

## Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Dengan Metode *Research and Development*

Yunita Trimarsiah<sup>1)</sup>, Jum Dapi Okta<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Informatika, Amik AKMI Baturaja

Jl. Jend A.Yani No.267A, Tanjung Baru, Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu

e-mail: [yunitatrimarsiah@gmail.com](mailto:yunitatrimarsiah@gmail.com)

<sup>2)</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Baturaja

Jl. Ratu Penghulu No.2301 Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu

e-mail: [jumdapiokta@gmail.com](mailto:jumdapiokta@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Multimedia sering sekali di pakai di dalam proses belajar sebagai alat bantu untuk menyajikan suatu materi, seperti multimedia interaktif yang di lengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di operasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Oleh karena itu multimedia interaktif sangatlah penting di dalam proses belajar mengajar agar meningkatkan minat siswa dan membentuk proses belajar mengajar lebih aktif partisipatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan rumus persentase. Uji validasi produk Ahli Media diperoleh dengan nilai rata-rata 80,15 dengan kriteria baik, uji validasi produk Ahli Desain dengan nilai rata-rata 73,11 dengan kriteria baik, dan yang terakhir uji validasi produk dilakukan oleh Ahli Materi dengan nilai rata-rata 78,33 dengan kriteria baik. Setelah itu di lakukan Uji coba perorangan sebanyak 3 orang yang memiliki nilai tertinggi dan nilai terendah, nilai sedang setelah di uji coba produk mendapatkan persentase 85, 41 % dengan kriteria baik. Pada uji coba produk skala kecil dengan objek penelitian sebagai responden sebanyak 5 (Lima) orang, hasil perolehan data uji coba produk skala kecil didapat persentase rata-rata keseluruhan dengan jumlah nilai 85,18 memiliki kriteria baik. Uji coba produk skala besar dengan nilai rata-rata 87,79 dengan kriteria baik sekali, karena produk multimedia sesuai dengan materi mata pelajaran. Keunggulan produk ini adalah menarik, mengefektifkan tatap muka antara guru dengan siswa, serta memberikan kemudahan bagi siswa.

**Kata Kunci** : Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam

### ABSTRACT

*The development of science and technology is increasingly encouraging renewal efforts in the use of technological outcomes in the learning process. Multimedia is often used in the learning process as a tool to present a material, such as interactive multimedia which is equipped with a controller that can be operated by the user so that the user can choose what he wants for the next process. Therefore interactive multimedia is very important in the learning process to increase student interest and more active participatory. This research uses the type of Research and Development. The model used is a procedural model with data collection techniques in the form of a questionnaire. Research data were analyzed using the percentage formula. The validation test of the Media Expert product was obtained with an average value of 80.15 with good criteria, Product Design Expert validation test with an average value of 73.11 with good criteria, and finally the product validation test is carried out by the Material Expert with an average value of 78.33 with good criteria. After that there are 3 individual trials that have the highest score and the lowest score. Medium value after being tested the product gets a percentage of 85, 41% with good criteria. In the trial of small-scale products with the object of research as respondents as many as 5 (five) people, the results of the acquisition of small-scale product trial data obtained an overall average percentage with a value of 85.18 has good criteria Large-scale product trials with an average value of 87.79 with excellent criteria, because multimedia products are in*

*accordance with the subject matter. The advantages of this product are that it is attractive, makes the teacher and student face-to-face effective, and provides convenience for students.*

**Keywords:** *Multimedia Interactive Learning, Islamic education*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan yang serba moderen dan cepat seperti saat ini semua orang membutuhkan informasi sebagai suatu hal yang hakiki. Tanpa informasi takdapat mempunyai pengetahuan baru, ketinggalan informasi akan membuat seseorang tersisih dan terbelakang. Dengan berkembang pesatnya teknologi informasi di era globalisasi seperti saat sekarang ini, membuat semua aspek kehidupan serta pendidikan kita tidak dapat dihindarkan dari pengaruh komputerisasi. Seperti di dalam dunia pendidikan sangatlah penting mempunyai informasi yang cepet agar prestasi siswa lebih meningkat seperti multimedia untuk mempermudah proses belajar.

Beberapa kajian penelitian terlebih dahulu yang diterbitkan pada jurnal. Peneliti tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian yang ditulis Nur Hamidi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional Cs6* Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Empat tahapan pada prosedur pengembangan ADDIE yang dilalui yaitu *Analysis, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluation*. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas X SMP Negeri 1 Prambanan Yogyakarta untuk mengetahui tanggapan responden terhadap produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Instrumen yang digunakan berupa angket check list. Hasil uji coba terbatas dari respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash profesional CS6* memiliki kualitas Baik (79,71%).

(Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017).

- b. Penelitian yang ditulis Abdurrozak Muttaqin dan Darodjat dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Melalui *adobe flash player* pada mata pelajaran ibadah Kelas VIII SMP Muhammadiyah Jatilawang. Penelitian ini adalah *Research and Developpement (R&D)* dengan enam tahap model pengembangan yang terdiri dari a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, dan f) uji coba produk. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Ibadah dengan materi pokok makanan dan minuman dalam Islam. Penilaian produk didasarkan pada kualitas media, kualitas materi, respon guru PAI. Kualitas media yang divalidasi oleh web developer dan mobile developer memperoleh persentase sebesar 81,0% yang berkategori “sangat baik”. Kualitas materi yang dinilai oleh dosen ahli materi mendapat persentase sebesar 87,1% dengan kategori “sangat baik”. Guru PAI SMP Muhammadiyah Jatilawang memberikan persentase sebesar 78,0% yang berkategori “baik”. Rerata dari ketiga persentase penilaian tersebut ialah sebesar 83,0% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. (Prosiding Seminar Nasional Prodi Pai Ump Tahun 2019).
- c. Penelitian yang di tulis Widia Kurniawati, Kholida Ismatulloh, Yosi Nur Kholisho dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian adalah model penelitian dan pengembangan Sugiyono. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh persentase kelayakan dari ahli media sebesar 89% dengan kriteria sangat layak. Sementara itu dari ahli materi kelayakan materi memperoleh persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Dari respon siswa kelayakan media pada uji coba produk memperoleh persentase nilai respon siswa sebesar 95% dengan kriteria

- sangat tinggi dan pada uji coba pemakaian memperoleh presentase nilai respon siswa sebesar 94% dengan kriteria sangat tinggi. (EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, e-ISSN 2549-7472 Volume 2, Nomor 2, Desember 2018).
- d. Penelitian yang ditulis Muhammad Istiqlal dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Multimedia Interaktif ini memuat materi pokok Sistem Persamaan Linear dan Kuadrat yang terdiri dari tujuh subbab, yaitu: Tokoh Matematika, Sistem Persamaan Linear Dua Variabel, Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel, Sistem Persamaan Linear dan Kuadrat, Sistem Persamaan Kuadrat dan Kuadrat, dan Video Contoh Pengerjaan Soal. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia interaktif matematika yang mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) menurut penilaian ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan 32 siswa kelas X dengan skor 106,0313 dari skor maksimal 125, sedangkan persentase keidealannya adalah 84,825 %, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1)
- e. Penelitian yang ditulis Deny Febriana, Sajidan, Baskoro Adi Prayitno dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Group Discovery Learning (Gdl) Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) mengacu Gall, Borg, and Gall (1983) dengan sembilan tahapan. Kelayakan multimedia divalidasi ahli media, materi, perangkat pembelajaran, dan praktisi. Hasil analisis dengan N-gain menunjukkan bahwa kelas agregasi lebih tinggi dari kelas media dan kelas existing learning ( $0,61 > 0,57 > 0,39$ ). Hasil analisis Paired Sample T-Test menunjukkan ada perbedaan hasil belajar aspek pengetahuan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis GDL ( $\text{sig } 0,000 < 0,05$ ). Hasil analisis Anova menunjukkan ada perbedaan hasil belajar aspek pengetahuan antara kelas media, agregasi, dan existing learning ( $\text{sig } 0,000 < 0,05$ ). Hasil analisis Mann-Whitney U aspek psikomotorik menunjukkan tidak ada perbedaan antara kelas media dan agregasi ( $\text{sig } 0,107 > 0,05$ ). Hasil analisis Mann-Whitney U aspek sikap menunjukkan ada perbedaan antara kelas media dan agregasi ( $\text{sig } 0,000 < 0,05$ ). Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut: 1) Produk yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif berbasis GDL pada materi protista, disesuaikan dengan kurikulum 2013, terintegrasi sintak model GDL 2) Multimedia interaktif berbasis GDL dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan nilai 85,53% dalam kategori baik. 3) Multimedia interaktif berbasis GDL efektif pada hasil belajar aspek pengetahuan dan sikap, tetapi tidak efektif pada aspek psikomotorik. Hasil belajar antara kelas media, agregasi, dan existing learning menunjukkan ada perbedaan dan dalam kategori sedang. (JURNAL INKUIRI ISSN: 2252-7893, Vol 4, No. 2, 2015 (hal 97-108)
- f. Penelitian yang ditulis Saiful Rizal, Anselmus J.E. Toenlio, Sulthoni dengan judul Pengembangan multimedia interaktif Pendidikan Agama islam materi pergaulan bebas dan zina untuk Kelas X di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. 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. 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. Berdasarkan uji coba validasi yang dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk kategori valid. (JINOTEP Vol (6), No 1 Oktober (2019): 1-7 JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran).

Dari pemaparan kajian penelitian yang relevan diatas akan diperoleh mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian-penelitian yang sudah dilakukan. Persamaannya yaitu terletak pada jenis penelitian yang menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan perbedaannya terletak pada hasil penelitian adalah lokasi penelitian, mata pelajaran yang diuji cobakan, pokok bahasan dan hasil uji coba serta subjek uji coba.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah “Model prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk” (Emzir, 2013). Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket.

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu (1) membuat produk awal, (2) uji coba tahap I dengan subjek coba ahli media, ahli desain, ahli materi, (3) revisi produk tahap I, (4) uji coba tahap II yaitu uji coba skala kecil dengan subjek coba 5 siswa yang diambil secara acak, (5) uji coba III yaitu uji coba skala besar dengan subjek coba 30 siswa kelas pada kelas X SMA PGRI 3 Baturaja, dan (6) menganalisis data dengan rumus persentase.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran. Dalam menghasilkan produk, peneliti melalui beberapa tahap prosedur kerja, yaitu menganalisis dan mengorganisasi materi, merancang desain dan mengaplikasikan kedalam bentuk multimedia pembelajaran.

Hasil akhir dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung menggunakan tombol-tombol. Adapun tampilan hasil aplikasi adalah sebagai berikut :

#### a. Menu Utama

Menu utama merupakan menu yang menyediakan beberapa menu lainnya untuk mempermudah pengguna mengakses menu yang diinginkan. Menu-menu tersebut adalah menu petunjuk, menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi dan menu profil. Tampilan menu utama produk awal adalah sebagai berikut:

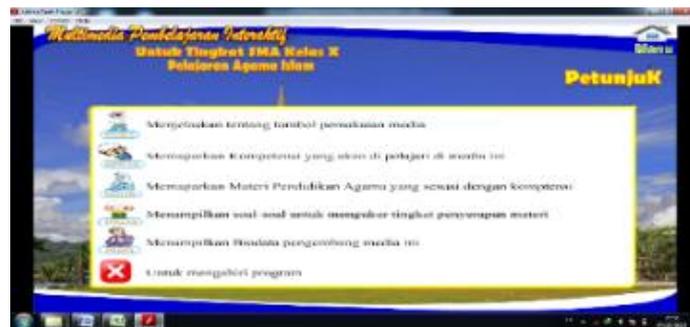


Gambar 1. Tampilan Utama

Menu utama merupakan menu yang menyediakan beberapa menu lainnya untuk mempermudah pengguna mengakses menu yang diinginkan. Menu-menu tersebut adalah menu petunjuk, menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi dan menu profil. Halaman kompetensi berisi informasi mengenai, standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran. Isi dari SK, KD, dalam media ini disesuaikan dengan silabus pembelajaran.

#### b. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk penggunaan merupakan halaman bantuan yang disediakan oleh pengembang untuk mempermudah pengguna untuk mempelajari menu-menu yang terdapat di produk ini. Tampilannya seperti dibawah ini:



Gambar 2. Halaman Petunjuk Penggunaan

c. Halaman Menu Materi

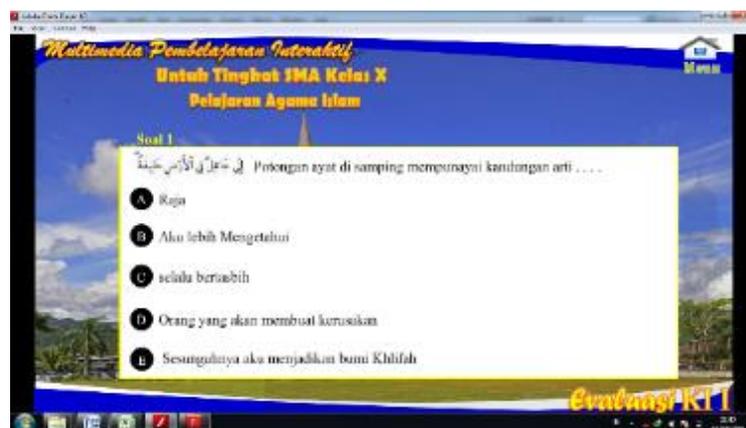
Menu Materi merupakan menu yang berisi materi pelajaran PKn kelas VIII SMP. Menu materi tersebut akan di bagi dalam per kompetensi dasar masing-masing standar kompetensi. Tampilannya seperti gambar berikut :



Gambar 3. Halaman Menu Materi

d. Halaman Lembar Evaluasi

Halaman Evaluasi merupakan halaman yang berisi tentang soal-soal evaluasi dari materi-materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Tampilan Evaluasi produk awal dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 8. Halaman Menu Evaluasi

e. Halaman Keluar

Halaman yang berisikan tentang dua pilihan yaitu pilihan “ya” untuk keluar dari program dan “tidak” untuk kembali ke menu utama. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 11. Halaman Keluar

## B. Pembahasan

### 1. Hasil Uji Coba Ahli Media

Tabel 1. Pengujian Produk ahli media

No	Kriteria	Nilai
		Ahli Media
1	Penggunaan warna pada tampilan	79,73
2	Penggunaan huruf pada tampilan	80,15
3	Penggunaan suara pada tampilan	77,94
4	Penggunaan animasi dan gambar pada tampilan	78,94
5	Penggunaan video pada tampilan	84
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>400,76</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>80,15</b>
<b>Keterangan</b>		<b>B</b>
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, hasil yang diperoleh setelah dilakukan penilaian atau validasi terhadap produk oleh ahli media dengan menggunakan angket yang berisi instrumen yang telah disebutkan diatas yaitu untuk hasil validasi produk dosen ahli didapatkan rata-rata nilai sebesar 80,15 dengan predikat baik. Data dengan acuan perhitungan skala 4 dapat disimpulkan bahwa penilaian produk oleh ahli media pada uji coba produk tahap awal dikategorikan baik.

### 2. Hasil Uji coba ahli desain

Analisis data berdasarkan uji coba produk yang dilakukan pada ahli desain sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Validitasi ahli desain

No	Indikator	Nilai
1	Produk <i>Multimedia Pembelajaran Interaktif</i> mudah dioperasikan	78
2	Produk <i>Multimedia Pembelajaran Interaktif</i> memiliki petunjuk penggunaan operasional yang dapat dimengerti pengguna	78
3	Perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan.	78
4	Produk <i>Multimedia Pembelajaran Interaktif</i> memiliki menu navigasi, dan tombol yang mudah diakses dan berfungsi dengan baik	77
5	Desain tampilan keseluruhan produk.	80
6	Kesesuaian <i>background</i> pada produk.	77
7	Penggunaan warna, gambar, dan animasi sesuai dengan tampilan produk.	78
8	Kesesuaian <i>font</i> (jenis dan ukuran huruf) yang digunakan dalam produk	76
9	Kejelasan kalimat dalam <i>Multimedia Pembelajaran Interaktif</i>	76
10	Penggunaan audio tidak mengacaukan konsentrasi pengguna dalam belajar.	77
11	Instrumen yang digunakan sesuai dengan produk dan menarik motivasi siswa.	77
12	Produk menyajikan Materi yang bias dipahami oleh pengguna	77
13	Pembahasan materi bisa dimengerti oleh pengguna.	77
14	Kesesuaian pemilihan video dengan materi.	78
15	Kesesuaian evaluasi dengan materi pada produk dan mudah di mengerti oleh pengguna.	78
16	Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif bagi pengguna.	78
17	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh pengguna	76

18	Ketepatan informasi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan sesuai dengan SK/KD dan indikataor pembahasan.	78
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1316</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>73,11</b>
<b>Predikat</b>		<b>B</b>

Berdasarkan hasil uji validasi Ahli Desain yang persentase secara keseluruhan dari angket yang di isi adalah 73,11% dengan keseluruhan predikat baik.

### 3. Hasil Uji coba ahli materi

Analisis data berdasarkan uji coba produk yang dilakukan pada ahli materi sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Validitasi ahli materi

No	Indikator	Nilai
1	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> mudah dioperasikan	75
2	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> memiliki petunjuk penggunaan operasional yang dapat dimengerti pengguna	75
3	Perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan.	80
4	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> memiliki menu navigasi, dan tombol yang mudah diakses dan berfungsi dengan baik	80
5	Desain tampilan keseluruhan produk.	80
6	Kesesuaian <i>background</i> pada produk.	80
7	Penggunaan warna, gambar, dan animasi sesuai dengan tampilan produk.	75
8	Kesesuaian <i>font</i> (jenis dan ukuran huruf) yang digunakan dalam produk	75
9	Kejelasan kalimat dalam <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i>	80
10	Penggunaan audio tidak mengacaukan konsentrasi pengguna dalam belajar.	80
11	Instrumen yang digunakan sesuai dengan produk dan menarik motivasi siswa.	80
12	Produk menyajikan Materi yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator.	80
13	Pembahasan materi bisa dimengerti oleh pengguna.	80
14	Kesesuaian pemilihan video dengan materi.	75
15	Kesesuaian evaluasi dengan materi pada produk dan mudah di mengerti oleh pengguna.	75
16	Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif bagi pengguna.	80
17	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh pengguna	80
18	Ketepatan informasi yang disampaikan melalui produk mampu dipahami pengguna	80
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1410</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>78,33</b>
<b>Predikat</b>		<b>B</b>

Berdasarkan hasil uji validasi Ahli Materi, persentase secara keseluruhan dari angket yang di isi adalah 78,33% dengan keseluruhan predikat baik.

### 4. Hasil Uji coba Skala kecil

Analisis data berdasarkan uji coba produk yang dilakukan pada uji skala kecil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Indikator	Jumlah Responden	Total Nilai Responden	Skor Ideal	Persentase (%)
1	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> mudah dioperasikan.	5	2673	500	89,10
2	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> memiliki petunjuk penggunaan operasional yang dapat dimengerti pengguna.	5	2884	500	89,47
3	Perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan.	5	2655	500	88,50

4	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> memiliki menu navigasi, dan tombol yang mudah diakses dan berfungsi dengan baik.	5	3639	500	87,97
5	Desain tampilan keseluruhan produk.	5	2680	500	89,33
6	Kesesuaian <i>background</i> pada produk.	5	2586	500	86,20
7	Penggunaan warna, gambar, dan animasi sesuai dengan tampilan produk.	5	2628	500	87,60
8	Kesesuaian <i>font</i> (jenis dan ukuran huruf) yang digunakan dalam produk.	5	2591	500	86,37
9	Kejelasan kalimat dalam <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> .	5	2581	500	86,03
10	Penggunaan audio tidak mengacaukan konsentrasi pengguna dalam belajar.	5	2626	500	87,53
11	Instrumen yang digunakan sesuai dengan produk dan menarik motivasi siswa.	5	2631	500	87,70
12	Produk menyajikan Materi yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator.	5	2695	500	89,83
13	Pembahasan materi bisa dimengerti oleh pengguna.	5	2667	500	88,90
14	Kesesuaian pemilihan video dengan materi.	5	2616	500	87,20
15	Kesesuaian evaluasi dengan materi pada produk dan mudah di mengerti oleh pengguna.	5	2623	500	87,43
16	Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif bagi pengguna.	5	2564	500	85,47
17	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh pengguna	5	2680	500	89,33
18	Ketepatan informasi yang disampaikan melalui produk mudah dipahami	5	2686	500	86,20
<b>Jumlah Nilai</b>			7666		
<b>Persentase (%)</b>			85,18		
<b>Kriteria</b>			B		

Teknik pengumpulan data menggunakan angket rata-rata 85,18 dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji coba lapangan skala kecil adalah baik dengan predikat B.

#### 4. Hasil Uji coba Skala besar

Analisis data berdasarkan uji coba produk yang dilakukan pada uji skala kecil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Indikator	Jumlah Responden	Total Nilai Responden	Skor Ideal	Persentase (%)
1	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> mudah dioperasikan.	35	2673	3500	89,10
2	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> memiliki petunjuk penggunaan operasional yang dapat dimengerti	35	2884	3500	89,47
3	Perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan.	35	2655	3500	88,50
4	Produk <i>Multimedia</i> Pembelajaran <i>Interaktif</i> memiliki menu navigasi, dan tombol yang mudah diakses dan berfungsi dengan baik.	35	3639	3500	87,97
5	Desain tampilan keseluruhan produk.	35	2680	3500	89,33

6	Kesesuaian <i>background</i> pada produk.	35	2586	3500	86,20
7	Penggunaan warna, gambar, dan animasi sesuai dengan tampilan produk.	35	2628	3500	87,60
8	Kesesuaian <i>font</i> (jenis dan ukuran huruf) yang digunakan dalam produk.	35	2591	3500	86,37
9	Kejelasan kalimat dalam <i>Multimedia Pembelajaran Interaktif</i> .	35	2581	3500	86,03
10	Penggunaan audio tidak mengacaukan konsentrasi pengguna dalam belajar.	35	2626	3500	87,53
11	Instrumen yang digunakan sesuai dengan produk dan menarik motivasi siswa.	35	2631	3500	87,70
12	Produk menyajikan Materi yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator.	35	2695	3500	89,83
13	Pembahasan materi bisa dimengerti oleh pengguna.	35	2667	3500	88,90
14	Kesesuaian pemilihan video dengan materi.	35	2616	3500	87,20
15	Kesesuaian evaluasi dengan materi pada produk dan mudah di mengerti oleh pengguna.	35	2623	3500	87,43
16	Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif bagi pengguna.	35	2564	3500	85,47
17	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh pengguna	35	2680	3500	89,33
18	Ketepatan informasi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan sesuai dengan indikataor pembahasan.	35	2686	3500	86,20
<b>Jumlah Nilai</b>			47405		
<b>Persentase (%)</b>			87,79		
<b>Kriteria</b>			A		

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan total 47405 dengan rata-rata 87,79 dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji coba lapangan skala besar adalah baik sekali, dengan predikat A.

#### 4. KESIMPULAN

Dari evaluasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap *Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X* maka dapat disimpulkan bahwa dengan hasil uji tahap pertama oleh ahli media memberikan nilai 85 dengan kriteria baik, ahli desain memberikan nilai 82,77 dengan kriteria baik, ahli materi memberikan nilai 79 dengan kriteria baik. Hasil uji coba skala kecil, tahap ini dilakukan analisis dan secara keseluruhan hasil uji tahap ini adalah 85,18 dengan kriteria baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba skala besar, tahap ini juga dilakukan analisis dan secara keseluruhan hasil uji tahap ini adalah 87,79 dengan kriteria baik sekali. Keunggulan produk ini adalah menarik, mengefektifkan tatap muka antara guru dengan siswa, serta memberikan kemudahan bagi siswa.

## REFERENSI

- [1] Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* Jakarta: Rajawali Pers
- [2] Efiset.com. 2006. *Komputer Multimedia*. Bandung: Yrama Widya
- [3] F.Deny, Sajidan, A.P.Baskoro, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Group Discovery Learning (Gdl) Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan*”, Jurnal Inkuiri ISSN: 2252-7893, Vol 4, No. 2, 2015 (hal 97-108).
- [4] H.Nur, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*”, Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017.
- [5] I.Muhammad, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1.
- [6] M.Abdurrozak, Darodjat, “*Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Melalui adobe flash player pada mata pelajaran ibadah Kelas VIII SMP Muhammadiyah Jatilawang*”, Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP , 2019.
- [7] K.Widia, I.Kholida, N.K.Yosi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ*”, EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, e-ISSN 2549-7472 Volume 2, Nomor 2, Desember 2018.
- [8] R.Saiful, J.E.Anselmus. Toenlloe, Sulthoni, “*Pengembangan multimedia interaktif Pendidikan Agama islam materi pergaulan bebas dan zina untuk Kelas X di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo*”, JINOTEP Vol (6), No 1 Oktober (2019): 1-7 JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran).
- [9] Wahana Komputer. 2011. *Adobe Flash Cs 5*. Semarang: Andi