



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI AKHLAK TERPUJI KEPADA DIRI SENDIRI

Melta Ayunitha¹, Pita Loka², Ridho Akbar³, Abdul Azis⁴

IAIN Palangka Raya^{1,2,3,4}

meltaayunitha22@gmail.com¹, dearpitaloka03@gmail.com², ridhoakbarvgr@gmail.com³,
abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id⁴

Abstract

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang masih minim digunakan pada pembelajaran Akidah Akhlak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTs Islamiyah Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media, yaitu instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor 77% dengan kriteria baik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 83% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil angket guru diperoleh skor 77% dengan kriteria baik. Sedangkan hasil angket siswa diperoleh skor 87% dengan kriteria sangat baik. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri di kelas IX MTs Islamiyah Palangka Raya.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Akhlak Terpuji*

Abstract

This research and development of learning media is based on the need for digital learning media which is still minimally used in Akidah Akhlak learning. The purpose of this research is to assess the feasibility of the media developed so that it can be implemented in the Akidah Akhlak learning process in class IX MTs Islamiyah Palangka Raya. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires and documentation. Research instruments to test the feasibility of media, namely media expert validation instruments, material expert validation instruments, teacher and student questionnaires. The results of this study indicate that the feasibility of media based on the results of media expert validation obtained a score of 77% with good criteria. Meanwhile, the validation results from material experts obtained a score of 83% with very good criteria. Furthermore, the results of the teacher questionnaire obtained a score of 77% with good criteria. While the results of student questionnaires obtained a score of 87% with very good criteria. In conclusion, interactive multimedia-based learning media is very good and feasible to use in learning Akidah Akhlak on the material of Praiseworthy morals to oneself in class IX MTs Islamiyah Palangka Raya.

Keywords: *Development, Learning Media, Praiseworthy Character*

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin pesat, dunia pendidikan menghadapi tantangan sekaligus peluang yang belum pernah terjadi sebelumnya. Revolusi teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pembelajaran secara fundamental, menghadirkan paradigma baru dalam proses transfer pengetahuan dan pembentukan karakter. Metode pengajaran tradisional, yang sangat bergantung pada buku teks dan ceramah, tidak lagi cukup untuk menarik perhatian dan minat siswa yang terbiasa berinteraksi dengan media digital. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut agar mampu menggunakan produk-produk teknologi yang disiapkan sekolah sebagai media pembelajaran. (Sujono, 2022) Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran sama dengan proses komunikasi, pesan atau informasi berupa pengetahuan, ilmu, ide, pengalaman, keahlian, sejarah, dan sebagainya. Tercapainya pesan yang disampaikan oleh guru terhadap siswa sangat tergantung pada media penyampai pesan. Dalam pembelajaran, media menjadi salah satu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Azis, 2023) jika media pembelajaran yang dipilih efektif maka siswa dapat menerima pesan yang disampaikan guru dengan baik.

Salah satu inovasi yang kini menjadi sorotan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Fenomena ini tidak hanya terbatas pada mata pelajaran umum, tetapi juga merambah ke ranah Pendidikan Agama Islam, termasuk pembelajaran Akidah Akhlak. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu inovasi yang terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. (Prayitno et al., 2018) multimedia interaktif menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri pada kelas 9 MTs merupakan salah satu topik krusial yang memerlukan pendekatan inovatif dalam penyampaiannya. Materi ini tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan teoretis, tetapi juga memiliki dimensi praktis yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran untuk materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, konsep-konsep abstrak dalam materi akhlak dapat divisualisasikan dan dikonkretkan. (Sibuea et al., 2024)

Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mendalam. Selain itu, sifat interaktif dari media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, tetapi dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan simulasi. Multimedia dikategorikan sebagai interaktif ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam berinteraksi dengan materi tersebut, sehingga memungkinkan mereka membangun pemahaman secara lebih mendalam (Marwah et al., 2024). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Sehingga pengembangan media pembelajaran dengan multimedia interaktif juga dapat menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Dengan fitur-fitur yang dapat disesuaikan, siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan pemahaman mereka masing-masing. Hal ini sangat penting mengingat keberagaman karakteristik siswa dalam satu kelas.

Namun, terdapat juga tantangan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif karena diperlukan keterampilan dan pengetahuan khusus dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif namun terkadang ada guru yang tidak

terlalu memahami penggunaan teknologi. Selain itu, infrastruktur teknologi yang memadai juga menjadi prasyarat penting dalam implementasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal ini melibatkan tidak hanya aspek teknologi, tetapi juga aspek pedagogis dan psikologis. Diperlukan kolaborasi antara ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif pada materi akhlak terpuji kepada diri sendiri pada kelas IX di MTS Islamiyah Palangka Raya. Multimedia interaktif yang dikembangkan berupa kombinasi video edukatif yang mencakup beberapa elemen penting. Pertama, video tersebut menampilkan gambar-gambar ilustrasi yang relevan dengan materi pelajaran, disertai dengan teks deskriptif yang memberikan penjelasan mendalam. Elemen visual dan tekstual ini diperkaya dengan iringan musik instrumental yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Selain itu, multimedia interaktif ini juga mengintegrasikan video-video dari platform YouTube berupa film pendek yang terkait erat dengan materi pelajaran. Penggunaan film pendek ini dimaksudkan untuk memberikan konteks nyata dan relevan terhadap konsep-konsep Akidah Akhlak yang diajarkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan interaktivitas dan mengukur pemahaman siswa, multimedia ini dilengkapi dengan kuis interaktif yang diimplementasikan melalui platform Quizizz. Fitur ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan multimedia interaktif semacam ini diharapkan dapat mentransformasi metode pengajaran tradisional menjadi lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik pembelajar di era digital. Melalui integrasi berbagai elemen multimedia dan teknologi, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, interaktif, dan efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak, tanpa mengesampingkan esensi dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Reserch & Development* (RND). Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. *Research and Development* yaitu metode penelitian yang dilakukan secara terstruktur guna menyempurnakan produk yang telah ada ataupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan. (Rustamana et al., 2024)

Model yang digunakan oleh penulis ialah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. (Hidayat & Nizar, 2021)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket ini dirancang untuk menggali pengalaman dan pendapat peserta didik serta guru mengenai multimedia interaktif. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek-aspek seperti tingkat kesenangan, kemudahan, dan efektivitas dalam membantu pemahaman materi. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh langsung dari responden.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IX dan Guru Mata pelajaran Akidah Akhlak. Pengumpulan data dari kedua kelompok ini diharapkan memberikan perspektif mengenai multimedia interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan adalah produk berbentuk video pembelajaran interaktif yang sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi, berikut paparan hasil validasi ahli media dan ahli materi:

1. Validasi Ahli

Dibawah ini akan dipaparkan terkait tanggapan dari ahli media dan ahli materi:

a. Ahli Media

Penilaian unsur media pembelajaran dilakukan oleh ahli media pembelajaran Bapak SR dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. Pada pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada angket tanggapan ahli desain dan media diperoleh nilai persentase 77 %. Jika di sesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk kedalam kualifikasi “Baik”. Sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Ibu KH selaku dosen ahli materi di peroleh nilai persentase 83%. Jika di sesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk kedalam kualifikasi “sangat baik”. Artinya, media pembelajaran dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan. Berdasarkan hasil review penilaian/tanggapan ahli materi, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi valid, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

2. Uji Coba Produk

Dalam artikel ini, uji coba media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggabungkan video ilustrasi dan film pendek dari YouTube yang relevan dengan materi pelajaran dipaparkan secara rinci melalui langkah-langkah strategis yang diambil oleh peneliti. Proses pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, menanyakan kabar siswa-siswi yang bertujuan juga untuk apersepsi secara tidak langsung dimulai dengan menanyakan kabar para siswa-siswi secara personal, seperti apakah ada yang sedang sakit atau izin. Langkah ini diambil untuk memastikan kondisi fisik dan emosional siswa sebelum mereka memasuki materi pembelajaran. Dengan cara ini, peneliti tidak hanya berusaha untuk mendekati diri kepada siswa, tetapi juga ingin menciptakan lingkungan belajar yang lebih manusiawi dan kondusif, di mana setiap siswa merasa diperhatikan oleh pendidik. Aktivitas sederhana ini berhasil menciptakan suasana yang lebih santai, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan siap berpartisipasi aktif.

Di lanjutkan dengan menonton video interaktif yang menampilkan ilustrasi gambar beserta penjelasan pada materi akhlak terpuji kepada diri sendiri secara jelas dan terstruktur. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, di mana siswa dapat memahami materi tidak hanya melalui satu saluran, tetapi melalui kombinasi visual dan auditori, yang diharapkan dapat meningkatkan daya serap informasi. Video yang digunakan dapat memberikan representasi visual mengenai penjelasan materi akhlak terpuji kepada diri sendiri. Lalu setelah siswa-siswi menyaksikan dan menyimak video pembelajaran, peneliti melanjutkan dengan sesi kuis menggunakan Quizizz yang mana siswa dibagi menjadi dua kelompok lalu diberikan pertanyaan dari penjelasan video yang telah mereka simak. Penggunaan Quizizz ini telah terbukti meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran (Asria et al., 2021).

Setelah penggunaan media selesai, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan evaluasi melalui angket yang melibatkan guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun hasil persentase angket respon siswa, diperoleh skor 87% sebagaimana jika di sesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk kedalam kualifikasi “sangat baik”. Lalu hasil persentase angket respon guru, diperoleh skor 77% yang menunjukkan kriteria “Baik”.

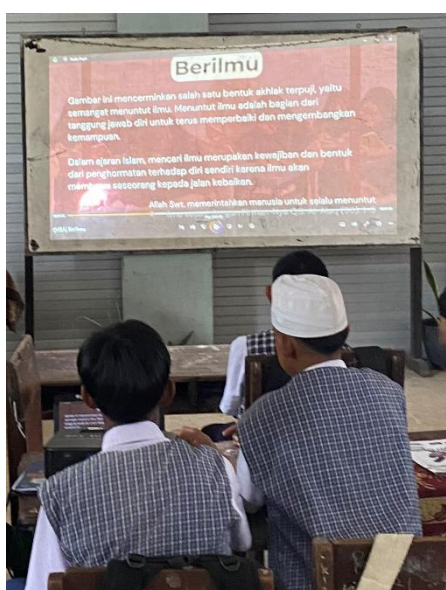
Maka dari itu, berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti memperoleh respon baik dalam pembelajaran Akidah akhlak pada materi bab dua yaitu “Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri” di kelas IX MTs Islamiyah Palangka Raya.



Gambar 1. Salah satu gambar ilustrasi terkait materi



Gambar 2. Deskripsi materi terhadap gambar ilustrasi



Gambar 3. Implementasi media di kelas IX B MTs Islamiyah

3. Reaksi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam kelas terbukti sangat baik untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa-siswi dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada materi akhlak terpuji kepada diri sendiri di MTs Islamiyah Palangka Raya. Banyak siswa yang mengatakan lebih senang belajar dengan menggunakan video pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode ceramah saja.

Penggunaan video pembelajaran interaktif ini terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar hal ini sesuai dengan data angket yang peneliti dapatkan dari lapangan menunjukkan 87% siswa/wi sangat setuju dengan penggunaan media video pembelajaran interaktif sebagai tambahan bahan ajar untuk guru agar murid tidak bosan dalam belajar. Penggunaan video pembelajaran interaktif juga sangat disukai siswa-siswi karena bisa memudahkan mereka dalam belajar dan merupakan media yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, tampilan video yang menarik yang membantu siswa-siswi dalam belajar. Dengan bantuan gambar ilustrasi beserta deskripsi dalam video untuk memvisualisasikan konteks nyata dan relevan terhadap konsep-konsep Akidah Akhlak yang diajarkan kepada siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan perasaan yang berbeda dari metode pembelajaran kebiasaan, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini tercermin dari antusiasme mereka dalam mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan dalam media tersebut.

Adapun tampilan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan dalam materi akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas IX MTs Islamiyah Palangka Raya. Video interaktif memvisualisasikan materi secara terstruktur dilengkapi dengan deskripsi penjelasan yang mendukung pemahaman konsep yang disajikan. Media ini dirancang untuk saling berkolaborasi dalam menyajikan materi pembelajaran dengan format visual dan auditori yang saling melengkapi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilihat dari hasil validasi ahli media memperoleh skor 77% yang menunjukkan kriteria “Baik” sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, dari hasil validasi ahli materi setelah revisi memperoleh skor 83% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik” sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Akidah akhlak pada materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini juga dinyatakan baik berdasarkan hasil angket respon guru dengan perolehan skor 77%. Sedangkan dari hasil angket respon siswa diperoleh skor 87% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi ahli media, ahli materi, angket guru dan angket siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Akidah akhlak pada materi bab dua yaitu “Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri” sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya.

REFERENSI

- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Rahmawati, F., Studi, P., Matematika, P., & Magelang, U. T. (2021). *Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform quizzz*. 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Azis, A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT* (Andriyanto (ed.)). LP2M IAIN Palangka Raya Press.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160.
- Prayitno, E., Kurniawati, D., & Arvianto, I. R. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Seminar Nasional Konsorsium Untag Se Indonesia*, 401–414.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., Susanti, R., & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920–2928.
- Sujono. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>