

Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

**Parulian Sibuea¹, Bilal Hafis², Delvina Sari³, Muthya Khairunnisa Koto⁴,
Nadila Aulia Rahman⁵, Putri Rahayu Naibaho⁶, Rina Susanti⁷, Selamat Riadi⁸,**

1,2,3,4,5,6,7,8 Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: paruliansibuea@uinsu.ac.id¹, 00bilalhafiz00@gmail.com²,
delvianasari266@gmail.com³, muthyakhairunnisa490@gmail.com⁴,
nadilaauliarahman@gmail.com⁵, PutriRahayunaibaho2003@gmail.com⁶,
rinasntiii@gmail.com⁷, sriadimunthe@gmail.com⁸

Abstrak

Pengembangan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menjadi topik penelitian yang menarik perhatian para peneliti. Beberapa penelitian menekankan pengembangan multimedia interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dari segi jenisnya, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian literatur, khususnya dalam ranah penelitian pustaka atau library research. Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui analisis berbagai sumber literatur, tidak terbatas pada buku-buku, melainkan juga mencakup bahan dokumentasi, majalah, jurnal, dan surat kabar. Multimedia merupakan sebuah alat yang dapat digunakan sebagai media presentasi yang lebih dinamis dan interaktif, di mana pada media tersebut penggunaannya dapat mengkombinasikan berbagai macam data seperti teks, grafik, video, animasi, dan juga audio. Terdapat jenis-jenis multimedia Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Multimedia adalah gabungan dari tiga buah elemen penting yang terdapat di dalamnya suara, tulisan dan gambar dan terdapat kelebihan serta kekurangannya.

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

Abstract

The development of multimedia in Islamic Religious Education (PAI) learning has become a research topic that has attracted the attention of researchers. Several studies emphasize the development of interactive multimedia that actively involves students in learning. In terms of type, this research can be categorized as literature research, especially in the realm of library research. This method involves collecting data through analysis of various literary sources,

not limited to books, but also including documentary materials, magazines, journals and newspapers. Multimedia is a tool that can be used as a more dynamic and interactive presentation medium, where in this media users can combine various kinds of data such as text, graphics, video, animation and also audio. There are types of multimedia. Learning through multimedia is learning that is designed to use various media simultaneously such as text, images (photos), films (videos) and so on, all of which work in synergy to achieve the learning objectives that have been formulated. Multimedia is a combination of three The important elements contained in sound, writing and images and there are advantages and disadvantages.

Keywords: *The Development of Multimedia, Learning, Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Penelitian tentang pengembangan multimedia dalam pembelajaran PAI dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif PAI, seperti materi pengaruh sosial budaya terhadap sikap beragama umat Islam. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian tentang pengembangan multimedia dalam pembelajaran PAI meliputi beberapa aspek penting.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dan informatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan minat dan belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Evaluasi validitas multimedia interaktif: Hasil penelitian mengevaluasi validitas multimedia interaktif yang dikembangkan terutama dari sudut pandang siswa, guru dan ahli pemangku kepentingan. Mengembangkan alat pembelajaran interaktif multimedia untuk berbagai kelas siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan untuk siswa di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Menurut Wisnu Bayu Aji meneliti pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat. Penelitiannya bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat yang layak digunakan untuk siswa. Evaluasi multimedia pembelajaran dari segi perangkat keras, pembelajaran, tampilan dan pemrograman dinilai sangat baik. Respon siswa terhadap perkembangan multimedia sudah sangat baik. Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran tergolong "sangat efektif". Produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI, materi yang diperoleh untuk melaksanakan shalat, dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PAI.

Tujuan dilaksanakannya penelitian tentang pengembangan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat mencakup beberapa hal, seperti: Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran: Menilai sejauh mana multimedia dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran PAI, baik dari segi pemahaman materi, retensi informasi, maupun keterlibatan siswa. Mengukur Respons Siswa: Meneliti bagaimana siswa merespons penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI, termasuk tingkat minat, motivasi, dan partisipasi siswa. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Berkualitas:

Menilai kualitas multimedia yang dikembangkan, termasuk kejelasan konten, desain visual, dan keterkaitan dengan kurikulum PAI. Menyelidiki Dampak Terhadap Prestasi Siswa: Menganalisis apakah penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI memiliki dampak positif terhadap prestasi akademis siswa. Adaptasi terhadap Kebutuhan Siswa: Meneliti sejauh mana multimedia dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa, termasuk gaya belajar yang berbeda. Pengembangan Inovatif dalam Pembelajaran PAI: Mengeksplorasi cara-cara inovatif untuk mengintegrasikan multimedia agar pembelajaran PAI menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Tujuan-tujuan ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang kontribusi multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

KAJIAN TEORI

Multimedia memiliki beragam makna dalam konteks media pendidikan. Munir berpendapat bahwa multimedia terdiri dari dua elemen, yaitu "multi" dan "media". "Multi" berasal dari bahasa Latin yang artinya "banyak" atau "berbeda". Sebaliknya, "media" berasal dari bahasa Latin "medium", yang mengacu pada perantara atau sesuatu yang mentransfer pesan atau informasi.

Multimedia merupakan kombinasi berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan lainnya yang digunakan untuk menjelaskan tujuan yang ingin disampaikan (Wati, 2016: 129). Secara etimologis, multimedia berasal dari kata "multus" dalam bahasa Latin yang artinya "banyak" atau "pluralitas", dan "media" (bentuk jamak dari "medium") berasal dari kata Latin "medius" yang berarti perantara atau penyajian. Dalam konteks pendidikan, media dapat merujuk pada guru, buku, dan lingkungan sekolah.

Menurut definisi lain, multimedia adalah gabungan minimal dua media input atau output data, seperti audio (suara, musik), video animasi, teks, grafik, dan gambar (Turban et al., 2002). Definisi lain menyatakan bahwa multimedia mencakup teks, grafik, animasi, suara, dan video (Robin dan Linda, 2001), atau multimedia adalah penggunaan komputer untuk membuat dan menggabungkan grafik, suara, gambar bergerak, tautan, dan alat yang memungkinkan interaksi dan komunikasi pengguna (Hofstetter, 2001).

Surjono (2017: 3) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran memungkinkan siswa memahami materi secara mendalam untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Gajeski, yang dikutip oleh Munir, mendefinisikan multimedia sebagai seperangkat media komputer dan sistem komunikasi yang dapat membuat, menyimpan, mengirimkan, dan menerima informasi dalam berbagai bentuk (teks, grafik, suara, video, dll.).

Dalam konteks pendidikan, multimedia sering digunakan untuk menunjang pembelajaran, membuat suasana pembelajaran lebih interaktif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif dengan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka tertarik pada berbagai elemen seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi (Darmawan, 2014: 55). Multimedia memiliki kemampuan untuk memperluas indra dan menarik perhatian serta minat. Menurut *Computer Technology Research (CTR)*, manusia lebih mampu mengingat informasi yang dilihat dan didengar secara bersamaan, mencapai 50-80% dari apa yang dilihat dan didengar. Multimedia, dengan unsur-unsurnya yang lebih kompleks dibandingkan dengan lingkungan pembelajaran

tradisional, memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Munir, 2015: 6).

Beberapa definisi multimedia menyatakan bahwa itu adalah kumpulan elemen media yang saling mendukung dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika kita melihat multimedia sebagai gabungan "multi" dan "media", maka multimedia mencakup berbagai jenis media dalam bentuk komunikasi yang satu. Konsep mediasi mengacu pada fungsi media sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima. Multimedia dalam konteks saat ini melibatkan pengintegrasian berbagai jenis media ke dalam sistem komputer, seperti teks, animasi, grafik, suara, dan video. Definisi multimedia bervariasi, namun umumnya merujuk pada kombinasi elemen-elemen ini dalam perangkat lunak komputer interaktif. Multimedia sebagai kombinasi teks, video, suara, dan animasi dalam perangkat lunak komputer yang memungkinkan terjadinya interaksi.

Demikian pula definisi Schurman yang mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi grafis, animasi, teks, video, dan suara dalam perangkat lunak yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan komputer (Darmawan, 2012: 35). Pentingnya multimedia tidak terbatas pada bidang tertentu saja. Multimedia telah menjadi elemen penting dalam bidang hiburan, penerbitan, komunikasi, pemasaran, periklanan, dan periklanan (Asyhar, 2012: 75). Selanjutnya multimedia memegang peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam Arsyad (2011: 36), Seels dan Glasgow mendefinisikan interaktivitas sebagai suatu sistem penyampaian materi video yang dikendalikan komputer kepada khalayak yang tidak hanya secara pasif mendengarkan atau menonton, namun juga secara aktif bereaksi terhadapnya. Menjelaskan konsep media. Media interaktif ini mencakup animasi dan elemen audiovisual lainnya dan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan positif dari pengguna.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif diartikan sebagai alat perantara atau koneksi yang terhubung dengan komputer dan bersifat saling interaktif dan saling aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran (dalam hal ini multimedia) dapat diartikan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Adanya media tersebut memungkinkan guru untuk menyampaikan bahan ajar, menghubungkan ide-ide abstrak dengan dunia nyata, menciptakan proses dialog, komunikasi dan penyampaian bahan ajar antara pengajar dan siswa, serta memastikan terlaksana dengan baik dan efektif.

Untuk memastikan itu Dengan berkembangnya teknologi, berbagai jenis media pembelajaran telah tersedia. Salah satu media yang memiliki keunggulan signifikan dibandingkan media lainnya adalah multimedia komputer. Multimedia komputer mempunyai keunggulan karena mampu menampilkan informasi dalam format tertulis, audio, dan visual secara bersamaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakan berbagai elemen multimedia untuk memperdalam pemahamannya.

Multimedia saat ini diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama: multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linier. Multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk mengontrol kapan dan bagaimana elemen multimedia ditampilkan. Multimedia

hiperaktif, di sisi lain, adalah jenis multimedia terstruktur yang mencakup elemen yang relevan dengan pengguna dan memungkinkan pengguna mengontrol pengalaman mereka. Nurhadi (2008: 44) mendefinisikan multimedia linier sebagai suatu struktur dengan rangkaian cerita yang berkesinambungan dimana tampilan layar muncul satu demi satu. Oleh karena itu, setiap jenis multimedia menawarkan pengalaman yang berbeda, mulai dari kontrol konten interaktif tingkat lanjut hingga konektivitas yang kuat dari konten hiperaktif hingga cerita linier dari konten multimedia linier.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam mempermudah penyampaian informasi yang kompleks. Memilih elemen multimedia yang tepat dapat membantu menjelaskan konsep sulit dengan lebih mudah. Selain itu, multimedia memungkinkan adanya variasi dalam penyajian materi pendidikan, sehingga memudahkan siswa dengan gaya belajar berbeda untuk memahami dan mengingat informasi yang disajikan.

Dalam perkembangan teknologi multimedia, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai wahana informasi, namun juga sebagai penggerak interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa. Penggunaan multimedia menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Multimedia membantu siswa mencapai potensinya dalam belajar dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik dan mudah dipahami.

METODE

Dilihat dari segi jenis nya, penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian literatur (kepuustakaan), khususnya dalam konteks penelitian kepuustakaan. Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui analisis berbagai sumber literatur, tidak terbatas pada buku, tetapi juga termasuk bahan dokumenter, surat kabar, majalah, dan jurnal. Tujuan utama penelitian kepuustakaan ini ialah untuk menemukan dan memahami berbagai teori, pendapat, prinsip, dalil, hukum, gagasan dan unsur-unsur lain yang dapat digunakan untuk memecahkan dan menganalisis masalah yang diteliti (Sarjono, 2008: 20). Sedangkan menurut Zed Mestika, penelitian perpustakaan atau studi kepuustakaan dapat dijelaskan sebagai serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data dari sumber perpustakaan, yang meliputi membaca, mencatat, dan mengolah bahan koleksi perpustakaan (Mestika, 2004: 3). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengumpulkan berbagai topik yang terdapat dalam buku dan majalah terkait pengembangan sumber daya multimedia dalam Pembelajaran PAI untuk memperkuat topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Multimedia Pembelajaran

Pembelajaran multimedia adalah pembelajaran yang terjadi melalui penggunaan secara simultan berbagai media seperti teks, gambar (foto), dan film (video), yang kesemuanya bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Multimedia merupakan suatu paket bahan pembelajaran yang memadukan berbagai jenis media sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Aulia, 2020) Multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen penting: suara, teks, dan gambar.

Multimedia adalah alat yang dapat digunakan sebagai media presentasi interaktif yang lebih canggih yang memungkinkan pengguna menggabungkan berbagai jenis data, seperti teks, grafik, video, animasi, dan audio. (Hasrian, 2018 : 129) Jenis multimedia antara lain :

1. Presentasi Multimedia

Presentasi multimedia digunakan untuk menyajikan materi teori yang digunakan untuk pembelajaran baik pada kelompok kecil maupun besar. Media ini sangat efektif karena menggunakan proyektor multimedia (LCD/viewer) dengan jarak transmisi yang relatif jauh. Saat menggunakan multimedia dalam presentasi ini, aplikasi yang paling umum biasanya adalah PowerPoint.

2. Program Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah multimedia yang mempunyai pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan dapat memilih tindakan berikut: Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk menyampaikan proses dan tahapan, seperti dalam e-learning.

3. Kemampuan Simulasi

Dengan generasi perangkat lunak yang kuat dan canggih, komputer saat ini telah memperluas jenis aktivitas yang dapat membuat proses pembelajaran benar-benar efektif. Misalnya konten multimedia berbasis komputer dan perangkat lunak tertentu dapat digunakan sebagai sarana menjalankan simulasi untuk melatih keterampilan dan kemampuan tertentu.

4. Video Pembelajaran

Menggunakan multimedia yang didukung komputer dalam area pembelajaran. Selain untuk membuat presentasi multimedia dan CD multimedia interaktif, juga dapat digunakan untuk memutar video pendidikan. Video adalah tutorial interaktif yang membantu siswa memahami konten melalui visualisasi. Siswa dapat berpartisipasi secara interaktif dalam aktivitas langsung berdasarkan konten video.

5. Penggunaan Internet dalam Pembelajaran

Internet adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia, dan komputer pribadi yang terhubung ke Internet memungkinkan pengguna Internet mengakses banyak komputer kapan saja, menyediakan informasi yang dapat diakses oleh semua orang, publik untuk kirim, terima pesan, dan transfer data dari mana saja di dunia. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses berbagai perpustakaan, museum, dan database online untuk memperoleh sumber utama tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, catatan, laporan, data statistik, majalah, surat kabar, artikel, dan banyak lagi. (Sukari, 2019 : 234)

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran konten agama Islam dapat dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran. Kecerdasan merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa, sehingga semakin lengkap media pembelajaran yang digunakan maka akan semakin baik pula hasilnya. Karena pengertian edukatif dan media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan siswa. Semakin sering guru menggunakan media pembelajaran, maka nilai siswa dan tingkat keberhasilan

belajarnya akan semakin baik. Karena media pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif dan pengetahuannya.

Media pembelajaran, termasuk sarana dan prasarana penunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta menunjang proses belajar mengajar, tentunya memerlukan perhatian khusus. Kehadirannya tidak bisa diabaikan dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Multimedia dalam pembelajaran ajaran agama Islam membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, menggunakan waktu belajar dengan lebih efektif, meningkatkan kualitas pembelajaran, mengatasi kebahasaan, dan melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja saya bisa mewujudkannya. (Suhiman, 2015 : 218)

Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai komponen suatu sistem pembelajaran, perlu diperhatikan ciri-ciri komponen lainnya sebagai berikut: tujuan, materi, strategi, penilaian pembelajaran, dll (Daryanto, 2013, p.11). 53). -54).

Ciri-ciri multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut Ada beberapa media konvergensi.

1. Perpaduan unsur audio dan visual.
2. Interaktif dalam artian respon pengguna dapat diperhitungkan.
3. Mandiri dalam artian isinya praktis dan lengkap serta dapat digunakan oleh pengguna tanNpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga ciri tersebut, multimedia pendidikan juga harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: Kemampuan untuk meningkatkan respon pengguna sedini mungkin dan sesering mungkin. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengendalikan kecepatan belajarnya sendiri. Amati siswa mengikuti perintah yang jelas dan terkendali. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalkan. (Oyedele, 2013 : 292–300)

Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Multimedia mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan dibandingkan media lainnya.

1. Kelebihan
 - a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan umpan balik yang mudah. Karena multimedia juga memiliki unsur interaktif, maka terbukti bahwa multimedia dapat meningkatkan proses interaktif. Selain memantau perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik, multimedia efektif karena memungkinkan guru segera menjawab pertanyaan siswa. (Munir, 2012 : 235)
 - b. Multimedia memungkinkan guru leluasa menentukan topik proses pembelajaran. Siswa harus mampu mengidentifikasi topik yang sesuai dan disukai untuk proses pembelajaran. Pilihan topik yang bebas ini merupakan salah satu ciri proses pembelajaran komputer. Melihat materi pembelajaran dan data tersimpan yang disediakan oleh program proses pembelajaran dengan cepat dan mudah.

- c. Anda dapat dengan mudah mengontrol sistem selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran komputer dapat dilakukan secara berkelompok maupun secara individu. Bahkan dalam kelompok, proses pembelajaran pada dasarnya merupakan tugas individu. Laurillard lebih lanjut menjelaskan bahwa tidak ada alasan yang baik untuk memprediksi pemrograman, karena tidak ada seorang pun, apakah seorang guru, peneliti, atau pemrogram, yang mengetahui lebih banyak daripada orang yang belajar cara belajar. (Munir, 2009: 216-217)
 - d. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dasar dengan benar, konkrit dan autentik.
 - e. Media pembelajaran yang baik juga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar.
 - f. Melalui media pembelajaran multimedia dapat dijangkau khalayak luas (keterampilan berkomunikasi) dan dapat melihat objek secara simultan. (Irjus Indrawan, 2020 : 55-56)
 - g. Siswa mempunyai pengalaman yang luas dengan semua media.
 - h. Kebosanan pada siswa dapat dihindari dengan menggunakan berbagai media.
 - i. Sangat bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar.
2. Kekurangan
- a. Biaya yang sangat tinggi. Hal ini terjadi karena keterbatasan laptop, internet, dan kebutuhan daya yang cukup.
 - b. Membutuhkan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional. (Rudi Susilana, 2009: 22-23)
 - c. Mengandalkan keterampilan visual.
 - d. Perkembangan memerlukan keterampilan tambahan.
 - e. Masa pengembangan yang panjang.

SIMPULAN

Pengembangan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melibatkan penggunaan berbagai fitur seperti teks, suara, gambar, video dan animasi untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dari segi desain, PAI Multimedia mengikuti prinsip visual untuk memperjelas konsep melalui elemen visual; kesederhanaan, menyajikan informasi sederhana agar mudah dipahami; konsistensi tata letak, untuk menciptakan pengalaman yang konsisten; fokus, untuk menarik perhatian siswa; dan interaktivitas. Mengaktifkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Jenis multimedia PAI antara lain presentasi PowerPoint, CD/DVD multimedia pembelajaran interaktif, simulasi, video pembelajaran, dan pemanfaatan Internet. Presentasi PowerPoint menyediakan struktur slide yang terorganisir, dan CD/DVD multimedia pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Video pembelajaran menggabungkan elemen visual dan audio, dan penggunaan Internet menyediakan akses ke sumber informasi terkini.

Penerapan multimedia dalam pembelajaran PAI tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membuat penggunaan waktu menjadi lebih efisien. Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan inovasinya. Fleksibilitas akses memungkinkan siswa mengakses materi

kapan saja dan dimana saja berdasarkan kebutuhan masing-masing. Oleh karena itu PAI Multimedia memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pendidikan agama Islam modern, memadukan teknologi dengan nilai-nilai agama untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inspiratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darojat, Auliya Zakiyah. *Pembelajaran PAI Multimedia*. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Negeri Ponorogo, 2020.
- Hasrian Rudi Setiawan & Nurzannah, 2018, *Media Pembelajaran Teori dan Praktek*, Yogyakarta : Bildung Nusantara.
- Hofstetter. 2001. *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yudistira.
- Indrawan Irjus, 2020, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: Pena Persada
- Munir, 2009, *Pembelajaran jarak jauh berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta
- Munir, 2012, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Nurhadi, W. 2008. *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Oyedele, V., Rwambiwa, J., & Mamvuto, A. (2013). *Using Educational Media and Technology in Teaching and Learning Processes: A Case of Trainee Teachers At Africa University*. *Academic Research International*, 4(1)
- Suhrman, 2015, *Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Vol. 19: Madania.
- Sukari, 2019, *Multimedia Berbasis Komputer dalam Proses Pembelajaran*, Vol. 15, Mamba'ul u'lum.
- Susialana, 2009, *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.