



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI PERGAULAN BEBAS DAN ZINA UNTUK KELAS X DI SMAN 1 DRINGU KABUPATEN PROBOLINGGO

Saiful Rizal, Anselmus J.E. Toenlioe, Sulthoni

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Article History

Received: April 4, 2019

Accepted: May 9, 2019

Published: July 16, 2019

Keywords

*Pengembangan;
multimedia interaktif;
pendidikan agama
islam sekolah
menengah atas.*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan suatu produk multimedia interaktif pendidikan agama islam materi pergaulan bebas dan zina untuk kelas X di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo yang layak melalui uji validasi dan mengkaji efektifitas pemanfaatan multimedia interaktif. Pengembangan ini akan melalui beberapa tahap diantaranya tahap penilaian kebutuhan dan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang sesuai dengan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Validasi produk dilakukan terhadap ahli media dan juga ahli materi. Subjeknya yaitu siswa kelas X yang ada di SMAN 1 Dringu. Berdasarkan uji coba validasi yang dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk kategori valid. Kemudian dari hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwasannya media yang dikembangkan termasuk kategori efektif.

Abstract

This development study discusses the development of interactive multimedia Islamic religious education material for free and adultery for class X at SMAN 1 Dringu Probolinggo Regency that is feasible through validation testing and assessing the effectiveness of using interactive multimedia. This development will address some of the needs of analysis and design, development, implementation, and evaluation that are in accordance with the development model of Lee and Owens (2004). Product validation is carried out on media experts and material experts. The subject is class X students at SMAN 1 Dringu. Based on trials conducted on media experts, material experts, and students can conclude that interactive multimedia that has been developed includes a valid category. Then from the student learning outcomes it can be concluded that the media developed includes the effective category.

Corresponding author : Saiful Rizal
Adress : Jalan Semarang No. 5 Malang
Instansi : Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang
E-mail : srizal801@gmail.com

2019 Universitas Negeri Malang
p-ISSN 2406-8780
e-ISSN 2654-7953

PENDAHULUAN

Pada era digital ini perkembangan teknologi berkembang begitu pesat sehingga ini berdampak juga pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan jika dengan memanfaatkan teknologi maka akan lebih mempermudah proses pembelajaran. Guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa, guru juga sebagai fasilitator dimana guru mengarahkan serta mendampingi siswa ketika pembelajaran berlangsung (Kurniawan, 2018). Namun pemilihan media untuk pembelajaran perlu diimbangi dengan kesanggupan guru untuk memanfaatkannya.

Pembelajaran adalah suatu susunan yang komponen-komponennya saling berkaitan atau berhubungan (Novianto, 2018). Terkadang pembelajaran konvensional dengan bantuan buku dan lembar kerja saja secara manual membuat anak menjadi kurang bebas dalam menentukan metode belajar yang mereka ingin gunakan (Susilo, 2017). Maka proses pembelajaran berlangsung akan lebih baik jika menggunakan media pembelajaran karena dapat membangkitkan motivasi belajar serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Salah satu upaya pemecahan masalah belajar itu adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang disampaikan (Arinda, 2016). Tanpa menggunakan media, maka kegiatan pembelajaran tidak dapat berkembang dengan baik. Maka penggunaan media pembelajaran akan menjadi penting bagi siswa pada pendidikan Sekolah Menengah Atas. Mengingat perkembangan kognitif siswa SMA meliputi beberapa hal yaitu peningkatan fungsi intelektual, pemikiran konseptual, kapasitas bahasa dan memori (Arma Abdullah dan Agusmanaji, 1994).

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam proses belajar disetiap sekolah selalu berbeda, tergantung dari kebutuhan, kemampuan, serta pengadaan biaya sekolah yang terkait (Handayani, 2018). Media pembelajaran juga berperan sangat penting untuk melengkapi keberhasilan proses pendidikan yang dilakukan di sekolah. Salah satu bentuk media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang akan disampaikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer (Yusuf, 2018).

Dengan begitu dibutuhkan suatu pembaruan atau alternatif dalam proses

pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran berupa multimedia interaktif.

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran bertujuan untuk membekali peserta didik untuk memiliki kecakapan memecahkan persoalan-persoalan kehidupan dan mengambil keputusan serta menyikapi persoalan-persoalan tersebut berdasar pada ketentuan-ketentuan dalam ajaran agama islam (Rubiati, 2016). Mengingat pendidikan agama Islam yang menjadi benteng bagi para remaja tidak didapatkan maupun diaplikasikan oleh siswa pada kehidupan sehari-hari akan menimbulkan permasalahan yang menyimpang dari aturan agama dan aturan hukum, hal ini termasuk dalam kenakalan remaja (Yusriyah, 2017). Oleh karena itu, mata pelajaran pendidikan agama islam sangat penting bagi para siswa terlebih lagi dalam materi pergaulan bebas dan zina. Allah SWT melarang perbuatan zina karena zina adalah cara penyaluran nafsu seksual yang dapat merendahkan martabat kemanusiaan (Kisworo, 2016)

Berdasarkan observasi oleh pengembang di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo, menemukan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada saat kegiatan pembelajaran terbilang masih minim dalam penggunaannya. Meskipun berdasarkan hasil yang di dapatkan di lapangan bahwa seluruh kelas di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo telah terpasang perlengkapan media visual berupa LCD proyektor, namun penerapan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dalam menyampaikan materi masih sangat kurang khususnya pada saat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X. Guru ketika menerangkan materi pergaulan bebas dan zina, guru menerapkan metode ceramah serta menggunakan media papan tulis dan buku cetak. Buku yang digunakan hanya menampilkan konsep-konsep dengan gambar yang sangat minim, serta tidak adanya suara dan video pada buku tersebut. Sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh.

Dari rumusan permasalahan tersebut maka muncul gagasan dari pengembang untuk mengembangkan multimedia interaktif. Pada materi pergaulan bebas dan zina ini multimedia interaktif hadir untuk mengatasi keterbatasan aspek-aspek berupa gambar, animasi, video, dan

suara yang belum ada pada media yang dipakai sebelumnya.

Melihat begitu pentingnya media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara guru dalam menerangkan materi kepada siswa, maka agar dapat mengatasi permasalahan ini salah satu jalan keluarnya ialah dengan cara mengembangkan multimedia interaktif.

(Yusuf, 2017) menjelaskan multimedia pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi dan menyampaikan pesan pembelajaran. Penjelasan mengenai multimedia interaktif adalah suatu media pembelajaran berbasis komputer dengan gabungan dari teks, gambar, animasi, audio, dan video yang terintegrasi serta dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna sehingga tercipta interaksi dua arah, yaitu antara pengguna dan media (Daryanto, 2010:52).

Dengan adanya multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, guru akan terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Para ahli sependapat dengan pernyataan tersebut. Dengan menggunakan multimedia interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini juga didukung dengan prinsip (Mayer, 1997) yang menyatakan bahwasannya “orang akan belajar lebih baik dengan menggunakan audio, gambar, animasi, video dan teks dari pada dengan teks saja, audio saja, video saja, gambar saja, dan animasi saja”.

Kelebihan yang ada pada Multimedia interaktif, antara lain: (1) interaktif, sehingga dapat dipakai siswa secara individual, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, kinetic, visual, dan audio sehingga informasi yang didapatkan mudah untuk dimengerti bagi para penggunanya. (2) memberikan iklim afeksi secara individual artinya dapat mengakomodasi siswa yang mengalami suatu kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari karena dijalankan secara mandiri. (3) meningkatkan motivasi belajar karena dapat mengakomodasi kebutuhan siswa. (4) memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa. (5) alat kontrol penggunaannya dikendalikan oleh pengguna multimedia interaktif tersebut karena didesain sebagai media pembelajaran yang mandiri.

Pengembangan multimedia interaktif ini menerapkan prinsip yang dikemukakan oleh

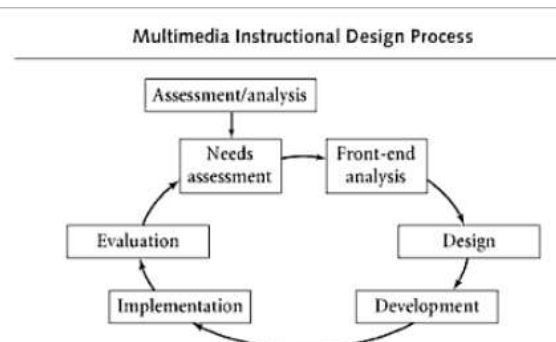
Richard E. Mayer. Hal ini dikarenakan prinsip tersebut merupakan prinsip dalam mendesain suatu multimedia pembelajaran yang mampu menjadi panduan bagi para pengembang untuk membuat multimedia pembelajaran efektif. Multimedia interaktif yang akan peneliti kembangkan ini terdiri dari beberapa unsur multimedia yang meliputi integrasi dari teks, gambar, audio, animasi, dan video. Sehingga penerapan dalam prinsipnya saling berkaitan dengan media yang dikembangkan.

Berdasarkan pengembangan yang telah ditentukan peneliti, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah untuk mengembangkan suatu produk multimedia interaktif yang valid dan efektif sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini memuat langkah-langkah dalam mengembangkan produk multimedia. Model pengembangan Lee dan Owens (2004) digunakan karena sesuai untuk diterapkan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif.

Tahap-tahap dalam pengembangan sesuai dengan model Lee dan Owens meliputi beberapa tahap yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens (2004)

Tahap analisis terbagi menjadi dua tahapan, tahapan pertama adalah *need assesment*, tahapan kedua adalah *front-end analysis* (Lee & Owens, 2004). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo, diketahui terdapat beberapa masalah antara lain: (1) Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sering menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku cetak, seta sedikit dalam memanfaatkan media pembelajaran berupa

multimedia interaktif, (2) Sekolah memiliki perlengkapan media visual yang mendukung berupa LCD, namun kurang dalam pemanfaatannya, (3) Peserta didik sering merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga ini berdampak pada semangat siswa dalam belajar rendah. Dengan demikian diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan.

Tahap analisis desain merupakan tahapan dalam merencanakan pengembangan suatu produk yang akan dikembangkan apakah. Menurut Lee dan Owens (2004) tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal (*schedule*) dalam mengembangkan multimedia, membuat tim proyek (*project team*), merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan (*media specification*), merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam multimedia (*lesson structure*) dan mengontrol proses kerja pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun yang tidak diprediksi (*configuration control*). Di samping itu, pengembang juga menyiapkan bahan yang diperlukan untuk melakukan validasi kepada para ahli dan uji coba audiens.

Tahap pengembangan merupakan tahap memasukkan materi yang telah disiapkan oleh pengembang ke dalam aplikasi multimedia interaktif. Pada tahap ini memerlukan software untuk mendukung dalam membuat atau mengembangkan multimedia interaktif. Tahap pengembangan selanjutnya yang dilakukan pengembang adalah: (1) Membuat kerangka. (2) Mengembangkan elemen-elemen media, dalam tahapan ini pengembang memasukkan konten berupa teks, gambar, audio, dan video ke dalam aplikasi multimedia interaktif. (3) Melakukan *review* dan *revisi* Produk, tahap pertama yang dilakukan pengembang adalah menjalankan aplikasi multimedia interaktif pada laptop dan PC untuk mengecek apakah aplikasi yang dikembangkan tersebut sudah tidak didapatkan suatu kendala. Setelah aplikasi bisa berjalan dan tahap kedua adalah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media apakah produk layak untuk diuji cobakan atau tidak. Jika ternyata masih ada beberapa kekurangan maka diperlukan revisi untuk perbaikan.

Tahap implementasi merupakan proses lanjutan dari tahap pengembangan di mana

media yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan. Dalam proses implementasi disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan dan pada kegiatan implementasi diperlukan penilaian untuk memperoleh data sebagai langkah awal dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap implementasi ini, produk yang telah di *review* oleh pengembang, ahli media, dan ahli materi kemudian akan diimplementasikan atau di uji cobakan kepada siswa.

Tahap evaluasi, dalam tahap evaluasi ada beberapa langkah yang harus dilakukan antara lain: (1) Menentukan tujuan evaluasi, dalam tahapan evaluasi ini, pengembang ingin melakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengukur kevalidan suatu produk yang dihasilkan. Variabel yang diukur sesuai dengan metode Lee dan Owens yaitu merupakan variabel individual, dimana kevalidan produk yang dikembangkan nantinya dapat digunakan sebagai media untuk *improved performance* (peningkatan performa), dan *self improvement* (peningkatan kemampuan mandiri) (Owens, 2004), (2) Menyusun dan merencanakan strategi. Evaluasi nantinya dilakukan dengan pemberian angket kepada ahli media, ahli materi sebelum uji coba, serta angket responden pada siswa saat kegiatan berlangsung. Kemudian pengembang akan mengumpulkan dan menganalisa hasil tersebut, (3) Mengukur validitas dari evaluasi, pengembang memilih untuk menggunakan *type concurrent validity* (validitas bersamaan), (4) Pengembangan instrument untuk menentukan hasil dari proses evaluasi. Instrument yang disesuaikan dengan objek uji coba yaitu ahli media, ahli materi, dan siswa, dimana masing-masing instrument akan berbeda isi. Instrument terlampir dalam bagian terpisah, dan (5) Mengumpulkan dan analisis data, dalam tahap ini jumlah responden yang digunakan terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi, dan siswa yang ada di kelas X IPA 1 dengan jumlah 30 siswa. Dalam tahap ini juga nantinya pengembang akan menginterpretasikan data dan menganalisa hasil untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak, serta mendokumentasikan setiap kegiatan yang dilakukan dalam tahapan evaluasi, baik dengan ahli media, ahli materi, dan siswa kelas X SMAN 1 Dringu.

Penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data yang berupa angket untuk menguji validitas media yang dikembangkan dan

tes hasil belajar berupa *posstest* untuk mengukur keefektifan media. Proses pengumpulan data dilakukan langsung oleh pengembang ke lapangan.

Dalam mengolah data baik per item maupun secara keseluruhan, pengembang menggunakan rumus dari Arikunto (2006:274) sebagai berikut:

- a. Rumus yang digunakan untuk menghitung data per itemnya

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan Rumus :

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

X_i = Jumlah skor ideal dalam satu item

100% = Konstanta

- b. Rumus untuk menghitung data secara keseluruhan yang didapatkan dari beberapa sumber antara lain ahli media, ahli materi, dan audiens

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan Rumus:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban keseluruhan oleh responden

$\sum X_i$ = Jumlah keseluruhan dari skor ideal dalam satu itemnya

100% = Konstanta

Setelah didapatkannya suatu hasil dari pengelolaan data diatas, maka langkah selanjutnya akan dihitung tingkat validitasnya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan (Arikunto, 2006:274)

Kategori	Skor Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A (4)	80% - 100 %	Valid	Layak
B (3)	60% - 79%	Cukup Valid	Cukup Layak
C (2)	50% - 59%	Kurang Valid	Kurang Layak
D (1)	0% - 49%	Tidak Valid	Tidak Layak

Pengolahan data yang didapatkan dari sebuah tes hasil belajar pada penelitian ini diperoleh dengan menghitung hasil tes uji coba pada siswa. Uji coba dilakukan terhadap 30

siswa kelas X di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. Untuk menghitung tes hasil belajar dilakukan dengan membandingkan terhadap acuan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan skor 80. Adapun cara pengelolaan datanya sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

100 = Konstanta

Dalam menentukan keefektifan hasil belajar setelah menggunakan media maka langkah yang bisa diambil ialah dengan menghitung dan menentukan tingkat kriteria keberhasilan dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan (Arikunto, 2000)

Kategori	Persentase	Predikat
A	80 – 100	Efektif
B	60 – 79	Cukup Efektif
C	50 – 59	Kurang Efektif
D	<49	Tidak Efektif

HASIL

Pada multimedia interaktif akan dilakukan validasi kepada beberapa sumber diantaranya ahli media, ahli materi, dan siswa. Khusus ketika akan melakukan validasi kepada siswa memerlukan uji coba sebanyak tiga tahap, yaitu 1) uji coba perseorangan, 2) uji coba kelompok kecil, dan 3) uji coba kelompok besar. Tujuan dari melakukan validasi untuk mengukur tingkat validitas multimedia interaktif yang sudah dikembangkan. Pada penelitian ini juga dilakukan tes hasil belajar untuk mengukur keefektifan dari produk multimedia interaktif yang dihasilkan.

Data validasi dari ahli media diperoleh dari satu ahli media pembelajaran yaitu dosen Teknologi Pendidikan. Data validasi ahli materi didapatkan dari satu guru. Sedangkan data uji coba perseorangan diperoleh dari 1 siswa, data uji coba kelompok kecil diperoleh dari 5 siswa, dan data uji coba kelompok besar atau uji coba kelompok besar diperoleh dari siswa yang ada di kelas X IPA 1 dengan jumlah 30 siswa.

Hasil analisis data dari ahli media, terdapat 17 aspek yang termasuk ke dalam kategori valid, dan terdapat 3 aspek item yang

termasuk ke dalam kategori cukup valid. Secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 96,25%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa multimedia interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina sudah memenuhi kriteria **valid** dan **layak** untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data dari ahli materi, terdapat 18 aspek yang termasuk ke dalam kategori valid, dan terdapat 2 aspek item yang termasuk ke dalam kategori cukup valid. Secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 97,5%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa multimedia interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina sudah memenuhi kriteria **valid** dan **layak** sehingga digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data dari uji coba perseorangan secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 90%, maka berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwasannya multimedia interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina sudah memenuhi kategori atau kriteria yang **valid** dan **layak** digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 94,75%, maka berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwasannya multimedia interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina sudah memenuhi kategori atau kriteria yang **valid** dan **layak** digunakan dalam kegiatan pembelajaran..

Hasil analisis data dari uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 90%, maka berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwasannya multimedia interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina sudah memenuhi kategori atau kriteria yang **valid** dan **layak** digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Data tes hasil belajar secara keseluruhan diperoleh hasil persentase sebesar 90%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa multimedia interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina termasuk kategori **efektif**.

PEMBAHASAN

Media dapat diartikan sebagai perantara, guru dapat dapat menggunakan media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media multimedia interaktif dipilih karena guru dapat

mengoperasikan media dengan mudah walaupun belum pernah menggunakannya. Pemilihan multimedia interaktif berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan sangat disenangi oleh siswa.

Multimedia interaktif materi Pergaulan Bebas dan Zina yang dikembangkan memuat teks, gambar, audio, video dan animasi. Multimedia interaktif yang dikembangkan dari hasil validasi oleh ahli media sebesar 96,25%, ahli materi sebesar 97,5% dan uji coba sebesar 90% diperoleh hasil validasi tersebut multimedia interaktif **valid** dan **layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan beberapa temuan pada penelitian yang serupa lainnya. Yusuf (2018) menyatakan hal sama bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan bantuan multimedia pembelajaran. Prasetyo (2015) menjelaskan hasil penelitiannya disimpulkan efektif terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil yang sama dari penelitian Indahini (2018) menyebutkan bahwa multimedia pembelajaran khususnya berbasis blended dapat mendukung peningkatan proses pembelajaran. Handayani (2018) menjelaskan bahawa multimedia pembelajaran efektif untuk membantu belajar mandiri siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Wiyaja (2018) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran terbukti efektif untuk melampaui kriteria ketuntasan minimal hasil belajar mahasiswa.

Paket produk multimedia interaktif yang dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki kelebihan antara lain: (1) berisi tampilan yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar, (2) memberi variasi belajar untuk guru dan siswa, (3) meningkatkan partisipasi belajar siswa terhadap teks, gambar, suara dan video yang mendukung penyajian materi, (4) terdapat buku petunjuk untuk guru dan siswa sehingga memudahkan guru dan siswa dalam pemanfaatannya. Sedangkan kelemahan yang dimiliki CD multimedia pembelajaran ini yaitu CD multimedia pembelajaran hanya bisa digunakan melalui media computer berbasis sistem operasi.

Hasil uji coba multimedia interaktif materi Pergaulan Bebas dan Zina di SMAN 1 Dringu dengan menggunakan tes hasil belajar diperoleh hasil dari 30 siswa kelas IPA 1, 3 siswa belum mencapai KKM dan 27 siswa mencapai KKM atau 90% siswa mencapai KKM. Dari

hasil tersebut dapat disimpulkan multimedia interaktif **efektif** untuk meningkatkan pemahaman siswa.

SIMPULAN

Multimedia Interaktif PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina kelas X SMA memiliki kedudukan sebagai suplemen (tambahan) dalam proses pembelajaran. Multimedia Interaktif PAI untuk meningkatkan pemahaman materi Pergaulan Bebas dan Zina berdasarkan tujuan penelitian pengembangan, multimedia interaktif memenuhi kriteria **valid**. Artinya, multimedia interaktif yang dikembangkan **layak** dan **efektif** mampu meningkatkan pemahaman siswa serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Arma dan Manaji, Agus. 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Arinda, Fidian D. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2176/1280>)
- Arikunto, S. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi III)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handayani, S.N., Sihkabuden., Praherdhiono, H. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3412/2183>)
- Indahini, Renny Setya. Sulton. Husna, Arafah. 2018. Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3730/2779>)
- Kisworo, Budi. 2016. Zina Dalam Kajian Teologis Dan Sosiologis. (<http://journal.staincurup.ac.id/index.php/alistinbath/article/download/54/6>)
- Kurniawan, D.C., Kuswandi, D., Husna A. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4185/2453>)
- Lee, W.W., & Owens, D.L. 2004. *Multimedia Based Insteuctioanal Design: Second Edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Mayer, E.R. 2014. *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge: Cambridge Unviversity.
- Novianto, L.A., Degeng, I.N.S., Wedi, A. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5770/3414>)
- Rubiati. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Siswa Kelas X SMAN I Kwadungan Tahun Pelajaran 2014/2015. (http://jurnal.stkipngawi.ac.id/index.php/mp/article/download/179/pdf_68)
- Susilo, O.S., Degeng, I.N.S., Susilaningsih. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Kelas V Sd Pokok Bahasan Organ Tubuh Manusia Dan Hewan. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2087>)
- Yusriyah. 2017. Penanggulangan Kenakalan Remaja melalui Pendidikan Agama Islam. (<http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/1253/945/>)
- Yusuf, M.F., Toenlioe, A.J.E., Wedi, A. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Materi Atmosfer Bumi Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2075/1220>)
- Yusuf, W.L., Degeng, I.N.S., Adi, E.P. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa dengan Sandhangan. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4095/2449>)
- Prasetyo, Aditya Eko. Toenliou, Anselmus J.E. Ulfa, Saida. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Interactive Whiteboard mata Pelajaran Transmisi Manual Motor. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2166>)
- Wijaya, Ardian Ramadhan. Kuswandi, Dedi. Susilaningsih. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Topik Kolonialisme Dan Imperialisme Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/6904/3485>)