

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF FLASH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Oleh : Andri Samsul Rizal¹, Munawar Rahmat dan Ahmad Syamsu Rizal

Abstrak

Penelitian dilakukan untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif flash pada aspek pemanfaatan serta pengembangannya pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Kenyataannya masih banyak permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya kurang minat belajar siswa. Kemampuan dalam memanfaatkan media merupakan salah satu bagian dari kompetensi guru yang harus dikembangkan. Dalam pengembangannya disesuaikan pada kebutuhan, karakteristik pembelajaran dan mengacu pada dasar pertimbangan pengembangan media. Pada prinsipnya dalam pemanfaatan media untuk memenuhi kebutuhan serta meminimalisir kendala yang menjadi faktor penghambat dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran lebih interaktif, efektifitas proses pembelajaran menjadi lebih baik, membangkitkan minat, motivasi belajar siswa serta interaksi edukatif dalam kelas lebih intensif.

Kata Kunci : Multimedi Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih meningkatkan kehidupan yang lebih baik di masa depan. Jabaran dalam Undang-Undang Dasar 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dari penjabaran di atas bahwa pendidikan merupakan pembinaan, pembentukan, pengarahan kearah kedewasaan dengan tujuan untuk membentuk anak didik yang cerdas, berkepribadian bahkan memiliki keterampilan hidup untuk menjadi bekal di kehidupan masyarakat. Seperti yang diungkapkan Tilaar dan Nugroho bahwa pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas SDM dan upaya mewujudkan cita-cita kehidupan bangsa

¹ Penulis adalah mahasiswa pascasarjana Prodi Ilmu Pendidikan Agama Islam pada sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Indonesia yang sejahtera (Rauf & Jeanilora, 2015, hal. 33). Keberhasilan dalam pendidikan tidak terlepas dari peran serta seorang guru dalam membina dan membimbing anak didiknya. Bagian terpenting dalam pembelajaran bahwa proses mengajar adalah bagaimana guru melakukan refleksi terhadap cara mengajarnya agar lebih baik (Malik, 2014, hal. 70).

Lahirnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi sekaligus mengatasi masalah-masalah pendidikan di Indonesia. Permasalahan tersebut diindikasikan seperti kurangnya minat belajar karena pembelajaran terkesan monoton, menjenuhkan, membosankan. Proses pembelajaran bersifat pasif tidak adanya interaksi pembelajaran yang efektif. Selain itu deskripsi mengenai rendahnya prestasi belajar para siswa yaitu bahwa siswa masih tingginya ketergantungan terhadap guru, rendahnya untuk menambah wawasan dari berbagai sumber, fenomena mencontek masih ada, belajar masih sistem kebut semalam, rendahnya minat membaca dan kurangnya pemanfaatan perpustakaan (Basuki, 2014, hal. 345).

Selain itu, faktor lainnya yaitu kurangnya kemampuan guru dalam menggali dan menggunakan teknologi informasi yang ada di sekolah atau yang dimiliki guru seperti media laptop, netbook, internet dan lain-lain. Penggunaan metode yang digunakan guru tidak bervariasi kebanyakan hanya mengandalkan metode ceramah sehingga proses pembelajaran tidak menarik dan monoton. Selain itu kurang optimalnya pemanfaatan media oleh guru yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media, terbatasnya bahkan tidak adanya sumber belajar yang memadai (Bardi, 2015, hal. 50).

Demikian Fathoni mengidentifikasi rendahnya pemanfaatan teknologi komputer oleh guru yaitu karena rendahnya kapasitas sumber daya manusia dalam memahami teknologi komputer dan pada kelembagaan teknologi komputer belum menjadi bagian terintegrasi dalam mekanisme kerja (Indriyanto, 2014, hal. 114).

Dalam aspek pemanfaatannya menurut Rochyati, bahwa pemanfaatan teknologi komputer pada bidang pendidikan merupakan suatu sistem yang dirancang untuk menyediakan informasi guna mendukung kegiatan pembelajaran di dalam suatu lembaga pendidikan (Vitalocca & Mulyanti, 2015, hal. 70).

Oleh karena itu keberhasilan guru dalam proses pembelajaran didukung juga dengan penggunaan media yang tepat, serta penyampaian materi yang didesain semenarik mungkin. Kreatifitas guru yang menghasilkan inovasi baru dalam proses pembelajaran baik aspek penyajian materi yang menarik sehingga dapat mengarahkan anak didik bersifat aktif dalam proses pembelajaran.

B. MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLASH* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

1. Multimedia Interaktif

Secara etimologis Hasan Alwi dkk. mengatakan multimedia berasal dari bahasa Latin yaitu *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu (Syamsurijal, 2009, hal. 8). Pendapat lain dari beberapa ahli diantaranya:

- 1) Heinich menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam sistem komputer (Asyhar, 2012, hal. 75)
- 2) Program multimedia interaktif menurut Waldopo (2008, hal. 23) adalah sebuah program multimedia yang didesain sedemikian rupa sehingga bisa berinteraksi dengan penggunanya (peserta didik). Interaksi terutama dalam hal memberikan respon, *feedback* atau umpan balik terhadap tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta didik.

Menurut Hackbarth (dalam Bardi, 2015, hal. 51):

“Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formats for the presentation, including texts, still or animated graphic, movie segments, video, and audio information. Computer based interactive multimedia includes hypermedia and interactive linking of multimedia format information including text, still or animated graphic, movie segments, video and audio. Hypertext is a non-linear organized and accessed screen of text and static diagrams, picture, and tables”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lainnya yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik yang dibuat semenarik mungkin.

2. Fungsi dan Manfaat Multimedia

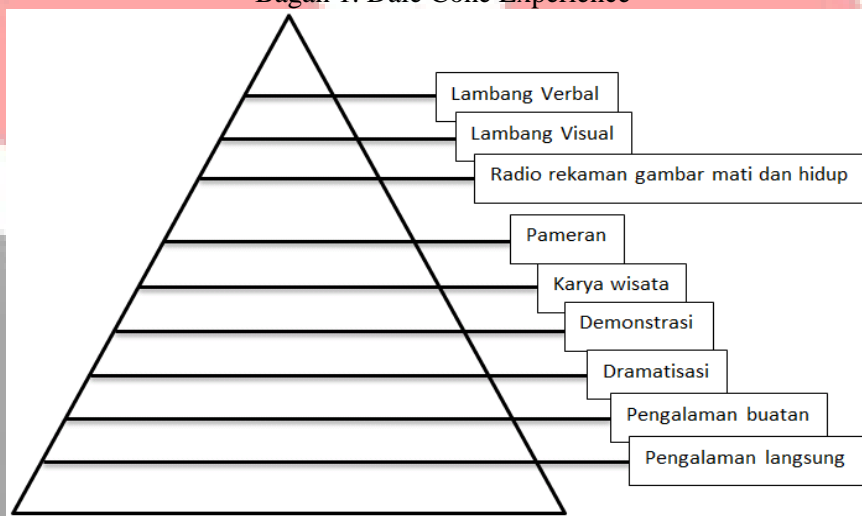
Tujuan penggunaan multimedia, untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, dapat mendorong keterlibatan serta eksplorasi pengguna, merangsang pemberdayaan panca indera serta memudahkan dalam pengaplikasian terhadap pengguna (Hasrul, 2010, hal. 3). Fungsi utama media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Rusman, 2012, hal. 164) diantaranya :

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik hiburan.

- 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok anak didik.
- 3) Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Secara umum menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas siswa dapat ditingkatkan serta waktu dan tempat belajar dapat dilakukan dimana saja. Berdasarkan fungsi dan manfaat multimedia tergambar dalam Cone Dale Experience, mengenai perbandingan belajar melalui indera pandang dan indera dengar.

Bagan 1. Dale Cone Experience



Sumber : (Darmawan & Ishak, 2013, hal. 83)

Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan pendengaran sangat menonjol perbedaannya yaitu kurang lebih 90%, sedangkan indera pendengaran 5% serta oleh indera lainnya 5% (Elpira & Ghufon, 2015, hal. 95). Posisi media memiliki pengaruh cukup besar dalam proses pembelajaran, yang mampu merangsang minat belajar, menghadirkan objek secara langsung atau replikanya, membuat hal yang abstrak menjadi konkrit, memberikan kesamaan waktu, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, jarak serta secara konsisten dan memberikan suasana belajar yang santai dan menarik sehingga mencapai tujuan (Elpira & Ghufon, 2015, hal. 96).

3. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif

Prinsip utamanya adalah sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran, dapat berinteraksi dengan peserta didik. Menurut Sipaheluet prinsip-prinsip desain multimedia yaitu: kesederhanaan yang mengutamakan pengertian dan bentuk yang inti. Keselarasan dan kesesuaian antara satu dengan yang lain. Irama ialah untaian kesan gerak yang ditimbulkan unsur-unsur yang dipadukan. Kesatuan yang merupakan hubungan dari bagian yang secara menyeluruh dan keseimbangan (Al Ghofari & Retnowati, 2015, hal. 85).

Berdasarkan pengembangan multimedia memiliki karakteristik tertentu, menurut Alles dan Trollip diantaranya: 1) *Standard*, meliputi standar kualitas produk. 2) *Ongoing evaluation*, merupakan evaluasi produk di awal, tengah dan akhir. 3) *Project Management*, tahap penyelesaian produk. Ketiga tahap tersebut melekat pada tiga tahap yaitu *planning*, *design* dan *development* (Suripno, 2015, hal. 108).

4. Program Adobe Flash

Adobe *flash* adalah sebuah program atau software yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi guna ditujukan pada pembuatan halaman web, presentasi atau tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan permainan yang interaktif serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik (Dhanta, 2007, hal. 10). *Adobe flash* merupakan perangkat lunak pembuat animasi yang cukup populer, dimana dalam *adobe flash* memberikan kemudahan dalam penggunaannya, tampilan interface, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tools* lengkap yang dapat membantu membuat karya animasi (Nugraha & Muhtadi, 2015, hal. 19).

Kelebihannya program *flash* yaitu merupakan teknologi animasi web yang populer. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik. Kebutuhan Hardware tidak tinggi. Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi cantik, membuat permainan (game), aplikasi web dan handphone. Hasil akhir *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol. *Flash* dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup. Gambar tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar *flash* bersifat gambar vektor. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun file dengan format.

5. Pembelajaran Sebagai Komunikasi dan Interaksi Edukatif

Pembelajaran ialah suatu upaya untuk membelajarkan anak didik dengan suatu kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi yang optimal untuk menggapai hasil pembelajaran yang diinginkan dalam kondisi tertentu (Muhaimin, 2003, hal. 82). Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima, dalam hal ini pesan yang disampaikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum (Sadiman, 2012, hal. 11). Interaksi edukatif merupakan proses komunikasi timbal balik antara pihak yang satu dengan yang lain yang mengandung maksud-maksud tertentu, yakni untuk mencapai pengertian bersama yang kemudian tertuju pada tujuan belajar tersebut.

Proses edukatif menurut Sardiman (2012, hal. 13) mempunyai ciri-ciri, antara lain ada tujuan yang ingin dicapai, ada bahan atau pesan yang menjadi isi interaksi, ada pelajar yang aktif mengalami, ada guru yang melaksanakan, ada metode untuk mencapai tujuan, ada situasi yang memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik, ada penilaian terhadap hasil interaksi.

Hal yang terpenting dalam interaksi edukatif menurut Basri (2009, hal. 61) adalah adanya rasa ikhlas dalam diri seorang guru, mau memahami anak didik serta segala kendala penghambat dalam proses interaksi edukatif baik dari dalam ataupun luar perilaku anak didik dihilangkan, tetapi tidak dibiarkan. Keberhasilan interaksi edukatif dipengaruhi oleh faktor dalam diri seorang guru dalam mengelola kelas ketika proses pembelajaran berlangsung.

6. Teknologi Informasi Komputer dalam Pendidikan dan Pembelajaran

Rencana strategi Pendidikan Nasional, kemendikbud telah menempatkan TIK sebagai salah satu pendukung tersedianya layanan pendidikan (Warsihna, 2014, hal. 157). Secara tidak langsung hal tersebut menjadi tuntutan bagi para guru sebagai pendidik dan pengajar untuk dapat memanfaatkan literasi informasi, keterampilan komputer, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru saat ini (Saripudin, 2015, hal. 2).

Peran teknologi informasi dan komunikasi menurut Pelgrum (Haswani, 2014, hal. 110) mengemukakan:

“ ICT are believed encourages pupils to collaborate with one another and take responsibility for their own learning; use their imaginations and promotes creativity; helps to nurture individual talent, independence and a strong sense of self worth and a strong sense of self worth and confidence; and develops inquiry and communication skills and creates appropriate contexts for critical thinking, decision making, and problem solving activities”.

Dengan perkembangan teknologi informasi komputer menjadi salah satu jembatan ilmu. Adanya teknologi kita dapat merasakan manfaatnya baik dalam kehidupan sehari-hari, ketergantungan kepada teknologi sekarang menjadi dominan, bahkan orang rela untuk mengeluarkan biaya untuk memenuhi kebutuhan dari teknologi tersebut (Waldopo, 2014, hal. 130). Implementasi teknologi dalam pendidikan pada ruang lingkup pendidikan dasar (SD/MI/SDIT) dan menengah (SMP/MTs/SMPIT) dapat diterapkan dengan tujuan untuk mempengaruhi serta meningkatkan motivasi dan penguatan pembelajaran di dalam kelas (Hamruni, 2009, hal. 134).

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut mau tidak mau seorang guru harus bisa mengikuti perkembangannya dalam kepentingan pembelajaran. Mulyasa mengemukakan bahwa ada empat kemampuan yang harus dimiliki seorang guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial (Rauf & Ardi, 2014, hal. 57). Sehingga dalam pemanfaatan teknologi dimana guru mampu memanfaatkan teknologi tersebut merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru dalam mengembangkan media.

Dua komponen kompetensi mengajar terdiri dari atas penguasaan topik bahasan dan cara penyampaianya sesuai dengan karakteristik dan latar belakang siswa. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi dengan sajian yang menarik perhatian, minat dan dapat memotivasi belajar siswa merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru. Dengan adanya pembelajaran yang berkualitas dapat menumbuhkembangkan kompetensi yang dimiliki peserta didik.

7. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Depdiknas, 2003, hal. 7). Dalam kurikulum pendidikan agama Islam ialah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya (Gunawan, 2012, hal. 201).

Islam merupakan agama Allah Swt yang diturunkan kepada umat manusia di muka bumi agar mereka beribadah kepada-Nya. Penanaman keyakinan tersebut dilakukan melalui pendidikan baik di rumah, sekolah maupun lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar atau kegiatan yang disengaja dilakukan untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, membimbing sekaligus mengarahkan anak didik menuju terbentuknya pribadi yang utama/ paripurna berdasarkan nilai-

nilai etika Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadis dengan tetap memelihara hubungan baik terhadap Allah Swt, sesama manusia, dengan dirinya sendiri dan alam sekitarnya.

8. Tujuan, Fungsi, Ruang Lingkup dan Karakteristik PAI

Dalam PP 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan dinyatakan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/ kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan (Sanusi, 2014, hal. 164).

Tujuan pendidikan agama Islam merupakan turunan dari tujuan Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Gunawan, 2012, hal. 205).

Dalam Kurikulum PAI menyebutkan bahwa pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Majid, 2012, hal. 16).

GBPP mata pelajaran agama Islam kurikulum 1999 menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam yaitu agar siswa memahami, meyakini, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah Swt dan berpendidikan agama Islam mulia (Muhaimin, 2002, hal. 78).

Tujuan pendidikan agama Islam, khususnya di SMP adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt dan berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat berbangsa dan bernegara serta dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Depdiknas, 2003, hal. 8).

Mengenai fungsi pendidikan agama Islam diantaranya: 1) penanaman nilai ajaran Islam, 2) pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt, 3) penyesuaian mental terhadap fisik, lingkungan dan sosial, 4) perbaikan perilaku, 5) pencegahan terhadap perilaku negatif, 6) pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsional, dan 7) penyaluran siswa untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi (Depdiknas, 2003, hal. 8).

Ruang lingkup PAI meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah Swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya (Depdiknas, 2003, hal. 9). Dilihat dari segi pembahasannya maka ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah Ilmu Tauhid, Fiqih, Al-Qur'an, Al-Hadis, Akhlak dan Tarikh Islam (Amras, 2012).

Adapun ruang lingkup PAI di SMP terfokus pada aspek keimanan, al-Qur'an dan al-Hadis, akhlak, fiqih/ ibadah, dan sejarah Islam (Depdiknas, 2003, hal. 9). Karakteristik mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran Islam, muatan PAI tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain, bertujuan terbentuknya siswa yang berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. PAI tidak menekankan aspek kognitif saja, tetapi pada aspek afektif dan psikomotornya. Didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam. Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu aqidah, syariah, dan akhlak (Amras, 2012).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True Exsperimetal Design* atau eksperimen semu. Metode ini digunakan karena menggunakan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2012, hal. 75). Desain penelitian yang dilakukan adalah *pretest-posttest control group design*. Dua kelompok tersebut yaitu kelompok kelas eksperimen yaitu kelompok siswa dimana dalam pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif dan kelompok kelas kontrol sebagai kelas pembanding yaitu kelompok siswa dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan tidak menggunakan multimedia interaktif *flash* (Sugiyono, 2012, hal. 76).

Lokasi penelitian dilakukan di dua sekolah yaitu SMP Negeri 2 Margahayu Kabupaten Bandung yang terletak di Jalan Nata No. 243 Kopo Sayati Margahayu Kecamatan Margahayu Desa Margahayu. Sekolah yang kedua yaitu SMP N 2 Katapang Kabupaten Bandung yang beralamat di jalan Terusan Kopo Desa Sangkanhurip Kecamatan Katapang.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012, hal. 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Margahayu dan SMP N 2 Katapang Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015 dan SMP N 2 Katapang Kabupaten Bandung.

Teknik penentuan sampel dengan secara acak disebut dengan *Simple Random sampling* (Sugiyono, 2012, hal. 85). Pengambilan sampel yaitu dua kelas dari semua

tingkat kelas VIII dipilih secara random. Dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, juga menghindari adanya kelas unggulan dalam sekolah tersebut khususnya di kelas VIII yang akan dijadikan penelitian.

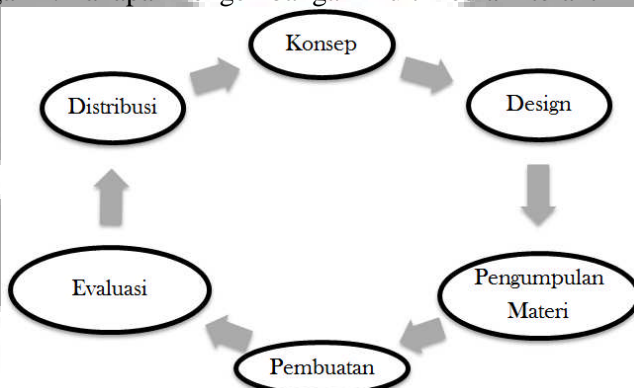
Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data non tes yang diperoleh melalui angket yang berisi tanggapan siswa. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari penelitian ini meliputi data kuantitatif berupa hasil tes soal pembelajaran pendidikan agama Islam. Teknik analisis yang dilakukan yaitu data-data kuantitatif diperoleh dalam bentuk hasil uji instrumen, data pretes, postes, N-gain terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam. Data hasil uji instrumen diolah dengan *software Anates Versi 4 for Windows* Data hasil pretes, postes, N-gain, terhadap soal *pretest* dan *posttest* diolah dengan bantuan program *Microsoft Excel* dan *software SPSS Versi 20.0 for Windows*.

D. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Desain Model Multimedia Interaktif *Flash* .

Tahapan metode pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan materi atau bahan, pelaksanaan pembuatan program (*assembly*), pengujian dan pendistribusian (Susana & Muhsinatun, 2015, hal. 67).

Bagan 2. Tahapan Pengembangan Multimedia Interaktif *Flash*



Sumber : (Susana & Muhsinatun, 2015, hal. 67)

- 1) Konsep, dalam tahap ini menentukan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), menentukan materi pokok, menetapkan indikator pencapaian, menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- 2) *Design* multimedia yang akan dibuat mengenai draft desain, tampilan (*layout*), tata letak, latar belakang baik dari pemaduan warna latar atau

gambar sebagai *background*-nya, tombol-tombol navigasi yang dipakai, jenis *font* disesuaikan.

- 3) Pengumpulan materi atau file-file pendukung yang diperlukan untuk perancangan multimedia
- 4) *Assembly* atau pembuatan multimedia. Tahap ini merupakan pengintegrasian semua materi yang telah disiapkan dan dirancang. Salah satu yang menjadi nilai tambah dalam program multimedia ini yaitu menggabungkan sebuah program aplikasi *Ispring Suite*, dalam aspek pembuatan evaluasi dalam penempatan kunci jawaban setiap soal secara random. Program ini menjadi program tambahan (*add in*) dalam *flash*. Berikut ini tampilan dari multimedia interaktif flash yang telah dibuat.



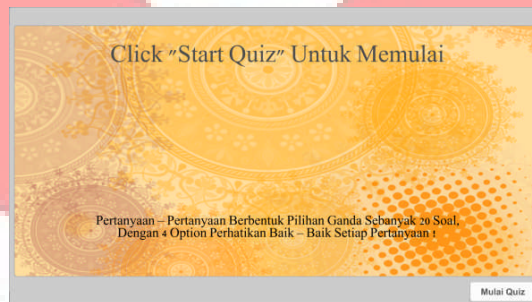
Gambar 1. Tampilan Opening Multimedia



Gambar 2. Tampilan Menu Utama Multimedia



Gambar 3. Tampilan Materi Multimedia



Gambar 3. Tampilan Evaluasi Multimedia

- 5) Evaluasi yaitu pengecekan, *testing* atau evaluasi produk jikalau terjadi kesalahan maupun kekurangan, tahap ini merupakan prasyarat dari program yang akan didistribusikan.
- 6) Pendistribusian multimedia dikemas dalam bentuk aplikasi exe*, yang harus terlebih diinstal pada perangkat.

Dalam pengembangan multimedia interaktif flash ini menghasilkan suatu temuan atau produk model desain media pembelajaran dengan program *adobe flash*. Dalam pengembangan produk multimedia interaktif ini tidak terlepas dari berbagai tinjauan landasan dalam pendidikan yang menjadi acuan yaitu filosofis, psikologis, teknologis, empiris, dan religius.

1) Landasan filosofis

Perubahan paradigma pembelajaran yaitu pendidik bukan satu-satunya sumber belajar sehingga sekarang yang lebih dikenal dengan istilah *student centered* dimana peserta didik diposisikan menjadi subjek dalam eksplorasi dan eksploitasi ilmu dan pengetahuan (Hidayat & Gafur, 2015, hal. 2). Keberhasilan dalam pembelajaran dalam kegiatan pendidikan adalah bagaimana siswa dapat belajar dengan cara mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasi serta menggunakan segala macam sumber belajar.

Maka dari itu karena posisi guru memiliki peran dalam keberhasilan pendidikan selayaknya mempunyai ide-ide dan inovasi serta gagasan yang mengarah kepada keberhasilan pendidikan dalam suatu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Guru mempunyai potensi dalam memperkaya kehidupan siswa dalam banyak hal dengan cara mengajar yang terencana, kreatif, inovatif, dan interaktif (Arifin, 2013, hal. 133)

2) Landasan Psikologis

Produk multimedia interaktif *flash* ini dirancang dengan menggabungkan aspek visual, audio dan video. Sehingga dengan ketiga aspek tersebut siswa dapat memberdayakan inderanya. Hamzah mengatakan bahwa daya serap belajar siswa sangat bergantung pada aktivitas indera akibat dari rangsangan atau stimulus yang digunakan pengajar dalam pembelajaran. Makin banyak indera siswa yang aktif dalam pembelajaran, makin tinggi pula kuantitas materi yang diserap oleh mereka (Syamsurijal, 2009, hal. 9).

Kaitannya pula dengan landasan psikologis khususnya dalam diri siswa dalam aspek pemanfaatannya dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan adanya minat belajar dalam diri siswa setidaknya ada kesiapan dalam diri siswa tersebut untuk menerima pengetahuan yang baru, timbul kegairahan belajar, dan sikap kecenderungan yang tinggi terhadap materi yang akan dipelajari (Syah, 2001, hal. 136). Prinsip utama dalam pengembangan multimedia pada dasarnya ingin merubah suasana dan pola belajar menjadi lebih baik, dari pasif menjadi aktif, efektif, efisien, serta komunikatif. Semua itu intinya untuk meningkatkan minat belajar siswa, kreatifitas, antusiasme siswa serta motivasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih intensif.

3) Landasan Teknologi

Perubahan prinsip belajar berbasis komputer memberikan dampak pada profesionalisme guru, sehingga harus menambah pemahaman dan kompetensi baru untuk memfasilitasi pembelajaran. selain itu guru harus mampu mengorganisir, menganalisis, dan memilih informasi yang paling tepat dan berkaitan langsung dengan pembentukan kompetensi peserta didik serta tujuan pembelajarannya (Mulyasa, 2011, hal 108). Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar (Abdulhak, 2007, hal. 197).

Manfaat teknologi tersebut, baik dari segi fisik maupun ide yang ada didalamnya adalah suatu cara untuk mengatasi suatu masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Selain itu menjadikan suatu pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang tetap terus dinamis (Hamruni, 2009, hal. 137-138).

4) Landasan Pedagogik

Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang guru dan Dosen dikemukakan kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Dilihat dari kemampuan mengelola program belajar mengajar, mengelola media sebagai sumber belajar, kemampuan melakukan interaksi dalam mengajar dan melakukan penilaian (Fauzan, 2011, hal. 8). Berdasarkan prinsip tersebut merupakan kewajiban guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermutu dengan menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai.

Tilaar mengatakan bahwa guru yang profesional abad 21 adalah memiliki kepribadian yang matang dan berkembang, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang kuat, terampil membangkitkan minat dan potensi peserta didik dan mengembangkan potensi dirinya secara berkesinambungan (Nurzaman, 2007, hal. 2-3).

5) Landasan Religius

Alam semesta merupakan media kita dalam mengenal Allah Swt, dengan ciptaan-Nya lah kita bisa mengetahui bahwa alam semesta ini merupakan bukti dan media untuk meyakini kebesaran dan keagungan-Nya. Islam tidak mendikotomikan antara IPTEK dan agama, Islam sangat menghargai ilmu pengetahuan dan Islam mengharuskan semua umatnya untuk dapat memanfaatkan. Selain itu Islam tidak mengekang umatnya untuk maju dan lebih modern. Sehingga pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi sebagai media dalam pendidikan agama Islam sudah seharusnya menjadi suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Selain sudah seharusnya menjadi inovasi yang harus terus dikembangkan.

Pemanfaatan teknologi informasi komputer khususnya dalam penelitian ini mengenai efektifitas multimedia interaktif *flash* pada pembelajaran pendidikan agama Islam dapat menjembatani apa yang menjadi kesenjangan dari keseharusan pada proses pembelajaran di sekolah

2. Kemampuan Awal Dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan fakta-fakta dari data yang diperoleh mengenai efektifitas multimedia interaktif flash yaitu *pertama*, mengenai kemampuan awal siswa dimana batas skor kriteria ketuntasan minimal dari tiap sekolah yang dijadikan penelitian sebesar 75. KKM ditentukan dengan melihat beberapa faktor diantaranya; 1) Inteks siswa gambaran kemampuan siswa dalam pencapaian KD, 2) Daya dukung dapat berupa sarana dan prasarana, dan 3) Kompleksitas yaitu kedalaman materi, mudah,

sedang atau sukar materi yang akan dipelajari oleh siswa. Dengan KKM diharapkan meningkatnya kualitas dan mutu pendidikan yang lebih baik dan KKM juga bagi guru berguna untuk digunakan sebagai acuan oleh masing-masing guru mata pelajaran.

Hasil analisis data dengan uji statistik ANOVA diperoleh skor $p\text{-value}=0,231 \geq 0,05$, berdasarkan hipotesis yang diajukan H_0 diterima yang menyatakan kemampuan awal relatif sama dari masing-masing kelas penelitian. Dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa dengan melihat skor rata-rata kelas yang diperoleh masih kurang dalam aspek ranah kognitif masih belum memenuhi syarat ketuntasan belajar yang telah ditentukan menurut batas ketuntasan minimal belajar siswa yang berlaku ditiap sekolah yang dijadikan penelitian.

Kedua, setelah dilakukan proses pembelajaran pada masing-masing kelas penelitian dengan langkah-langkah pembelajaran, materi, metode, sumber dan evaluasi yang sama pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan proses pembelajaran diharapkan adanya peningkatan dalam ranah kognitif siswa. Pada dasarnya proses pembelajaran adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan dan merangsang siswa dapat belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Muhaimin, 2003, hal. 82).

Hasil perolehan skor *posttest* kedua kelompok kelas penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar setelah dilakukan proses pembelajaran. Perolehan rata-rata skor *posttest* siswa semuanya melampaui nilai batas ketuntasan minimal yang telah ditetapkan pada mata pelajaran PAI di sekolah tersebut, maka dapat dikatakan tujuan pembelajaran berhasil dalam aspek kognitif siswa. ditunjukkan dengan hasil *posttest* tersebut, bahwa siswa memahami, menguasai materi, dapat menjelaskan fakta-fakta dari materi yang telah dipelajari setelah proses pembelajaran dilakukan (Gunawan, 2012, hal. 156-157).

3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Setelah

Kedua kelas secara keseluruhan menunjukkan peningkatan hasil belajarnya setelah dilakukan proses pembelajaran, tetapi dengan peningkatan tersebut terdapat peningkatan (*gain*) yang berbeda yaitu pada kelas kontrol dengan *gain* 10 dan kelas eksperimen dengan *gain* 15, sehingga dari selisih tersebut pada kelas eksperimen lebih besar dengan selisih skor 5 dengan kategori sedang. Dengan demikian kontribusi dari multimedia tersebut dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan multimedia interaktif flash menjadi salah satu faktor keberhasilan dari tujuan pembelajaran, setidaknya dapat meminimalisir kekurangan pada kelangsungan kegiatan aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa.

Dengan adanya multimedia siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang menjadi pengalaman secara langsung. Fokus perhatian siswa lebih terfokus

karena dalam hal ini guru memfasilitasi peran pasif siswa menjadi aktif karena siswa dapat memberdayakan pengalaman inderanya secara optimal.

4. Tanggapan siswa setelah proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif flash

Secara garis besarnya belajar siswa lebih baik dari sebelumnya, dimana pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *flash* lebih efektif dibandingkan proses pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia. Sehingga dalam hal ini produk dari program multimedia interaktif flash yang telah dirancang dapat dipergunakan dengan berdasarkan tanggapan siswa tersebut menunjukkan tanggapan yang positif. Tanggapan tersebut dimana siswa merasa senang, meningkat motivasi belajarnya, mudah memahami penjelasan guru, pembelajaran lebih efektif, lebih menarik, antusias belajar siswa meningkat dan pembelajaran lebih komunikatif, bahkan siswa tertarik untuk mempelajari terhadap bidang komputer.

E. PENUTUP

Dengan berkembangnya teknologi komputer sekarang sudah selayaknya kita dapat mengikuti perkembangan IPTEK tersebut, termasuk dalam aspek pemanfaatannya demi kepentingan pembelajaran di sekolah. Selain itu guru merupakan seorang yang dijadikan panutan bagi siswanya harus memiliki kreatifitas, inovasi dan ide-ide bagi kepentingan belajar siswa. karena pada hakikatnya proses pembelajaran bukan hanya proses pentransferan ilmu pengetahuan saja. Tetapi mengajar merupakan suatu kegiatan terencana yang sistematis yang menciptakan suasana yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Yang dibuktikan salah satunya perhatian siswa dalam menerima materi yang diberikan guru, fokus perhatian dan konsentrasi siswa tertuju secara baik terhadap apa yang diberikan oleh guru

Perubahan paradigma proses pembelajaran sekarang dimana teknologi mempunyai peranan penting dalam keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi komputer tersebut diharapkan dapat menjembatani kesenjangan yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan.

Dalam pengembangan multimedia tersebut harus mempertimbangkan beberapa yaitu digunakan dan diarahkan mempermudah siswa belajar, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan kompleksitas pembelajaran, sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa, memperhatikan efektivitas dan efisiensi, serta digunakan sesuai dengan kemampuan guru. Selain itu karakteristik media, materi, klasifikasi serta dasar pertimbangan lain harus menjadi acuan dalam pembuatan multimedia pembelajaran tersebut.

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *flash* dapat meningkatkan minat belajar siswa, motivasi belajar meningkat, siswa merasa senang. Selain itu siswa dapat mudah memahami penjelasan guru, pembelajaran lebih efektif, lebih menarik, antusias belajar siswa meningkat dan pembelajaran lebih komunikatif, bahkan siswa tertarik untuk mempelajari terhadap bidang komputer. Bukan hanya itu, guru sebagai fasilitator, organisator dan motivator siswa pun akan terbantu dalam pekerjaannya sehingga dapat lebih fokus dalam memperhatikan kegiatan belajar siswa selama berlangsung.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. PT. Imperial Bhakti Utama.
- Al Ghofari, M. S., & Retnowati, H. T. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Kreativitas Desain Produk Keramik Mahasiswa Pendidikan Seni Kerajinan UNY. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 83-93.
- Amras, Y. A. (2012, Juni 08). Pendidikan Islam di Sekolah Umum. Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- Arifin, Z. (2013). Menjadi guru Profesional. *Edutech*, 132-155.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bardi, J. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 49-63.
- Basri, H. (2009). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Basuki, U. (2014). Perbedaan Pengaruh Penggunaan CD Interaktif dan M.S.Powerpoint Terhadap Prestasi Belajar Memperbaiki Sistem Rem Setelah Dikendalikan dari Kemampuan Awal Siswa. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 345-360.
- Darmawan, D., & Ishak, A. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP dan MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Dhanta, R. (2007). *Penuntun Lengkap Memakai Adobe Flash Professional CS3*. Surabaya: Indah.
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 94-104.
- Fauzan, M. (2011). Pengembangan Kompetensi Guru Pendidikan Dasar. *Forum Tarbiyah*, 2-21.
- Gunawan, H. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama islam*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Gunawan, H. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Hamruni. (2009). Mengembangkan Teknologi Pendidikan Islam. *Kependidikan Islam*, 127-144.
- Hasrul. (2010). langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Medtek* , 1-7.
- Haswani, F. (2014). The Role Of Technology In EFL Classroom. *IJEE*, 108-118.
- Hidayat, A., & Gafur, A. (2015). Pengelolaan dan Pemanfaatan Sumber Belajar di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1-15.
- Indriyanto, B. (2014). Maksimalisasi Tujuan Pedagogis Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Teknodik*, 113-124.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Malik, M. N. (2014). model Pelatihan Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SMK bidang Kelistrikan. *Mekom*, 67-80.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin. (2003). *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugraha, A. N., & Muhtadi, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP kelas VIII. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 16-31.
- Nurzaman, D. (2007). Inovasi Pendidikan Agama Islam Dalam Merepon diberlakukannya KTSP. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-5.
- Rauf, B., & Ardi, M. (2014). Analisis Pengembangan Kompetensi Profesional guru SMK Jurusan Teknik Bangunan (Survey Pada SMK negeri Kota Makassar). *Mekom*, 56-66.
- Rauf, B., & Jeanilora. (2015). Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa Gambar Teknik Bangunan Pada SMK Negeri di Kota Makassar. *Mekom*, 32-44.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pegembangannya dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanusi, U. (2014). Integrated Learning Dalam Pendidikan Agama Islam. *Ta'lim*, 163-174.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saripudin. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Dengan menggunakan Teknologi Web 2.0. *Teknodik*, 1-11.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Suripno, A. G. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hukum Agraria pada Program Studi pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FIS UNY. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 105-114.
- Susana, E. F., & Muhsinatun, S. M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi SMA/ MA Dengan Materi Permintaan dan Penawaran. *Inovasi Teknologi dan Pembelajaran*, 64-73.
- Syah, M. (2001). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syamsurijal. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM Pada Mata Kuliah Elektronika Daya. *Medtek*, 7-14.
- Vitalocca, D., & Mulyanti, Y. (2015). Pemanfaatan Aplikasi Sistem Informasi Pemetaan kompetensi TIK Guru Dalam Mengukur Tingkat Kompetensi Pedagogik dan Profesionalisme Guru SMK Bidang Keahlian Teknik Komputer dan Informatika Se-Kota Sukabumi. *Medtek* , 68-72.
- Waldopo. (2008). Analisis Kebutuhan Untuk Program Multimedia Interaktif sebagai Media pembelajaran. *Teknodik*.
- Waldopo. (2014). Pengaruh Pemanfaatan TIK Pembelajaran Terhadap Nilai Ujian Akhir di Daerah Perbatasan. *Teknodik*, 125-140.
- Warsihna, J. (2014). Peranan TIK dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sesuai Kurikulum 2013. *Teknodik*, 156-164.