**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS IV SD**

Miftahul Huda 1, Winanda Amilia 2

1Novrianti 1, 2 Alkadri Masnur 2

\*Miftahul Huda, email: [mftahul09@gmail.com](mailto:mftahul09@gmail.com) Winanda Amilia, email: [winanda.amilia@fip.unp.ac.id](mailto:winanda.amilia@fip.unp.ac.id)

Novrianti, email: [novrianti@fip.unp.ac.id](mailto:novrianti@fip.unp.ac.id) Alkadri Masnur, email: [alkadrimasnur@fip.unp.ac.id](mailto:alkadrimasnur@fip.unp.ac.id)

**Abstract**

Pengembangan multimedia pembelajaran dilatar belakangi dalam proses pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar terdapat mata pelajaran PAI pada elemen pejarah peradaban islam yang dipelajarai di sekolah dasar. Maka dari itu perlu dikongkritkan dengan adanya berupa multimedia pembelajaran sehingga siswa/i lebih memahami materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib. Pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran serta mengetahui hasil uji validitas dan uji praktikalitas. pengembangan yang digunakan yaitu *research* & *development* (R&D). Dengan model pengembangan yaitu model 4D terdiri dari *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Pada langkah *development* dilakukan uji validitas media dengan dua validator pakar media dan satu validator pakar materi kemudian uji praktikalitas dilakukan pada siswa/i kelas IV SD yang berjumlah 24 siswa/i untuk menguji kepraktisan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari penilaian validitas media dengan validator I mendapatkan hasil rata-rata 4,78 dalam katergori “sangat valid” dan hasil dengan validator II mendapatkan rata-rata 4,84 dalam kategori “sangat valid”. Perolehan validitas materi oleh validator materi mendapatkan rata-rata 5 dengan kategori “sangat valid”. Multimedia pembelajaran ini dikatakan praktis berdasarkan uji praktikalitas dengan rata-rata 4,33. Berdasarkan perolehan uji praktikalitas disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas IV SD dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

**Keywords**: Multimedia pembelajaran, Mata Pelajaran PAI, Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib

|  |
| --- |
| This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang. |

**Pendahuluan**

Pendidikan yaitu proses pembelajaran oleh seorang individu bisa dapat mengerti, paham, dan lebih kritis dalam berfikir. Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam menentukan masa yang akan datang dalam mencapai kesejahteraan serta kemajuan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi serta keterampilan siswa/i. Peningkatan pendidikan disekolah berhubungan langsung dengan hasil belajar siswa, untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa perlu memanfaatkan teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, perkembangan cara berfikir manusia mulai terlihat. Seperti berbagai teknologi baru sudah bermunculan dan memenuhi sebagian bidang yang dibutuhkan. Diantaranya dalam bagian pendidikan yang tujuannya untuk menciptakan penerus yang sanggup berkompetisi pada abad ke 21. Teknologi sangat penting dalam menunjang siswa dan guru untuk membantu proses pembelajaran.

Pembelajaran yaitu upaya pendidik dengan mempermudah siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian yang baik serta membentuk keyakinan dan sikap baik tentang kepribadian siswa. Pembelajaran yang kurang menarik minat dan siswa sering kali terjadi karena guru kurang mengerti siswa. Rendahnya minat belajar siswa tercermin dari sumber motivasi eksternal serta internal (Husrah, 2020). Pembelajaran yang bisa dikatakan berkualitas terjadi ketika siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran. Teori di atas juga diperkuat oleh penelitian Amilia (2022), yang mengatakan bahwa sebagian besar guru juga telah berusaha untuk meningkatkan keahlian dibidangnya dan keterampilan untuk menggunakan manfaat dari TIK dalam memakai media untuk membantu proses pembelajaran. Peran pendidik sangat penting dalam menunjang pengalaman belajar siswa dengan memberikan bimbingan dan menggunakan strategi pengajaran yang tepat. Kompleksitas zaman mengharuskan guru untuk mengikuti perkembangan pendidikan modern, seperti penggunaan media pelajaran.

Media pelajaran adalah suatu yang digunakan untuk memberikan suatu pesan dari suatu sumber dengan terencana, sampai tercipta suasana belajar yang memudahkan siswa. Sehingga penerimaanya bisa melaksanakan tahapan pembelajaran secara efektif Atapukang, (2016). Jadi media pembelajaran merupakan sebuah penyampaian pesan pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan bisa melaksanakan pembelajaran dengan efekktif. Dengan begitu multimedia pembelajaran ini digunakan sebagai sarana menyampaikan sebuah informasi kepada siswa dapat dibilang sangat kreatif, dan sangat diapresiasi oleh peserta didik.

Pembelajaran yang bervariasi juga inovatif bisa membantu siswa memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Dalam melaksanakan pembelajaran ini menggunakan bahan pelajaran. Multimedia ini bagus dalam menolong siswa/i mendapatkan materi baru, keterampilan baru. Teori dikemukakan Afifah dkk, (2022) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yaitu media yang bisa menunjang proses pembelajaran untuk menyampaikan makna pesan sehingga lebih jelas serta dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan evisien.Multimedia pembelajaran dapat memuat video yang mana video ini memuat banyak bingkai grafik yang dalamnya ada tahapan gerakan yang diputar dengan kecepatan waktu tertentu Hakim, dkk (2020)

Sa’diyah (2022) mengatakan pendidikan agama islam juga menumbuhkan kepekaan siswa sedemikian rupa sehingga sikap prilaku hidupnya dipengaruhi dengan pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai moral dan spiritual islam. Oleh karena itu pencarian ilmu bukan sekedar pemuas dan rasa ingin tahu saja tetapi juga karena meningkatkan diri menjadi orang yang bermoral, dan berahklak mulia.

**Metode Penelitian**

Metode penelitian ini yaitu *Research* & *Development* yang memakai model 4D (*define*, *design*, *develop*, *dessiminate*). Pada tahapan *define* yang di lakukann yaitu menganalisis kurikulum, analisis siswa/i dan analisis konsep. Pada tahapan *design* yaitu pemilihan media, pemilihan format dan membuat rancangan awal. Pada tahap *develop* yaitu melakukan uji validitas media dan materi lalu melakukan uji praktikalitas. Pada tahap *dessiminate* hanya menyebarkan media pada opjek penelitian. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk yang terbaru, bisa juga perbaikan produk sudah ada, diperlukan untuk kesempurnaan media Winaryati, (2021). Metode dan model pengembangan ini dipilih untuk dihasilkannya produk multimedia pembelajaran. Produk yang sudah dikembangkan lalu diuji layak atau tidaknya dengan validasi serta praktikalitas. Pemilihan model pengembangan ini disadari oleh kesederhanaan pengembangan yang tersusun secara sistematis.

Penelitian ini melibatkan dua validator media yang ahli dibidang media yang merupakan dosen Departemen Kurikulum Teknologi Pendidikan yang sudah berpengalaman dalam menilai suatu media atau produk yang dirancang. Validator media akan menilai dari segi perancangan, segi penggunaan, desain, kualitas dan kinerja produk. Validator ahli materi akan divalidasi oleh guru mata Pelajaran PAI untuk menilai materi dimuat dalam multimedia yang telah dikembangkan. Kemudian diuji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media saat diiplementasikan oleh siswa. Penilaian akan dikaji dengan penilaian lima point *skala likert*. Penilaian akan diartikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi skor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nilai | Kriteria |
| 1 | 4,1-5 | Sangat valid / Sangat praktis |
| 2 | 3,1 – 4 | Valid / Praktis |
| 3 | 2,1 – 3 | Cukup valid / Cukup praktis |
| 4 | 1,1 – 2 | Tidak valid / Tidak praktis |
| 5 | 0-1 | Sangat tidak valid / Sangat tidak praktis |

**Hasil dan Pembahasan**

Dalam penelitian pengembangan atau *Research* and *Development* terdapat empat tahap yaitu *define* (definisi), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil pengambangan sebagai berikut:

1. Hasil
2. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap pendefinisain yang dilakukan pertama yaitu kajian atau menganalisis kurikulum untuk menentukan materi mana saja yang memerlukan media pembelajaran, pada saat melalukan observasi awal didapati kurikulum yang di pakai pada sekolah subjek penelitian memakai kurikulum Merdeka. Lalu menjalankan analisis siswa untuk mengetahui karakteristik peserta didik seperti latar belakang siswa, minat bakat siswa, kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh siswa terhadap suatu pembelajaran, didapati bawah minat siswa terhadap mata pelajaran PAI masih kurang, rendahnya hasil belajar siswa pada materi Perjalanan Hijrah Nabi ke Yastrib. Kemudian analisis konsep dengan tujuan agar materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan. Selanjunya analisis sarana dan prasarana yang bertujuan untuk melihat ketersediaan sarana dan prasarana sebagai penunjang produk multimedia yang telah dibuat. Analisis ini ditujukan pada ketersediaan fasilitas dan alat yang digunakan untuk menggunakan media yang dibuat. Kemudian analisis media bertujuan untuk melihat multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Dari multimedia pembelajaran sebelumnya dianalisis untuk menciptakan kebaharuan media yang dikembangkan.

1. *Design* (perancangan)

Rancangan awal yang pertama *flowchart*, yaitu gambaran awal semua alur jalan program, yang dibuat berbentuk simbol-simbol yang memiliki makna, supaya program yang dibuat dari pertama sampai terakhir dapat tergambar dengan baik. Kemudian rancangan kedua *storyboard*, yaitu alur perancangan multimedia pembelajaran yang sudah didesain yang berisi informasi pembelajaran. Selanjutnya membuat multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva.*

1. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mengembangkan media yang sebelumnya sudah dirancang, dengan memasukan aspek media seperti animasi, audio, video, visual, teks kemudian dikembangkan berdasarkan tambahan dan saran dari para pakar media dan pakar materi, kemudian dilakukanlah revisi produk sesuai dengan perbaikan serta komentar yang tertera dipenilaian.

1. Validasi media

Perolehan data validasi didapatkan dari dua validator media dari dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Septriyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T melalui instrument penilaian berupa angket. Validator media akan menilai beberapa aspek dari multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Validator Media** | | **Rata-rata Variabel** | |
| **I** | **II** | **I** | **II** |
| Kesesuaian Media | 1 | 4 | 5 | 4,6 | 4,7 |
| 2 | 5 | 5 |
| 3 | 5 | 4 |
| 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 4 |
| 6 | 5 | 5 |
| 7 | 4 | 5 |
| 8 | 5 | 5 |
| 9 | 5 | 5 |
| Desain dan Layout | 10 | 5 | 5 | 4,8 | 4,8 |
| 11 | 5 | 5 |
| 12 | 5 | 4 |
| 13 | 4 | 5 |
| 14 | 5 | 5 |
| 15 | 5 | 5 |
| Unsur pendukung | 16 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 17 | 5 | 5 |
| Kemudahan Penggunaan | 18 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 19 | 5 | 5 |
| **Jumlah** |  | **91** | **92** | **19,4** | **19,5** |
| **Rata-rata** |  | | | **4,85** | **4,87** |

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil valisadi oleh validator I bersama bapak Nofri Hendri, M.Pd mendapatkan hasil perolehan nilai dengan rata-rata sebesar 4,85 yang mana di kategorikan “sangat valid” begitupun dengan validator II bersama bapak Sepetriyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T mendapatkan perolehan nilai rata-rata nilai 4,87 yang juga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Nilai yang didapatkan dari kedua validator, Bisa dikatakan bahwa multimedia pembelajaran ini layak digunakan saat kegiatan belajar mengajar.

1. Validasi Materi

Pada tahap ini validasi materi multimedia pembelajaran dari guru mata Pelajaran PAI yang mengajar di SDN 17 Kampung Baru Pariaman Tengah. Validasi dilakukan dengan memperhatikan materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan serta memberikan lembaran instrumen penilaian berupa angket. Berikut merupakan perolehan nilai validasi:

Tabel 3. Hasil validasi materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Insikator** | **Penilaian** | **Rata-rata** |
| Kebenaran Konsep | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 5 |
| 3 | 5 |
| Kedalaman Materi | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 5 |
| 3 | 5 |
| 4 | 5 |
| 5 | 5 |
| Kebahasaan | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 5 |
| 3 | 5 |
| Evaluasi | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 5 |
| 3 | 5 |
| **Jumlah** | | **70** | |
| **Rata-rata** | | **5** | |

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi pada tabel di atas kesesuaian materi yang dimuat kedalam multimedia pembelajaran mendapatkan penilaian dengan rata-rata 5 yang menunjukan bahwa materi yang dimuat ke dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran dan kebutuhan siswa. Dengan hasil dari penliaian yang diperoleh dari ahli materi dapat diartikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan “sangat valid” serta dapat digunakan dalam belajar mengajar.

1. Revisi Produk

Setelah melakukan tahapan uji validasi dengan ahli media, lalu ada revisi produk untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan, sesuai dengan tambahan dan saran dari validator media yang mana masukannya pada jenis font perlu diganti, tambahkan suara narator, perbaiki eror kuis pada multimedia. Setelah diperbaiki maka dilalu dilakukanlah uji validasi kedua yang memperoleh hasil validasi media dapat digunakan dengan sedikit revisi.

1. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas multimedia pembelajaran dilakukan untuk melihat seberapa jauh multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Yang di ujicoba pada kelas IV SDN Kampung Baru Pariaman Tengah. Berikut merupakan penilaian praktikalitas dari siswa/i terhadap multimedia pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Item** | **Rata-rata tiap aspek** | **Kategori** |
| Tampilan | 1-7 | 4,30 | Sangat praktis |
| Penyajian materi | 1-4 | 4,28 | Sangat praktis |
| Kemanfaatan | 1-3 | 4,40 | Sangat praktis |
| **Rata-rata** |  | **4,33** | **Sangat praktis** |

Perolehan dari hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap siswa/i menggunakan multimedia pembelajaran dengan bantuan alat proyektor dan spiker didalam kelas saat proses belajar mengajar mendapatkan hasil dengan rata-rata 4.33 dengan kategori “sangat praktis”, maka bisa disimpulkan multimedia pembelajaran di kelas IV sekolah dasar ini layak dipakai saat proses belajar mengajar pada mata Pelajaran PAI pada materi perjalanan Hijrah Nabi ke Yastrib.

1. Pembahasan

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikemas berbentuk media pembelajaran yang memuat unsur audio, animasi, gambar, teks dan video. Terdapat petunjuk penggunaan media yang di paparkan pada *slide* media serta soal *evaluasi* dari materi yang disajikan dalam multimedia. Multimedia ini juga memuat video pembelajaran yang sesuai dengan materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib. Pada materi juga di sajikan materi berbentuk teks dan suara narator untuk memperjelas isi dari materi yang dimuat dalam multimedia pembelajaran.

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk menaikan minat siswa/i dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada materi hijrah Nabi ke Yastrib. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sesuai dengan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Multimedia dipilih untuk pembelajaran materi yang divisualisasikan dan animasi pada teks sebagai menarik minat siswa/i dalam pelajaran PAI materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib yang mengikuti perkembangan zaman minat siswa terhadap penggunaanya.

Multimedia ini mampu menaikan minat belajar siswa/i sehingga bisa memberikan suasana belajar yang baik serta menaikkan hasil belajar siswa/i Chipangura & Aldridge, (2017). Menurut Ayurachmawati dkk, (2022) dalam penelitiannya mengatakan multimedia sebuah bahan yang bisa membuat presentasi dengan menggabungkan aspek audio, teks, animasi, video dan gambar sehingga membuat siswa/i lebih aktif. Sejalan dengan teori tersebut maka multimedia pembelajaran dalam penelitian ini telah dikembangkan dan menerapkan aspek audio, animasi, video, teks dan gambar. Dalam hal tersebut bisa menambah pemahaman siswa/i tentang materi dengan baik, dan siswa lebih aktif pada saat menggunakan multimedia pembelajaran, karena siswa pada saat melakukan uji praktikalitas dengan menerapkan multimedia pembelajaran siswa lebih banyak bertanya dan aktif untuk lebih ingin tahu terhadap materi yang disajikan dalam multimedia. Pengembangan multimedia ini dibuat agar dapat membantu siswa paham tentang materi perjalanan Hijrah Nabi ke Yastrib yang mana materi ini perlu divisualisasikan dan pada teks materi perlu di beri gambaran grafik agar lebih kongkrit guna untuk memudahkan siswa dalam memahami atau mengingat materi pelajaran.

Proses uji validitas diuji dengan dua validator ahli media dan satu validator pakar materi.sesuai dengan Sugiyono (2017) uji validitas produk dengan mendatangi beberapa pakar yang berkompeten dalam mengkaji produk baru yang dikembangkan. Pada proses pngembangan multimedia pembelajaran dilakukan dua kali revisi terhadap prancangan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil dari validitas oleh validator media I didapatkan hasil nilai rata-rata 4,85 dalam kategori “sangat valid” dan hasil validitas dari validator II mendapatkan hasil rata-rata 4,87 dengan kategori “sangat valid” kemudian untuk validitas materi oleh validator materi didapatkan hasil rata-rata 5 dalam kategori “sangat valid”. Dengan ini maka multimedia pembelajaran dinyatakan praktis berlandaskan uji praktikalitas dengan memperoleh nilai rata-rata 4,33. Sehingga dapat diartikan multimedia pembelajaran dapat digunakan dalam suatu proses belajar mengajar.

**Kesimpulan**

Hasil dari penelitian ini, maka kesimpulan bawa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas IV SD yaitu: (1) Pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Pengembangan ini memperoleh hasil validasi media sebesar 4,85 oleh validator I dan 4,87 dari validator II dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan validitas materi mendapatkan nilai rata-rata 5 dalam kategori “sangat sesuai”. (2) pengembangan multimedia pembelajaran telah menghasilkan media yang praktis. Dimana hasil respon siswa memperoleh nilai sebesar 4,33 yang merupakan kategori “sangat praktis” hal ini menjadikan multimedia pembelajaran sebagai media yang praktis dan bisa dipakai dalam proses pembelajaran. Jadi bisa disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas IV SD valid serta praktis untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran.

**Referensi**

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Amilia, W. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar Kota Sawahlunto. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *6*(1), 254. https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115753

Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, *17*(2), 45–52.

Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 941–949. http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602

Chipangura, A., & Aldridge, J. (2017). Impact of multimedia on students’ perceptions of the learning environment in mathematics classrooms. *Learning Environments Research*, *20*(1), 121–138. https://doi.org/10.1007/s10984-016-9224-7

Hakim, N., Yudiyanto, Y., Sa’diah, H., & Setiana, E. P. (2020). Manual Book Biology Scientific Camp: Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Outdoor Approach. *Biodik*, *6*(1), 12–22. https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8458

Sugiyono. (2017). Penelitian Pengembangan (Research & Development. *Jurnal Pendidikan*, 165.

Tsaniyatus Sa’diyah. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, *2*(3), 148–159. https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408

Winaryati, E. (2021b). Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com.