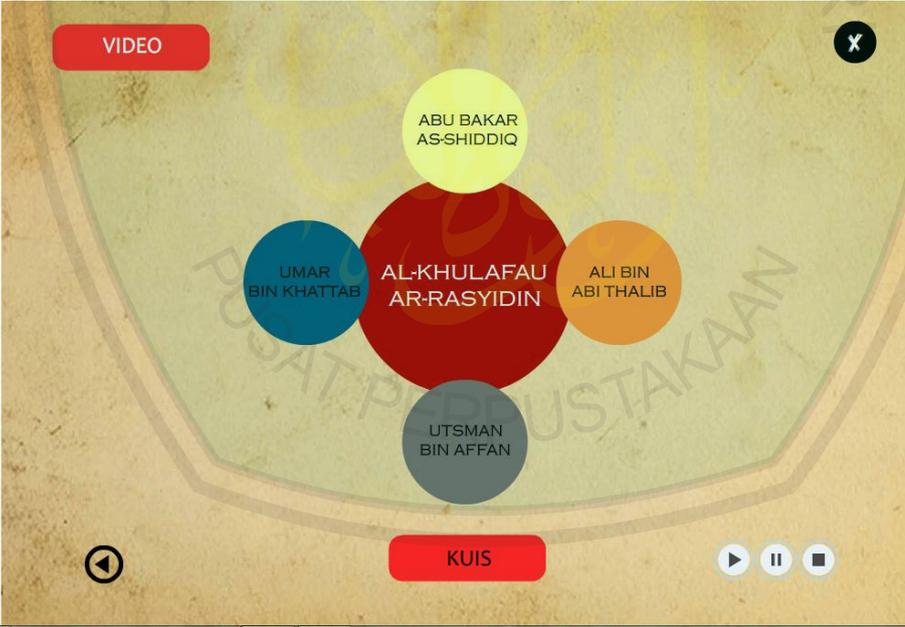


KOMPETENSI INTI (KI)
Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KOMPETENSI DASAR (KD)
KD 3.14 Mengetahui sikap terpuji Khulafaurrasyidin

INDIKATOR PENCAPAIAN
3.14.1 Mengidentifikasi biografi Khulafaurrasyidin (Abu Bakar as-Siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib)
3.14.2 Menjelaskan sikap terpuji yang ada pada diri Khulafaurrasyidin (Abu Bakar as-Siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib)

Gambar 3 tampilan KI, KD, Indikator



VIDEO

ABU BAKAR AS-SHIDDIQ

UMAR BIN KHATTAB

AL-KHULAFAU AR-RASYIDIN

ALI BIN ABI THALIB

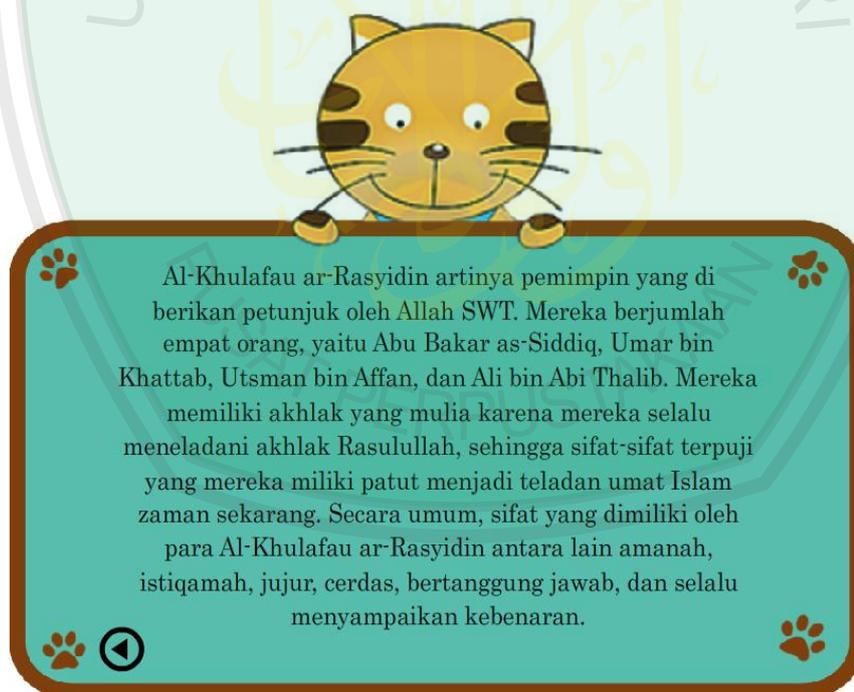
UTSMAN BIN AFFAN

KUIS

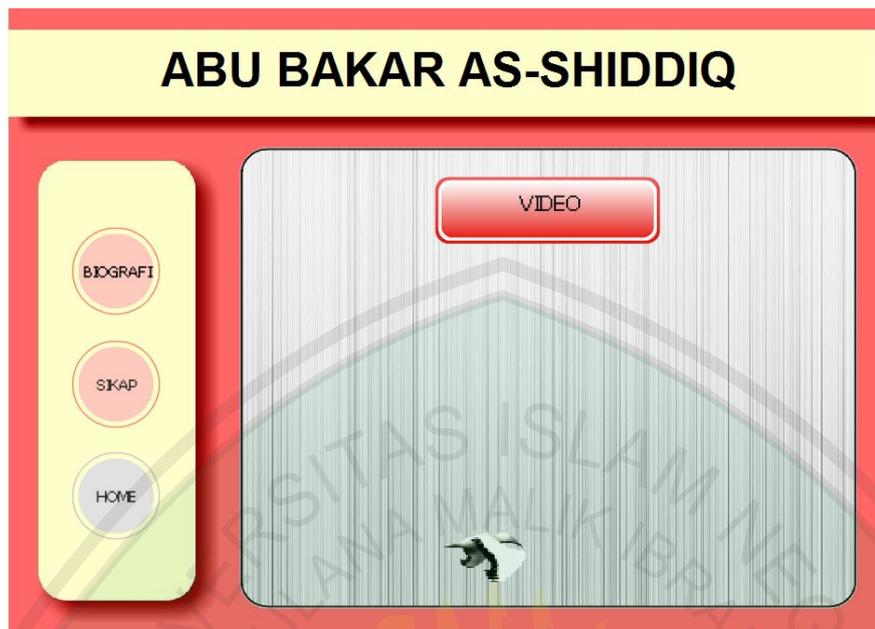
Gambar 4 menu utama



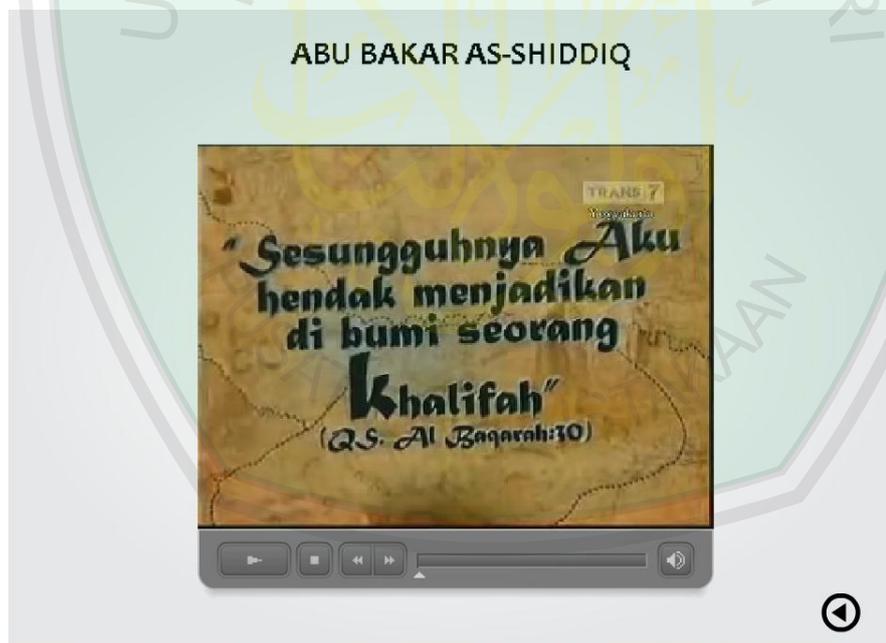
Gambar 5 video khulafaurrasyidin



Gambar 6 materi khulafaurrasyidin



Gambar 7 menu utama Abu Bakar As- Shiddiq



Gambar 8 video Abu Bakar As- Shiddiq



ABU BAKAR AS-SHIDDIQ

BIOGRAFI

SIKAP

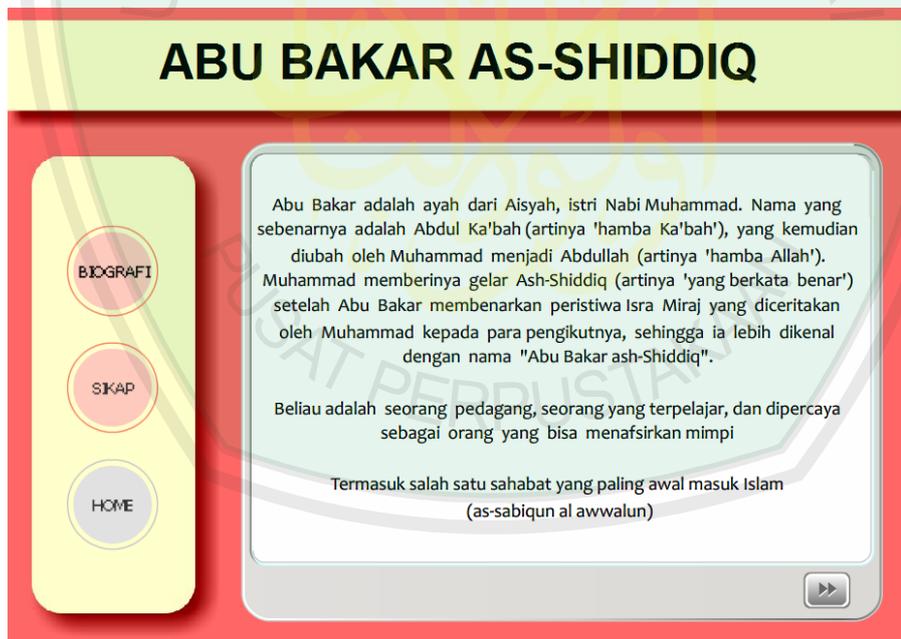
HOME

BIOGRAFI

Abu Bakar lahir pada tahun 572 M, dilahirkan di kota Makkah dan berasal dari keturunan bani Tamim, yaitu salah satu rumpun dari suku Quraisy

Nama lengkapnya adalah 'Abd Allah ibn 'Utsman bin Amir bi Amru bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim bin Murrâh bin Ka'ab bin Lu'ay bin Ghalib bin Fihir alQuraishi at-Tamimi'. Bertemu nasabnya dengan Nabi SAW pada kakeknya Murrâh bin Ka'ab bin Lu'ai. Dan ibu dari Abu Bakar adalah Ummu al-Khair salma binti Shakhri bin Amir bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim yang berarti ayah dan ibunya sama-sama dari kabilah bani Taim.

Gambar 9 biografi Abu Bakar As-Shiddiq



ABU BAKAR AS-SHIDDIQ

BIOGRAFI

SIKAP

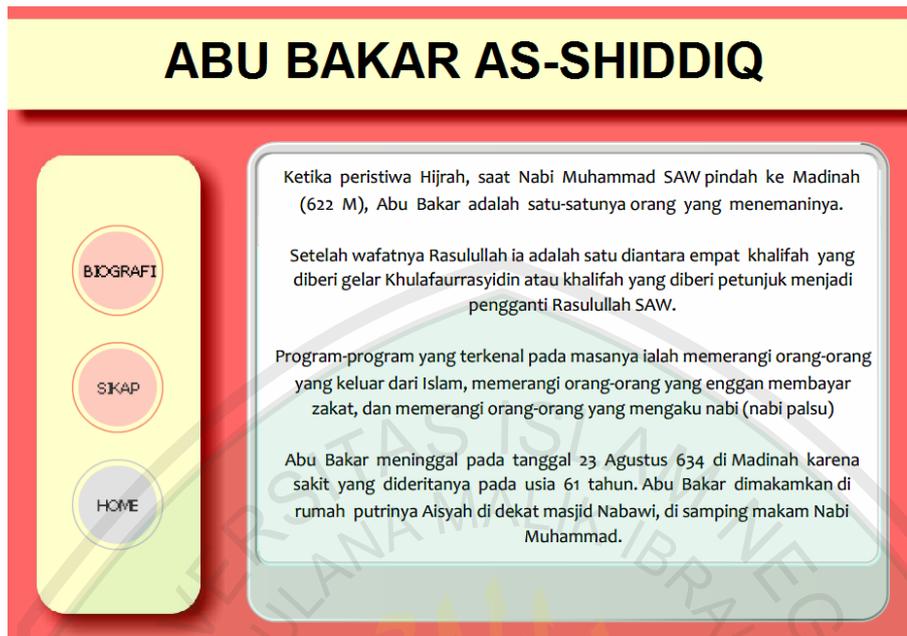
HOME

Abu Bakar adalah ayah dari Aisyah, istri Nabi Muhammad. Nama yang sebenarnya adalah Abdul Ka'bah (artinya 'hamba Ka'bah'), yang kemudian diubah oleh Muhammad menjadi Abdullah (artinya 'hamba Allah'). Muhammad memberinya gelar Ash-Shiddiq (artinya 'yang berkata benar') setelah Abu Bakar membenarkan peristiwa Isra Miraj yang diceritakan oleh Muhammad kepada para pengikutnya, sehingga ia lebih dikenal dengan nama "Abu Bakar ash-Shiddiq".

Beliau adalah seorang pedagang, seorang yang terpelajar, dan dipercaya sebagai orang yang bisa menafsirkan mimpi

Termasuk salah satu sahabat yang paling awal masuk Islam
(as-sabiqun al-awwalun)

Gambar 10 biografi Abu Bakar As-Shiddiq



Gambar 11 biogarfi Abu Bakar As-Shiddiq



Gambar 12 sikap terpuji Abu Bakar As-Shiddiq



Gambar 13 menu utama Umar bin Khattab



Gambar 14 video Umar bin Khattab

UMAR BIN KHATTAB

BIOGRAFI

SIKAP

HOME

BIOGRAFI

Umar bin Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza atau lebih dikenal dengan Umar bin Khattab lahir pada tahun 581 M /November 644 H adalah salah seorang sahabat Nabi Muhammad yang juga adalah khalifah kedua Islam (634-644 H). Umar juga merupakan satu diantara empat orang Khalifah yang digolongkan sebagai Khalifah yang diberi petunjuk (Khulafaur Rasyidin).

Umar dilahirkan di kota Mekkah dari suku Bani Adi, salah satu rumpun suku Quraisy, suku terbesar di kota Mekkah saat itu. Ayahnya bernama Khattab bin Nufail Al Shimh Al Quraisyi dan ibunya Hantamah binti Hasyim.

Gambar 15 biografi Umar bin Khattab

UMAR BIN KHATTAB

BIOGRAFI

SIKAP

HOME

Sebelum masuk Islam beliau mempunyai reputasi yang sangat baik sebagai ahli strategi perang dan seorang prajurit yang sangat tangguh pada setiap peperangan yang ia lalui. Tetapi Umar juga dicatat sebagai orang yang paling banyak dan paling sering menggunakan kekuatannya untuk menyiksa pengikut Muhammad.

Setelah masuk Islam beliau keras terhadap orang-orang yang mengingkari ajaran Islam atau orang-orang kafir, tetapi beliau sangat lembut terhadap orang-orang yang baik.

Umar memiliki julukan yang diberikan oleh Muhammad yaitu Al Faruk yang berarti orang yang bisa memisahkan antara kebenaran dan kebatilan.

Gambar 16 biografi Umar bin Khattab

UMAR BIN KHATTAB

BIOGRAFI

SIKAP

HOME

Pada tahun 622 M, Umar ikut bersama Muhammad dan pemeluk Islam lain berhijrah (migrasi) (ke Yatsrib (sekarang Madinah) dan juga terlibat pada perang Badar, Uhud, Khaybar serta penyerangan ke Syria

Pada tahun 625, putrinya (Hafsah) menikah dengan Nabi Muhammad. Beliau dianggap sebagai seorang yang paling disegani oleh kaum Muslim pada masa itu karena selain reputasinya yang memang terkenal sejak masa pra-Islam, juga karena ia dikenal sebagai orang terdepan yang selalu membela Muhammad dan ajaran Islam

Pada masa Abu Bakar menjabat sebagai khalifah, Umar merupakan salah satu penasehat kepalanya. Setelah meninggalnya Abu Bakar pada tahun 634, Umar ditunjuk untuk menggantikan Abu Bakar sebagai khalifah kedua dalam sejarah Islam.

Gambar 17 biografi Umar bin Khattab

UMAR BIN KHATTAB

BIOGRAFI

SIKAP

HOME

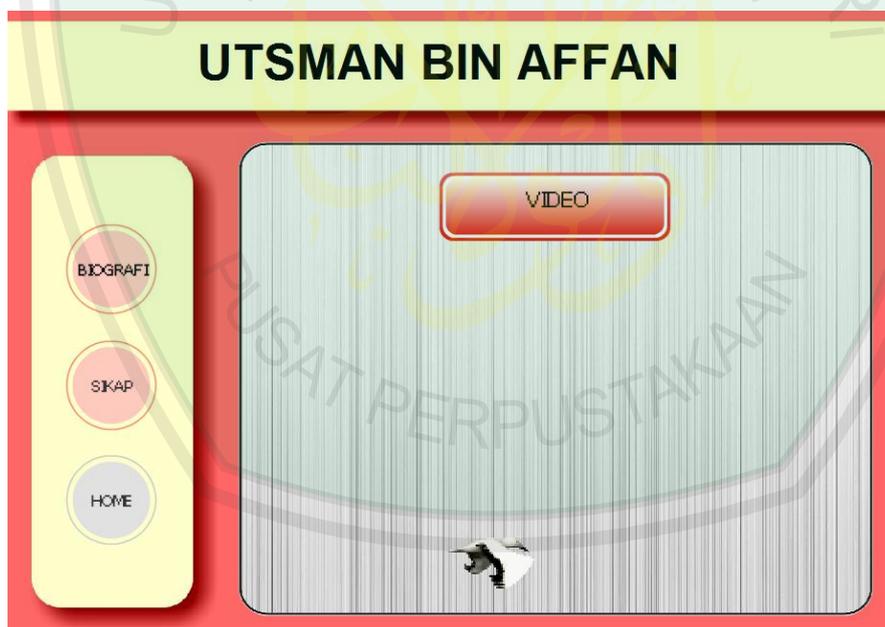
Selama pemerintahannya, Islam berkembang dengan pesat dan beliau menaklukkan dua negara adi daya yaitu Persia dan Romawi. Selain itu beliau mengambil alih Mesir, Palestina, Syria, Afrika Utara dan Armenia dari kekaisaran Romawi (Byzantium).

Beliau wafat pada hari Rabu, 25 Dzulhijjah 23 H/644 M, dibunuh oleh Abu Lu'luah ketika sedang melakukan shalat subuh.

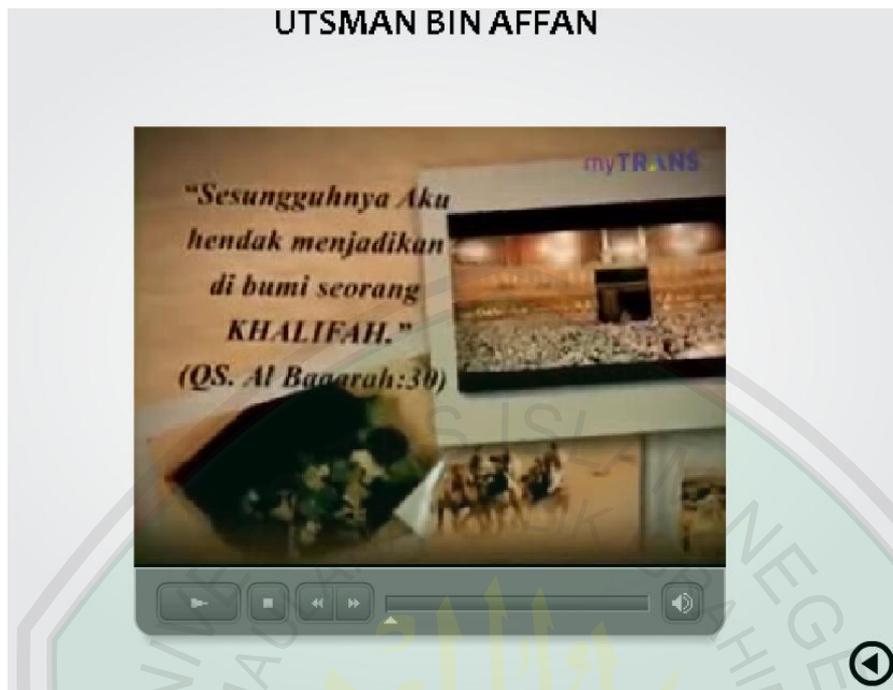
Gambar 18 biografi Umar bin Khattab



Gambar 19 sikap terpuji Umar bin Khattab



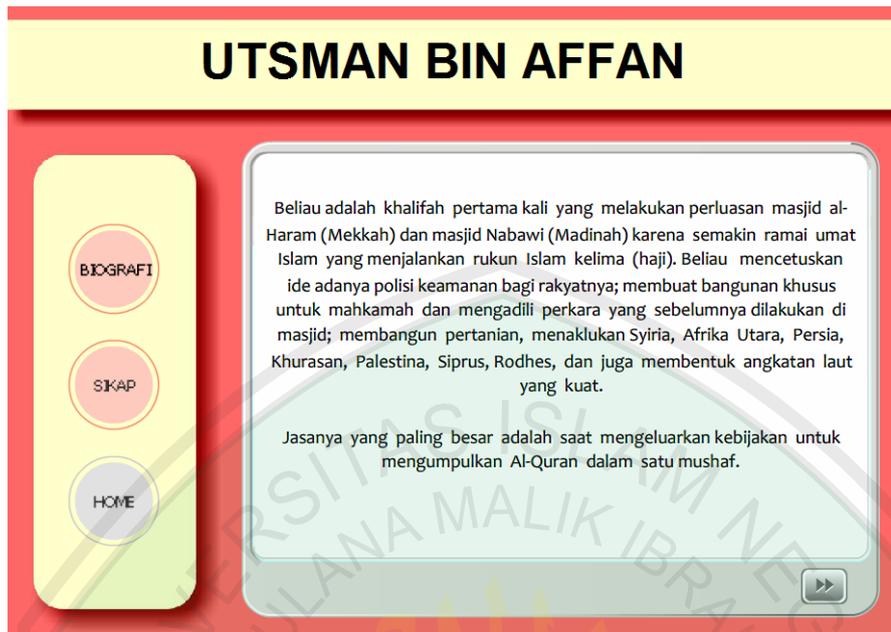
Gambar 20 menu utama Utsman bin Affan



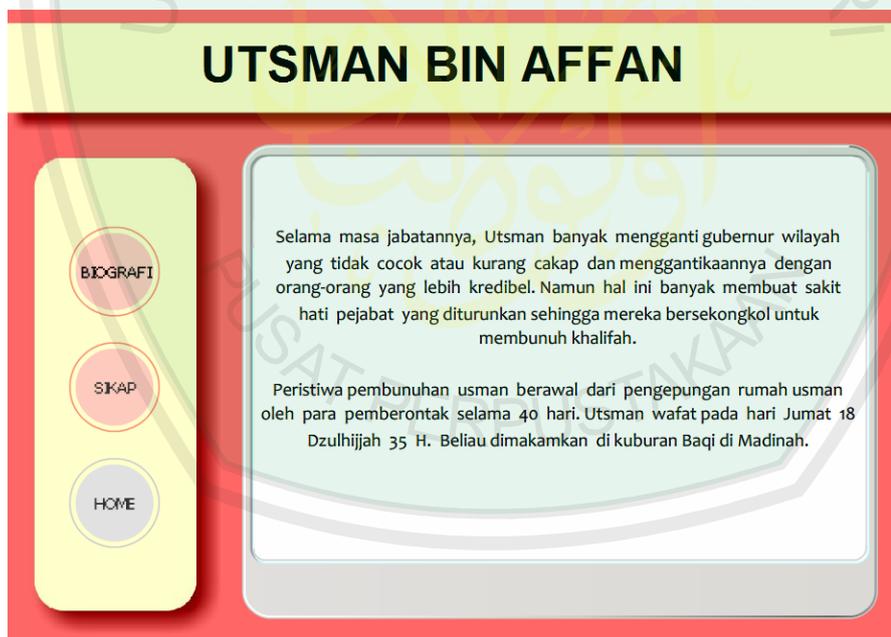
Gambar 21 video Utsman bin Affan



Gambar 22 biografi Utsman bin Affan



Gambar 23 biografi Utsman bin Affan



Gambar 24 biografi Utsman bin Affan

UTSMAN BIN AFFAN

SIKAP TERPUJI

Baik hati dan Dermawan

Saat Perang Tabuk, Utsman mendermakan 1000 ekor unta dan 70 ekor kuda, ditambah 1000 dirham sumbangan pribadi untuk perang Tabuk, nilainya sama dengan sepertiga biaya perang tersebut. Utsman bin Affan juga menunjukkan kedermawanannya tatkala membeli mata air yang bernama Rumah dari seorang lelaki suku Ghifar seharga 35.000 dirham. Mata air itu ia wakafkan untuk kepentingan rakyat umum. Pada masa pemerintahan Abu Bakar, Utsman juga pernah memberikan gandum yang diangkut dengan 1000 unta untuk membantu kaum miskin yang menderita dimusim kering dan lain sebagainya.

Gambar 25 sikap terpuji Utsman bin Affan

UTSMAN BIN AFFAN

Jujur dan Rendah Hati

Rasulullah Saw sendiri menggambarkan Utsman bin Affan sebagai pribadi yang paling jujur dan rendah hati di antara kaum muslimin

Pemalu

Sahabat Nabi yang satu ini memiliki sifat yang sangat pemalu. Malu bila tidak segera mengerjakan ajakan Rasulullah dan melaksanakan perintah Allah.

Gambar 26 sikap terpuji Utsman bin Affan



Gambar 27 menu utama Ali bin Abi Thalib



Gambar 28 video Ali bin abi Thalib



Gambar 29 biografi Ali bin abi Thalib



Gambar 30 biografi Ali bin Abi Thalib

ALI BIN ABI THALIB

BIOGRAFI

Perang Khandaq juga menjadi saksi nyata keberanian Ali bin Abi Thalib ketika memerangi Amar bin Abdi Wud. Dengan satu tebasan pedangnya yang bernama dzulfikar, Amar bin Abdi Wud terbelah menjadi dua bagian. Dan hampir semua perang beliau mengikuti kecuali pada perang tabuk.

Sebagai Khalifah ke-4 yang memerintah selama sekitar 5 tahun, masa pemerintahannya mewarisi kekacauan yang terjadi saat masa pemerintah Khalifah sebelumnya, Utsman bin Affan. Untuk pertama kalinya perang saudara antaram umat Muslim terjadi saat masa pemerintahannya, Perang Jamal. 20.000 pasukan pimpinan Ali melawan 30.000 pasukan pimpinan Zubair bin Awwam, Talhah bin Ubaidillah, dan Ummul mu'minin Aisyah binti Abu Bakar, janda Rasulullah. Perang tersebut dimenangkan oleh pihak Ali.

Gambar 31 biografi Ali bin Abi Thalib

ALI BIN ABI THALIB

BIOGRAFI

Ali bin Abi Thalib, seseorang yang memiliki kecakapan dalam bidang militer dan strategi perang, namun mengalami kesulitan dalam mengatasi administrasi negara karena kekacauan luar biasa yang ditinggalkan pemerintahan sebelumnya.

Beliau meninggal di usia 63 tahun karena pembunuhan oleh Abdurrahman bin Muljam, seseorang yang berasal dari golongan Khawarij (pembangkang) saat mengimami salat subuh di masjid Kufah, pada tanggal 19 Ramadhan, dan Ali menghembuskan napas terakhirnya pada tanggal 2 Ramadhan tahun 40 Hijriyah.

Gambar 30 biografi Ali bin Abi Thalib

ALI BIN ABI THALIB

BIOGRAFI

SIKAP

HOME

SIKAP TERPUJI

Cerdas dan Sabar

Didikan langsung Nabi kepada Ali dalam semua aspek ilmu Islam mengemblengnya menjadi seorang pemuda yang sangat cerdas, berani dan sabar. Rasulullah mengatakan” anaa madinatul ‘ilm wa ‘aliyu babuha”.

Berani dan Tegas

Ketika proses pergantian khalifah dari Utsman ke Ali mengalami banyak hambatan. Ada kelompok setuju dan ada yang menentang, namun Ali dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang timbul.

Gambar 31 sikap terpuji Ali bin Abi Thalib

Kuis Pilihan Ganda

KUIS

JAWABLAH SOAL DENGAN TELITI

▶

1 / 11

Gambar 32 tampilan awal kuis

Kuis Pilihan Ganda

Agar dapat meneladani sifat-sifat al Khulafau ar Rasyidin kita harus

- Meyakini keberadaannya
- Mengetahui tingkat keimanannya
- membenarkan kabar beritanya
- Mengetahui riwayat hidupnya

[Check Answer](#)

[Click on the Check Answer button.](#)

4 / 11

Kuis Pilihan Ganda

Quiz Results

Total Correct:	10
Total Incorrect:	0
Total Score:	100%

[HOME](#)

The image shows two screenshots of a quiz application. The top screenshot displays a multiple-choice question about the qualities of the Rightly Guided Caliphs. The question asks what is necessary to emulate their qualities. The correct answer, 'Mengetahui riwayat hidupnya' (knowing their life stories), is selected. A 'Check Answer' button and a prompt to click it are visible. A progress indicator shows '4 / 11'. The bottom screenshot shows the 'Quiz Results' screen, indicating a perfect score of 100% (10 correct, 0 incorrect). A 'HOME' button is at the bottom right.

Gambar 44 skor kuis