



## Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Materi Zakat

**Mukhammad Luqman Hakim**

Institut Agama Islam Negeri Kediri, Kediri, Indonesia  
[mukh.luqman@iainkediri.ac.id](mailto:mukh.luqman@iainkediri.ac.id)

### **Abstract**

*THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA FOR ZAKAT LESSON. This research aims to produce multimedia learning and provide understanding to students of the importance of paying zakat in accordance with applicable regulations. The research subjects are 33 students of class VII.I at SMPN 7 Kediri. This study uses research and development method of Lee and Owen's model. The procedures in research and development are needs analysis, design, development, implementation and evaluation. The data analysis uses a closed questionnaire with a Likert scale. This research and development received positive responses from experts and stated that interactive learning multimedia was feasible to use and did not require revision. A whole responses from students stated that this learning multimedia provides a new learning experience and fosters a sense of awareness of the importance and benefits of paying zakat.*

**Keyword:** *Multimedia Learning, Learning Motivation, Zakat*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada siswa akan pentingnya membayar zakat sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Subjek penelitian siswa SMPN 7 Kediri kelas VII.I yang berjumlah 33 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Lee dan Owen. Prosedur dalam penelitian dan pengembangan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Analisis data menggunakan angket tertutup dengan skala Likert. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mendapat tanggapan positif dari ahli dan dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan dan tidak memerlukan revisi. Tanggapan dari siswa secara keseluruhan menyatakan bahwa multimedia pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar baru dan menumbuhkan rasa kesadaran akan pentingnya dan manfaat membayar zakat.

**Kata Kunci** : Multimedia Pembelajaran, Motivasi Belajar, Zakat

## A. Pendahuluan

Dunia pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pada prinsipnya, inovasi dibidang pendidikan lahir akibat dari pertumbuhan dan perkembangan kebutuhan masyarakat akan mutu pendidikan (Ifa 2016, 19). Namun upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya sebatas memperbaiki proses belajar mengajar saja. Peran penggunaan media pembelajaran sangatlah penting guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan (Kumalasani 2018, 20).

Sebagai seorang akademisi, peneliti memiliki tanggung jawab besar untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia. Peneliti menganggap perlu untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara menggunakan, menciptakan, mengelola proses dan sumber teknologi melalui media untuk memfasilitasi pembelajaran. Sumber teknologi yang canggih menjadi acuan terkini agar tidak lagi menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber untuk memperoleh informasi dalam belajar (Ediyanto 2015, 4). Pembelajaran dapat menggunakan aplikasi tidak berbayar (*open source*), melalui sumber teknologi modern seperti kemudahan akses internet dan kecanggihan *gadget* (Balasubramanian dkk. 2014, 17).

Upaya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi solusi pemecahan masalah pembelajaran saat ini, meskipun tetap perlu memperhatikan subjek yang dapat melakukan upaya integrasi (Won dkk. 2015 hlm. 9). Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMPN 7 Kelas VII, guru masih memanfaatkan buku pegangan dengan menggunakan *slide* presentasi dan hal ini menjadikan materi yang membutuhkan pemahamana lebih berupa visualisasi dan simulasi oleh siswa.

Dalam beberapa kasus yang dijelaskan oleh Mayer, penyajian materi pelajaran berupa teks dan gambar menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik daripada pembelajaran yang hanya menggunakan teks saja. Mayer menambahkan penjelasan dengan menggunakan teks dengan menambahkan penjelasan berupa animasi dapat membantu siswa mudah dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Mayer 2009).

Pengembangan multimedia pembelajaran harus berdasar pada tiga asumsi dasar multimedia. Asumsi dasar multimedia pembelajaran diantaranya yaitu: asumsi saluran ganda, kapasitas terbatas dan asumsi pemrosesan aktif (Mayer, 2009). Asumsi saluran ganda dalam multimedia pembelajaran mengharuskan multimedia pembelajaran harus bisa berupa media pembelajaran yang bisa diakses dengan menggunakan indra pendengaran dan indra penglihatan. Dalam penerapan multimedia dikhususkan untuk siswa yang bisa menerima materi berupa audio dan visual.

Komposisi antara media audio dan media visual dalam multimedia pembelajaran harus seimbang dan selaras. Hal ini yang mendasari asumsi multimedia pembelajaran bersifat kapasitas terbatas. Penyajian materi dalam multimedia pembelajaran haruslah singkat padat dan jelas, karena siswa atau pengguna media memiliki keterbatasan dalam memahi materi yang ada di dalam multimedia pembelajaran.

Asumsi pemrosesan aktif dalam multimedia pembelajaran bermaksud untuk menumbuhkan kemampuan kognitif siswa. Siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran dituntut untuk mampu dalam memahi materi yang ada di dalam multimedia pembelajaran. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran hal yang perlu diperhatikan adalah desain multimedia pembelajaran harus bisa memotivasi siswa dalam belajar. Materi dan soal latihan yang disajikan harus bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Menurut Hidayat dan Nurhayati (Hidayat & Nurhayati 2014, 14) pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 61,33%. Multimedia yang digunakan oleh Hidayat dan Nurhayati dengan menggunakan Adobe Flash untuk materi Bahasa Inggris. Proses pembuatan multimedia dengan menggunakan Adobe Flash cukup rumit dengan menggunakan *Script* atau Bahasa pemrograman.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Wawan Gunawan (Gunawan 2019, 17) dengan mengembangkan multimedia pembelajaran untuk pembelajaran huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan oleh Wawan Gunawan, multimedia pembelajaran efektif digunakan untuk belajar membaca Al-Quran. Proses pembuatan multimedia pembelajaran yang digunakan oleh Wawan Gunawan menggunakan *software Construct 2*.

Pemilihan Multimedia dalam penelitian ini sebagai instrumen penyampaian materi karena menggabungkan beberapa unsur yaitu teks, grafis, *audio* dan animasi. Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Dekstop Platform*. Pada pengembangan ini khusus untuk komputer *Desktop/Laptop* yang menggunakan sistem operasi *windows*. Bagi mereka yang tidak memiliki *handphone/tablet* serta praktisi pendidikan yang menggunakan LCD proyektor dapat memanfaatkan *platform* ini.

Hal yang membedakan multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dengan multimedia yang sudah dikembangkan yaitu kemudahan dalam pembuatan multimedia. Peneliti menggunakan Microsoft PowerPoint untuk pembuatan multimedia pembelajaran. Microsoft PowerPoint mudah digunakan dan cukup familiar digunakan oleh siapa saja (Zhang & Yu 2016, 36). Sehingga multimedia ini mudah dibuat dan dikembangkan lebih lanjut oleh siapa saja.

Multimedia pembelajaran yang sesuai kebutuhan, dapat merangsang indra dan rasa ingin tahu para siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran (Wiana dkk. 2018, 5). Upaya pengembangan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan siswa perlu dilakukan, sehingga hasil pengembangan dapat dijadikan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran PAI pada kelas VII SMP Negeri 7 Kota Kediri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif, untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan

untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Multimedia Pembelajaran**

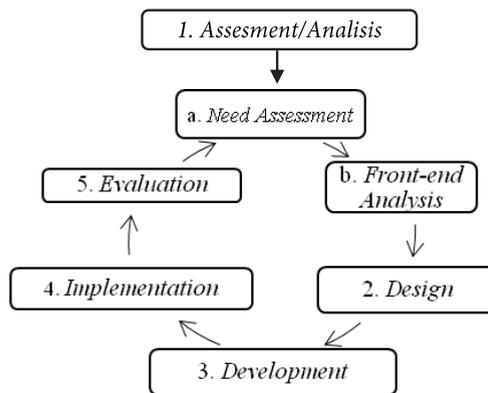
Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, animasi, interaksi yang dikemas menjadi satu file aplikasi yang digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa (Munir 2012, 5). Menurut Arya, multimedia paling sedikit harus memuat lebih dari dua input dan output media pembelajaran, media ini dapat berupa audio (suara) dan animasi yang terdiri dari teks, gambar dan video (Arya 2017, 14). Lebih lanjut Vaughan menjelaskan dalam bukunya Iwan Binanto bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, audio, video, animasi dan narasi yang dijalankan dengan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan disajikan secara interaktif (Binanto 2010, 19).

Ada tiga jenis klasifikasi multimedia menurut Vaughan, yaitu: (1) multimedia interaktif, pengguna atau *User* dapat mengontrol atau menggunakan multimedia kapan saja dan dimana saja elemen-elemen multimedia (teks, audio, video, animasi dan narasi) ditampilkan atau dikirimkan, (2) multimedia hiperaktif yang mempunyai suatu elemen-elemen multimedia yang dapat diarahkan atau dihubungkan dengan berbagai macam tautan (*Link*) dengan tujuan untuk memperkaya materi dalam multimedia, (3) multimedia linear merupakan multimedia yang bersifat otomatisasi atau pengguna hanya bisa melihat dan menikmati produk multimedia yang disajikan sejak awal penayangan sampai akhir penayangan.

### **2. Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Borg and Gall metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi suatu produk pembelajaran (Borg & Gall 1989). Lebih lanjut Borg and Gall menjelaskan dalam proses penelitian dan pengembangan suatu produk pembelajaran harus menggunakan metode yang jelas dan terstruktur. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kualitas produk pembelajaran yang valid dan layak untuk digunakan oleh pengguna atau siswa.

Pemilihan metode penelitian dan pengembangan tentu perlu melakukan pertimbangan dalam penentuan penggunaan metode penelitian dan pengembangan (Setyosari 2016, 279). Setiap metode penelitian dan pengembangan memiliki karakteristik tertentu. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Lee & Owen (2004). Pemilihan model Lee & Owen didasarkan atas karakteristik dari model. Karakteristik dalam model Lee & Owen adalah (1) fokus untuk penelitian dan pengembangan desain pembelajaran, (2) langkah pengembangan secara runtut dan kompleks, (3) terdapat analisis *front-end* yang lengkap dan menyeluruh. Berikut langkah-langkah model Lee & Owens:



**Gambar 1. Prosedur Pengembangan Lee & Owen**

Langkah produksi dan pengembangan multimedia pembelajaran interkatif meliputi; *Assesment/Analisis* (Analisis Kebutuhan dan Analisis *Front-end*), desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Subjek penelitian yaitu tiga orang validator dan siswa kelas VII.I SMPN 7 Kediri. Validator terdiri dari ahli media (Dosen IAIN Kediri), ahli desain (Praktisi desain dan produk CV. Edudesain Kediri), ahli materi (Dosen IAIN Kediri) dan siswa kelas VII.I SMPN 7 Kediri dengan jumlah 33 siswa. Sedangkan objek penelitian yaitu multimedia interaktif pada materi zakat untuk siswa SMPN 7 Kediri.

Multimedia pembeajaran interkatif yang telah dikembangkan harus melewati proses validasi oleh tim ahli dengan menggunakan lembar validasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\Sigma$  : Jumlah

n : Jumlah keseluruhan item angket

Penarikan kesimpulan dari hasil angket berdasar pada kualifikasi sebagai berikut (Riduwan, 2012):

**Tabel 1. Kualifikasi Hasil Uji Media**

Hasil Uji	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	sangat layak	Non revisi
61% - 80%	layak	Non revisi
41% - 60%	cukup layak	Revisi
21% - 40%,	kurang layak	Revisi
0% - 20%,	tidak layak	Revisi

### 3. Hasil Pengembangan

Produk multimedia pembelajaran interaktif dikemas di dalam CD (Compact Disc) yang di dalamnya terdapat file dengan ekstensi .ppsx untuk komputer. Berikut ini hasil dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif:

#### a. Assessment/Analisis

##### 1) *Need Assessment* (Analisis Kebutuhan)

Analisis ini diawali dengan melakukan observasi lapangan dengan melakukan wawancara awal kepada guru dan siswa. Wawancara awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi nyata yang ada di sekolah. Selanjutnya, mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Dari wawancara akan diperoleh suatu masalah dan pemecahan masalah berdasarkan tingkat kebutuhan.

Mata pelajaran PAI membutuhkan nilai praktek dan aplikasi langsung dalam kehidupan. Khususnya, pokok bahasan Zakat membutuhkan penjelasan secara visualisasi. Kenyataannya, visualisasi dan praktek telah dilakukan kegiatannya di sekolah, tetapi siswa mempunyai kesulitan ketika mempelajari kembali di rumah, karena keterbatasan alat peraga yang dipergunakan.

Inovasi teknologi pembelajaran agar siswa mudah untuk meningkatkan hasil belajar baik di rumah maupun di sekolah secara mandiri. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, materi yang diajarkan guru akan terintergrasi secara baik ketika siswa mempelajari materi kembali di rumah.

## 2) Analisis Front-End

Analisis Front-End merupakan bagian dari tahap analisis dengan tujuan untuk memperoleh data yang akurat, yaitu: analisis peserta/pembelajar, analisis teknologi, analisis situasi, analisis tugas, analisis insiden-kritis, analisis tujuan, analisis media, analisis data yang ada, dan analisis biaya.

### a) Analisis Peserta/Pembelajar

Analisis pembelajar yaitu mengidentifikasi karakteristik siswa, karakteristik belajar, dan keterampilan prasyarat. Berdasarkan hasil identifikasi terhadap perilaku awal dan karakteristik siswa, diketahui bahwa siswa memiliki latar belakang sosio-budaya yang homogen atau sama karena kebanyakan siswa berasal dari Kota Kediri, dan usia yang relatif sama 13-14 tahun. Siswa SMP Negeri 7 Kediri memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi informasi seperti Laptop, komputer, tablet, dan handphone. Tetapi mereka menggunakan perangkat tersebut sebatas untuk mengetik, bermain game dan sosial media, jarang sekali digunakanya untuk pembelajaran.

### b) Analisis Teknologi

Analisis ini bertujuan mengidentifikasi teknologi yang telah ada dan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa sarana teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran diantaranya Laptop, LCD Proyektor, Tablet/Handphone. Dari hasil observasi ini maka penulis menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran sangat cocok untuk dikembangkan dan diaplikasikan di SMPN 7 Kediri.

### c) Analisis Situasi Belajar (*Situational analysis*)

Analisis yang dimaksud yaitu mengidentifikasi lingkungan belajar dan cara siswa belajar. Kegiatan belajar mengajar PAI SMPN 7 Kediri sepenuhnya dilaksanakan di dalam kelas, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model ceramah, diskusi, tanya

jawab. Hal ini dapat membuat siswa jenuh dalam pembelajaran. Sehingga dapat berimbas pada hasil belajar siswa, serta kurangnya pemanfaatan sarana yang ada di sekolah secara maksimal.

d) Analisis Tugas

Analisis tugas berkaitan dengan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tugas yang diberikan kepada siswa harus mempertimbangkan kemampuan pembelajar berdasarkan tiga ranah tersebut. Harapan setelah siswa mempelajari materi pada produk yang dikembangkan yaitu siswa dapat secara mandiri meningkatkan motivasi belajar dan hasil kognitif belajarnya, sehingga siswa dapat memahami secara aplikatif materi PAI khususnya pokok bahasan Zakat.

e) Analisis insiden-kritis (*Critical Incident analysis*)

Analisis insiden kritis bertujuan untuk menentukan pengetahuan dan keterampilan yang harus dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran. Analisis insiden-kritis berguna untuk menentukan prioritas materi harus disampaikan. Adapun materi yang akan disampaikan diantaranya, definisi zakat, jenis-jenis zakat, penghitungan zakat dan penerima zakat

f) Analisis Tujuan

Analisis tujuan yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran ini yaitu untuk memberikan pemahaman siswa terhadap jenis zakat dan penghitungannya.

g) Analisis Media

Berdasarkan analisis ketersediaan teknologi dan kebutuhan yang ada, media yang memungkinkan untuk digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer. Selain itu, kelebihan yang dimiliki oleh multimedia dan karakteristik dari siswa juga menjadi faktor pendukung pengembangan multimedia.

h) Analisis data

Analisis yang memiliki tujuan mengidentifikasi bahan ajar yang ada, referensi, dan silabus. Materi diambil dari buku PAI yang tersedia di sekolah dan referensi terkait. Peneliti menambahkan materi berupa visualisasi penjelasan zakat dengan gambar-gambar yang menarik siswa untuk belajar. Visualisasi seperti gambar sebagai materi diambil dari media internet untuk membantu memperjelas

materi yang akan disajikan, sedangkan untuk audio menggunakan rekaman manual.

i) Analisis biaya

Analisis biaya merupakan tahap akhir dari analisis front-end Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi biaya dan untung – rugi. Biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan media pembelajaran ini meliputi: biaya pembelian LCD, biaya pembelian Smartphone, biaya pembelian Laptop.

**b. Desain**

Pada tahap desain terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti, diantara yaitu: penentuan jadwal proses produksi dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, tim proyek atau pihak yang terlibat dalam proses produksi dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, spesifikasi produk multimedia pembelajaran interaktif, struktur materi PAI, kontrol konfigurasi dan siklus *review*.

**1) Jadwal**

Berikut jadwal perencanaan pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran.

**Tabel 2. Jadwal Kegiatan Dalam Prosedur Pengembangan**

Tanggal	Kegiatan	Keterangan
Juni-Juli 2019	Pembuatan Produk	-
24 Juli 2019	Validasi ahli materi	- Validator Nurul Ahsin M.Pd.I yang selaku dosen PAI IAIN Kediri
25 Juli 2019	Validasi ahli desain	- Validator Moch. Fakhri Salahudin, M.Psi. selaku praktisi desain.
26 Juli 2019	Validasi ahli media	- Validator Moch. Desta Pradana, M.Pd selaku dosen media dan teknologi pendidikan IAIN Kediri
25 September 2019	Uji coba perorangan dan kelompok kecil	- Uji Coba perorangan berjumlah 3 orang kelas VIII.I - Uji Coba kelompok kecil berjumlah 9 orang kelas VIII.I
2 Oktober 2019	Uji coba kelompok besar	- Uji coba kelompok besar berjumlah 33siswa

**2) Tim proyek**

- a. Ahli Materi adalah seorang ahli dalam bidang materi/bidang materi PAI.

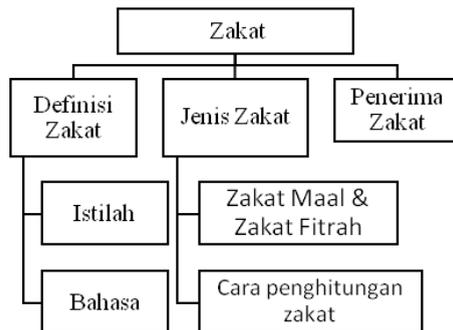
- b. Ahli media pembelajaran adalah seseorang yang memiliki kemampuan/ ahli di bidang media dan di bidang pembelajaran. Mereka memberikan penilaian dan tanggapan mengenai hasil pengembangan tersebut.
- c. Ahli desain, seseorang yang memiliki kemampuan/ ahli di bidang desain media pembelajaran. Mereka memberikan penilaian dan tanggapan mengenai hasil pengembangan tersebut.
- d. Audien/ siswa, adalah audiens merupakan siswa kelas VII.I SMPN 7 Kediri sebagai subjek uji coba.

### 3) Spesifikasi Media

Aplikasi ini merupakan aplikasi Multimedia pembelajaran yang membahas tentang Zakat. Aplikasi dirancang untuk siswa SMP Kelas VII Semester Gasal. Aplikasi ini menjelaskan kepada siswa mengenai zakat, dikemas dalam sebuah aplikasi Multimedia Pembelajaran sehingga aplikasi tersebut dapat dibuka baik menggunakan komputer dan *handphone/tablet*. Materi dalam media tersebut disajikan dalam bentuk diantaranya teks, gambar, *audio*, video, dan simulasi. Sehingga harapannya, aplikasi dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

### 4) Struktur materi

Berikut struktur materi yang akan dirancang dalam pembuatan multimedia pembelajaran.



Gambar 2. Struktur Materi

### c. Pengembangan

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan *software Microsoft Office PowerPoint*. Hasil dari pengembangan ini berupa file ekstensi *.ppsx* dan *.exe*.

File multimedia pembelajaran bersifat fleksibel karena bias dibuka atau dimanfaatkan disemua perangkat (*Android* dan *Dekstop*).

Pengembangan produk yaitu multimedia pada mata pelajaran PAI Kelas VII yang berisi tentang materi Zakat. Multimedia yang dikembangkan, berupa pembelajaran *offline* dan dapat diperbanyak menggunakan *Flashdisk* atau CD yang di dalamnya terdapat aplikasi untuk desktop/komputer agar guru sebagai pengguna dapat memanfaatkan multimedia ini. Berikut bagian – bagian dari multimedia antara lain:

### 1) Halaman Awal (*cover*)

Pada halaman awal multimedia interkatif terdapat kalimat pembuka dan tombol “OPEN” untuk memulai atau masuk ke halaman berikutnya. Penggunaan tombol “OPEN” dalam tampilan awal multimedia pembelajaran dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengakses multimedia pembelajaran. Desain halaman awal dibuat sederhana dan menarik dengan tujuan untuk merangsang siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran.



Gambar 3: Tampilan awal multimedia pembelajaran

### 2) Fungsi *Tools*

Dalam tampilan ini dijelaskan beberapa fungsi tombol yang ada di dalam multimedia pembelajaran. Tombol navigasi didesain menarik dan mudah dalam penggunaan. Setiap tombol memiliki penjelasan sesuai sdengan kata yang ada didalam halaman fungsi tools. Multimedia pembelajaran dirancang interaktif, pengguna atau siswa bebas memilih halaman apa yang akan diakses.



**Gambar 4: Halaman fungsi tools multimedia pembelajaran**

### 3) Materi dalam Multimedia Pembelajaran

Halaman materi pada multimedia pembelajaran disajikan per sub bab materi. Hal ini dengan tujuan agar siswa bisa fokus kepada materi yang akan dipelajari. Dalam multimedia ini, materi yang disajikan meliputi definisi zakat, jenis-jenis zakat, penerima zakat dan penjelasan mengenai nizob atau penghitungan zakat berdasarkan jenisnya. Peneliti menyadari bahwa materi yang ada di multimedia pembelajaran terbatas, karena sifat multimedia pembelajaran hanya sebagai pendamping guru dalam menyampaikan materi pelajaran.



**Gambar 5: Menu materi pelajaran Zakat**

### 4) Latihan Soal

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan latihan soal. Halaman latihan soal dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan *feedback* dari siswa setelah mempelajari materi zakat melalui multimedia pembelajaran. Teknik yang bisa diterapkan oleh guru dalam penggunaan latihan soal di multimedia ini yaitu dengan cara menunjuk secara acak siswa untuk menjawab salah satu soal atau bisa dengan menggunakan teknik mencongak atau *drill*.



**Gambar 6: Menu latihan soal / quiz**

Setelah proses pengembangan atau produksi multimedia pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli dan uji coba siswa serta melakukan revisi berdasarkan saran ahli dan siswa sebagai objek penelitian. Pada bagian ini akan diuraikan hasil uji coba perorangan yang diperoleh dari angket 1 orang ahli media, 1 orang ahli desain, 1 orang ahli materi dan siswa sebanyak 3 orang. Uji coba siswa untuk kelompok kecil sebanyak 9 orang siswa dan uji coba lapangan sebanyak 33 orang siswa. Dalam pemberian tes, penulis memberikan satu kali tes yaitu tes hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran dengan pokok bahasan zakat. Uji coba siswa ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Kediri pada kelas VII.I semester gasal.

Hasil validasi multimedia pembelajaran interkatif dinyatakan sangat layak dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif:

**Tabel 3. Hasil Validasi Multimedia**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	93,3 %	Sangat Layak
2	Ahli Media	97,5 %	Sangat Layak
3	Ahli Desain	85,3 %	Sangat Layak
4	Audiens/siswa	84,6 %	Sangat Layak

#### **d. Implementasi**

Pada tahap ini, media dari unit-unit yang telah dikembangkan dan prototipe telah dihasilkan kemudian diimplementasikan. Media yang dikembangkan bersumber dari bahan-bahan pelajaran yang diperoleh dari buku pegangan siswa PAI kelas VII kurikulum 2013 semester 2 pokok bahasan zakat. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di kelas VII.I di SMPN 7 Kediri dengan menggunakan komputer dan LCD Projector.

## e. Evaluasi

Revisi produk pengembangan merupakan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis data baik dari ahli materi, ahli desain, ahli media maupun tanggapan siswa tentang produk yang dihasilkan sebagai dasar dalam perevisian.

### 1) Revisi Ahli Materi

Revisi ahli materi ini diambil dari 1 orang ahli materi. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli materi, dapat diperoleh masukan atau saran untuk perbaikan produk multimedia pada Tabel 4.

**Tabel. 4 Data Revisi Ahli Materi**

No.	Masukan	Revisi
1	Materi lebih diperinci agar lebih jelas	Memberikan daftar isi agar dapat meperjelas materi yang akan dipelajari
2	Kesesuaian gambar dengan materi kurang tepat	Menyesuaikan gambar-gambar terhadap materi yang disampaikan
3	Materi kurang luas	Memperbanyak materi yang disajikan
4	Latihan kurang banyak	Memperbanyak soal latihan
5	Latihan sulit dipahami karena terlalu singkat	Memperjelas pertanyaan pada setiap soal

### 2) Revisi Ahli Desain

Revisi ahli materi ini diambil dari 1 orang ahli desain. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli desain, dapat diperoleh masukan atau saran untuk perbaikan produk multimedia sebagai berikut.

**Tabel. 5 Data Revisi Ahli Desain**

No.	Masukan	Revisi
1	Menggunakan teks times new roman (kecuali jika di proyeksikan di depan kelas)	Merubah jenis teks ( <i>Font</i> ) menjadi tmes new roman pada aplikasi <i>mobile</i> .
2	Sebaiknya disediakan tombol navigasi "Back"	Menambahkan navigasi "Back" / "Kembali"

### 3) Revisi Ahli Media

Revisi ahli media ini diambil dari 1 orang ahli media. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli media,

tidak terdapat revisi pada aplikasi, hanya diperoleh masukan atau saran untuk perbaikan produk multimedia sebagai berikut.

**Tabel. 6 Data Revisi Ahli Media**

No.	Masukan	Revisi
1	Secara umum layak digunakan sebagai media, namun perlu dipertimbangkan kemudahannya dengan meletakkan file .apk dalam penyimpanan online	-

#### 4) Tanggapan Siswa Perorangan

Tanggapan siswa ini diambil dari 3 siswa kelas VII.I Berdasarkan angket yang diberikan kepada 3 siswa mendapat tanggapan untuk perbaikan produk multimedia sebagai berikut.

**Tabel 7. Data Tanggapan Siswa Perorangan**

No.	Masukan	Revisi
1	Petunjuk pertanyaan latihan kurang jelas	Memperjelas maksud dari setiap petunjuk pertanyaan yang diberikan melalui latihan soal yang ada pada multimedia.
2	Gambarnya kurang	Memperbanyak gambar
3	Terlalu banyak penjelasan tulisan	Mempermudah bahasa tulisan

#### 5) Tanggapan siswa kelompok kecil

Tanggapan siswa kelompok kecil diambil dari 9 siswa kelas VII.I. Berikut hasil angket tanggapan siswa kelompok kecil:

**Tabel 8. Data Tanggapan Siswa Kelompok Kecil**

No.	Masukan	Revisi
1	Gambarnya kurang sedikit besar	Memberikan atau menata gambar menjadi lebih besar agar terlihat jelas oleh siswa
2	Animasinya sedikit	Memperbanyak animasi
3	Suara ada yang tidak jelas	Mengganti suara dengan yang lebih jernih
4	Aplikasi canggung	-

#### 6) Tanggapan siswa lapangan/kelompok besar

Tanggapan siswa ini diambil dari 33 siswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 33 siswa kelas VII.I setelah menggunakan multimedia, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Belajar dengan menggunakan multimedia ini sangat menyenangkan.
- b. Belajar dengan menggunakan multimedia ini lebih menarik dan tidak membosankan.

- c. Lebih mudah memahami materi dengan menggunakan multimedia ini karena banyak contoh melalui gambar dan animasi.
- d. Aplikasinya Bagus

#### **f. Revisi dan Penyempurnaan**

Pada tahap revisi dan penyempurnaan dilakukan sesuai dengan tanggapan dan saran para ahli dan audiens. Revisi pada multimedia hanya meliputi konten materi dan penyajian desain multimedia.

### **C. Simpulan**

Multimedia pembelajaran diharapkan menjadi solusi dalam pemecahan permasalahan dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ricard E. Mayer dalam artikelnya yang berjudul " *The Promise Of Multimedia Learning: Using The Same Instructional Design Methods Across Different Media*" dalam artikelnya Mayer menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran menjadi sebuah alat atau media yang bisa membantu pebelajar (guru) dalam mempermudah penyampaian informasi pelajaran (Mayer 2003).

Namun dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran perlu didukung dengan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran, baik dari sarana dan prasarana maupun kemampuan guru dalam pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi untuk proses pembelajaran. Lebih lanjut peneliti menguraikan hal yang perlu dipersiapkan dalam penggunaan multimedia pembelajaran sebagai berikut: (1) kemampuan guru yang sebelumnya hanya menggunakan buku teks, dengan multimedia pembelajaran ini guru dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan berbagai media untuk proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman guru tentang pemanfaatan *software* yang sederhana untuk membuat media yang dapat menarik minat belajar siswa. (2) Sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa sekolah sudah menyediakan beberapa fasilitas pendukung pembelajaran, seperti LCD proyektor dan audio yang tersedia hampir disetiap kelas. Dengan penggunaan multimedia pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti, sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah dapat dimanfaatkan secara optimal.

Secara keseluruhan dari hasil dari penelitian ini diketahui bahwa multimedia pembelajaran mendapat tanggapan positif dari para ahli yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran ini layak digunakan dan tidak memerlukan revisi. Para ahli berpendapat bahwa multimedia ini akan mudah digunakan karena memiliki tampilan yang mudah digunakan oleh siswa dan guru (*User Friendly*). Materi yang tersaji dalam multimedia pembelajaran juga cukup lengkap

Tanggapan serupa juga diberikan oleh siswa sebagai pengguna multimedia pembelajaran. Secara keseluruhan, siswa menyatakan bahwa multimedia pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang baru dan menumbuhkan rasa kesadaran akan pentingnya dan manfaat membayar zakat.

Berdasarkan hasil pengujian langsung, peneliti dapat memberikan saran terkait pemanfaatan dan penggunaan multimedia. Multimedia pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh instansi pendidikan dan juga sebagai latihan aplikasi teori dari perkuliahan, namun perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terkait isi dari materi yang ada di multimedia pembelajaran. Proses pemanfaatan multimedia pembelajaran harus diwalai dengan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu, selain itu guru juga harus aktif dalam proses pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran PAI serta meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan pola pembelajaran PAI. Siswa dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran atau memperkaya materi pelajaran. Selain itu, pemerintah juga bisa menjadikan produk multimedia pembelajaran ini sebagai bahan kajian untuk memberikan kebijakan tentang pemanfaatan multimedia pembelajaran secara maksimal. Kebijakan tersebut didukung dengan memberikan pelatihan kepada guru tentang pemanfaatan dan pengembangan multimedia sebagai sarana penyampaian materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arya, G. P. O. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Deepublish.
- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. (2014). A Study on “Student Preference towards the Use of Edmodo as a Learning Platform to Create Responsible Learning Environment.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 144, 416–422. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.311>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital—Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Ediyanto, E. (2015). Development of Web-Based Formative Assessment Model to Enhance Physics Concepts of Students. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 63–75. <https://doi.org/10.17977/jps.v2i2.4499>
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>
- Hidayat, R., & Nurhayati, E. (2014). Pengembangan Program Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Vii Smp Di Banjarbaru. *LingTera*, 1(1), 76–85. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i1.2471>
- Ifa, S. R. W. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69–74.
- Kumalasanj, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions* (Second). Jossey-Bass.
- Mayer, R. E. (2003). The promise of multimedia learning: Using the same instructional design methods across different media. *Learning and*

- Instruction*, 13(2), 125–139. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(02)00016-6)
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learnig*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Yogyakarta: Prenada Media.
- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 4–20.
- Won, S. G. L., Evans, M. A., Carey, C., & Schnittka, C. G. (2015). Youth appropriation of social media for collaborative and facilitated design-based learning. *Computers in Human Behavior*, 50, 385–391. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.017>
- Zhang, J., & Yu, K. (2016). Application of PPT Playing System in the General City Planning Course under a Multimedia Teaching Environment. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 11(09), 36–40.