

Pengembangan Multimedia Berbasis *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA

Arvindo¹, Zuliarni², Syafril³, Septriyen Anugrah⁴

^{1,2,3,4} Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

e-mail: arvindo820@gmail.com¹, zulliarni59@gmail.com², syafril.alwi@yahoo.com³, septriyen@fip.unp.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya minat dan antusias siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Permasalahan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa buku paket dan LKS sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang dapat menjadikan aktivitas belajar lebih menarik dan mempermudah siswa dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih akrab dikenal dengan istilah *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *define, design, develop, disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 orang validator media dan 1 orang validator materi. Uji coba produk dilakukan kepada 29 orang siswa kelas X SMA N 2 Painan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan produk. Hasil pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini memperoleh tingkat validitas 100% pada aspek materi dengan kategori "sangat praktis". Sementara pada aspek media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validitas 99% dari ahli media I, sedangkan dari ahli media II memperoleh persentase validitas sebesar 96,43% dengan kategori sangat valid. Untuk uji praktikalitas memperoleh nilai dengan persentase praktikalitas sebesar 82% dengan kategori "Praktis". Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan layak dan praktis digunakan pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.

Kata kunci: *Pengembangan, Media, Multimedia, Powerpoint, PAI*

Abstract

This research was motivated by the problem of students' lack of interest and enthusiasm in participating in PAI learning activities. This problem arises because the learning media used by teachers are still textbooks and worksheets so that learning becomes boring and less interesting. The solution to overcome this problem is to use learning multimedia which can

make learning activities more interesting and make it easier for students to learn. This type of research is development research or what is more familiarly known as research and development (R&D). This development research uses a 4D development model which consists of 4 stages, namely define, design, develop, disseminate. The product validity test was carried out by 3 validators, namely 2 media validators and 1 material validator. Product trials were carried out on 29 class X students of SMA N 2 Painan with the aim of finding out the practicality of using the product. The results of the development of interactive multimedia in this research obtained a validity level of 100% in the material aspect in the "very practical" category. Meanwhile, the media aspect obtained a very valid category with a validity percentage of 99% from media expert I, while media expert II obtained a validity percentage of 96.43% with a very valid category. For the practicality test, it obtained a score with a practicality percentage of 82% in the "Practical" category. Based on the results of validity and practicality tests, it can be concluded that the multimedia learning that has been developed is suitable and practical for use in PAI subjects for class X SMA.

Keywords : *Development, Media, Multimedia, Powerpoint, PAI*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan terus dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pada zaman sekarang inovasi pada bidang teknologi terus berkembang salah satunya pada bidang Pendidikan yang melahirkan berbagai macam media pembelajaran. Menurut Supriyono (2018) penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Teknologi sangat dibutuhkan pada dunia Pendidikan, karena berpengaruh besar dalam meningkatkan kualitas intelektual manusia, terutama pada era revolusi industri 4.0 teknologi berperan besar dalam semua aspek kehidupan termasuk dalam bidang Pendidikan. Kreativitas dan inovasi dalam Pendidikan perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Pada jenjang pendidikan SMA, salah satu mata pelajaran yang memiliki andil besar dalam pembentukan sikap, karakter, dan perilaku siswa adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 2 Painan, diperoleh informasi bahwa pada saat ini media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket. Buku paket masih memiliki keterbatasan visualisasi konsep, yang terdapat pada buku hanya teks dan gambar yang terbatas sehingga siswa menjadi bosan dan kurang tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran pelajaran PAI. Kondisi ini juga membuat siswa kesulitan memahami materi pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil Belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat menjadi jawaban dari permasalahan pada mata pelajaran PAI adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Ramli (2015) penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI merupakan suatu keharusan, karena tanpa media tentunya sulit bagi guru untuk dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan itu, menurut Supriyono (2018) penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Salah satu media pembelajaran

yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan pada mata pelajaran PAI adalah Multimedia pembelajaran.

Multimedia pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dapat diciptakan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Penggunaan aplikasi *power point* juga tepat digunakan karena sudah umum digunakan dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah untuk dimanfaatkan, sehingga guru bisa menyampaikan materi dengan banyak ide-ide yang kreatif. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis PPT memungkinkan guru untuk menghadirkan gambar, video, atau animasi yang tidak bisa dihadirkan secara langsung di kelas atau berupa kejadian di masa lalu. Penggunaan PPT sebagai media pembelajaran juga dapat mendukung segala jenis belajar siswa, karena di dalam multimedia pembelajaran berbasis PPT berisi audio, animasi, video, gambar, dll.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2011: 333), metode penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Trianto (2012:93), model pengembangan 4-D memiliki empat tahap yaitu Define (pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Penelitian ini melibatkan 29 siswa di kelas X SMA N 2 Painan. Untuk validasi produk, ada satu validator materi dan dua validator media. Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah angket validitas dan praktikalitas, dokumentasi, format penilaian. Sugiyono (2017:199) menjelaskan angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA. Media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-D). Model pengembangan 4D terdiri dari beberapa tahapan, berikut ini akan dijabarkan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis Powerpoint.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahapan define bertujuan untuk memunculkan dan memperoleh masalah yang dihadapi pada mata pelajaran PAI, sehingga nantinya media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahapan ini terdapat 4 langkah yang dapat dilakukan, yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui indikator yang harus dicapai siswa saat pembelajaran sehingga Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran dapat tercapai. Analisis kurikulum dapat memberikan informasi

kepada pengembang mengenai materi-materi pembelajaran yang membutuhkan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan tenaga pendidik, diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMA N 2 Painan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sendiri mendorong siswa untuk dapat belajar dengan aktif, mandiri, menyenangkan, dan menunjukkan bakat alaminya.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik siswa. Informasi mengenai karakteristik peserta didik sangat penting untuk dilakukan, karena dengan informasi tersebut media yang dikembangkan nantinya akan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas X di SMA N 2 Painan menunjukkan siswa kurang termotivasi dan tidak antusias dalam belajar. Permasalahan tersebut muncul akibat media pembelajaran yang digunakan guru kurang mampu untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa bosan saat belajar. Mayoritas guru masih menggunakan media papan tulis, buku cetak, dan LKS saat mengajar dikelas.

Mengacu pada data dari guru wali kelas, rata-rata peserta didik kelas X SMA berusia 15-16 tahun, yang mana pada usia tersebut kemampuan motorik siswa sudah berkembang sehingga mampu menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif sendiri dapat menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menarik, karena mampu menampilkan gambar, teks, audio, video, dan animasi. Media pembelajaran interaktif juga mampu mendorong siswa untuk dapat aktif dan mandiri dalam belajar, sehingga pemahaman mereka akan jauh lebih maksimal.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk melakukan identifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan. Analisis konsep termasuk pada analisis materi dan tugas. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian materi yang akan dipelajari pada mata Pelajaran PAI. Analisis tugas mengacu pada alur tujuan pembelajaran.

Salah satu materi pada mata pelajaran PAI yang dipelajari di kelas X adalah meneladani peran ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia. Materi ini tergolong luas dan panjang, sehingga akan membuat siswa menjadi bosan jika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik. Penggunaan media pembelajaran interaktif tentunya akan sangat membantu siswa dalam memahami materi ini, karena gambar, animasi, audio, dan teks yang relevan akan sangat membantu siswa.

d. Perumusan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Rangkaian tujuan pembelajaran merupakan dasar dalam menyusun rancangan perangkat pembelajaran dan tes.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi sejarah peradaban islam sebagai berikut:

- 1) Menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia.
- 2) Membuat bagan timeline sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, bi al-ḥikmah wa al-mau'izat al- ḥasanah adalah perintah Allah Swt.
- 3) Membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahapan perancangan berisi rangkaian kegiatan untuk menentukan dan merancang produk apa yang akan dibuat dan dikembangkan. Tahapan perancangan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Pemilihan Format

Mengacu pada mata pelajaran PAI kelas X dengan materi meneladani peran ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, dibutuhkan format media yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan membantu dalam proses pembelajaran. Mengingat cakupan materi yang luas, tentunya akan sulit bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran, jikalau guru hanya mengandalkan papan tulis, buku paket, dan LKS saat mengajar. Penggunaan multimedia pembelajaran tentunya akan menjadi solusi terbaik untuk menyajikan materi meneladani peran ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia. Penggunaan multimedia yang mengandung teks, audio, video, dan animasi tentunya akan mempermudah siswa dalam memahami materi dengan maksimal.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media bertujuan agar produk yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menjadikan mereka lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, dan fasilitas yang terdapat di sekolah. Pemilihan media berupa multimedia berbasis Powerpoint yang di dalamnya memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video.

c. Penyusunan Tes

Penyusunan tes didasarkan pada analisis konsep yang dirumuskan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan kemampuan peserta didik. Multimedia yang dikembangkan pada penelitian ini nantinya akan memuat tes berupa soal objektif untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi meneladani peran ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.

d. Rancangan Awal

Setelah peneliti menentukan media dan format media yang sesuai dengan analisis terhadap kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, mempertimbangkan fitur aplikasi, dan fasilitas sekolah, selanjutnya penulis merancang media pembelajaran yang mampu untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih

efektif, efisien, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini nantinya akan diuji cobakan kepada siswa kelas X SMA N 2 Painan.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Setelah produk selesai diproduksi, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Dalam tahapan analisis data, dilakukan uji validitas media dan validitas materi, serta dilanjutkan dengan uji praktikalitas terhadap produk yang telah dikembangkan pada tahapan Development (pengembangan). Hal ini berguna untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk agar layak digunakan.

a. Uji Validitas

1) Validitas Media

Validasi media dilakukan oleh 2 validator media yaitu Ibu Winanda Amilia M.Pd.T (validator I) dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd (validator II). Uji validasi media dilakukan dalam dua tahap, adapun hasil uji validasi tahap pertama dan kedua sebagai berikut:

Tabel 1. Vaildasi Media Ahli Media 1

| Indikator | Butir Penilaian | Penilaian | |
|-------------------|-----------------|-----------|---------|
| | | Tahap 1 | Tahap 2 |
| Kesesuaian Media | 1 | 4 | 4 |
| | 2 | 3 | 4 |
| | 3 | 4 | 4 |
| | 4 | 4 | 4 |
| Penggunaan Media | 1 | 3 | 4 |
| | 2 | 2 | 4 |
| | 3 | 2 | 4 |
| Penyajian Media | 1 | 2 | 4 |
| | 2 | 4 | 4 |
| | 3 | 4 | 3 |
| | 4 | 4 | 4 |
| | 5 | 4 | 4 |
| | 6 | 4 | 4 |
| Desain dan Layout | 1 | 4 | 4 |
| | 2 | 3 | 4 |
| | 3 | 2 | 4 |
| | 4 | 3 | 4 |
| | 5 | 4 | 4 |
| | 6 | 4 | 4 |
| | 7 | 4 | 4 |
| | 8 | 4 | 4 |
| Jumlah | S | 72 | 83 |
| | N | 84 | 84 |

| | | | |
|--|-------------|-------|--------------|
| | <i>P(s)</i> | 85,71 | 99% |
| | Kriteria | Valid | Sangat Valid |

Tabel 2. Validasi Media Ahli Media 2

| Indikator | Butir Penilaian | Penilaian | |
|-------------------|-----------------|-----------|--------------|
| | | Tahap 1 | Tahap 2 |
| Kesesuaian Media | 1 | 4 | 4 |
| | 2 | 3 | 4 |
| | 3 | 3 | 4 |
| | 4 | 4 | 4 |
| Penggunaan Media | 1 | 4 | 4 |
| | 2 | 2 | 3 |
| | 3 | 3 | 4 |
| Penyajian Media | 1 | 3 | 4 |
| | 2 | 4 | 4 |
| | 3 | 4 | 4 |
| | 4 | 4 | 4 |
| | 5 | 4 | 4 |
| | 6 | 4 | 4 |
| Desain dan Layout | 1 | 4 | 4 |
| | 2 | 3 | 4 |
| | 3 | 3 | 3 |
| | 4 | 3 | 4 |
| | 5 | 4 | 4 |
| | 6 | 4 | 4 |
| | 7 | 4 | 3 |
| | 8 | 4 | 4 |
| Jumlah | S | 75 | 81 |
| | N | 84 | 84 |
| | <i>P(s)</i> | 89,29 | 96,43 |
| | Kriteria | Valid | Sangat Valid |

2) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas X SMA N 2 Painan yaitu Bapak Ajrul Aswad, S.Pd.I. Aspek validasi materi meliputi kelayakan isi, penyajian materi, dan evaluasi. Berdasarkan penilaian dari validator materi, multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase skor 100% dengan kategori “sangat valid”. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi dan evaluasi yang terkandung dalam multimedia pembelajaran ini sudah sangat bagus terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Alternatif Jawaban | | | |
|--------------|---------------------|--|--------------------|---|---|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kelayaan Isi | Kesesuaian materi dengan Standar Komptensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran | | | | 4 |
| | | Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD | | | | 4 |
| | | Kesesuaian materi dengan tujuan belajar | | | | 4 |
| | | Keakuratan gambar yang digunakan | | | | 4 |
| | | Keakuratan animasi pada media | | | | 4 |
| | | Keakuratan penggunaan background dalam media | | | | 4 |
| | | Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi | | | | 4 |
| | | Kesesuaian gambar dengan petunjuk materi | | | | 4 |
| | | Materi yang disajikan sudah tepat | | | | 4 |
| | | Kesesuaian isi keseluruhan materi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai | | | | 4 |
| 2 | Penyajian | Materi yang disajikan memberikan daya tarik untuk belajar | | | | 4 |
| | | Materi yang disajikan sesuai dan lengkap | | | | 4 |
| 3 | Evaluasi | Sistematika penyajian soal sesuai dengan materi | | | | 4 |
| | | Kesesuaian evaluasi dengan kemampuan peserta didik | | | | 4 |
| Total | | S | | | | 56 |
| | | SM | | | | 56 |
| | | % | | | | 100 |

3) Uji Praktikalitas

Media pembelajaran dikatakan praktis jika hasil angket siswa menunjukkan hasil positif. Uji praktikalitas meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan kebermanfaatan. Hasil uji praktikalitas

multimedia pembelajaran memperoleh nilai persentase sebesar 82% dengan kategori “praktis”. Hal ini membuktikan multimedia pembelajaran ini layak untuk digunakan dan dapat membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran. Uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Uji praktikalitas

| NO | NAMA | INDIKATOR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|------|-----------|-----|-----|-----|-----|----------------------|-----|----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|-----|----------------|-----|-----|------|------|
| | | TAMPILAN | | | | | KEMUDAHAN PENGGUNAAN | | | | | PENYAJIAN MATERI | | | | | KEBERMANFAATAN | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 | FA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| 2 | RPU | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| 3 | SOD | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| 4 | YG | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | |
| 5 | LPM | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 6 | ANM | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | |
| 7 | M | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 8 | NDC | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 9 | VD | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 10 | AA | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | |
| 11 | TDA | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | |
| 12 | AA | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | |
| 13 | RMI | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | |
| 14 | VSR | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | |
| 15 | NSK | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 16 | MA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 17 | MDS | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | |
| 18 | ZAR | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | |
| 19 | HMP | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | |
| 20 | AT | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | |
| 21 | NNW | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 22 | IZ | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 23 | HAI | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | |
| 24 | ADP | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| 25 | DD | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 26 | GA | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | |
| 27 | KAA | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | |
| 28 | RSP | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | |
| 29 | NDP | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | |
| JUMLAH | | 96 | 98 | 96 | 97 | 101 | 95 | 92 | 88 | 102 | 94 | 90 | 96 | 94 | 96 | 96 | 91 | 96 | 93 | 94 | 100 |
| RATA-RATA | | 3,31 | 3,4 | 3,3 | 3,3 | 3,5 | 3,3 | 3,2 | 3 | 3,5 | 3,2 | 3,1 | 3,3 | 3,2 | 3,3 | 3,3 | 3,1 | 3,3 | 3,2 | 3,24 | 3,45 |
| TOTAL RATA-RATA | | 3,28 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PERSENTASE | | 82% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

4. Tahap Desseminate (Penyebaran)

Tahapan terakhir dari proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D adalah tahap Disseminate. Tahapan ini berisi aktifitas berupa penyebaran produk ke cakupan yang lebih luas. Menurut Maydiantoro (2021) tujuan dari tahapan penyebaran adalah untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh individu, kelompok, atau system yang lebih luas. Pada penelitian ini, multimedia pembelajaran yang berhasil dikembangkan dan telah terbukti valid serta praktis disebarakan ke guru di SMK N 7 Padang agar nantinya produk tersebut dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran tentunya memberikan manfaat lebih untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan efisien. Menurut Daryanto(2010:53) secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas siswa belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan lagi.

Penelitian ini berangkat dari kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran.

Kebanyakan guru masih memanfaatkan papan tulis, buku paket, dan LKS saat proses pembelajaran. Tentunya media tersebut memiliki keterbatasan yang dapat mengurangi keefektifan proses belajar mengajar. Sangat perlu adanya penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran. Tahapan ketiga dari mode pengembangan 4D yaitu tahap development(pengembangan). Tahapan ini memegang peranan penting karena akan menghasilkan data untuk hasil penelitian. Proses yang dilakukan pada tahap ini yaitu pengembangan media yang telah dibuat pada tahap design. Pengembangan dilakukan berdasarkan masukan dan revisi dari ahli media dan ahli materi.

Tahap Define (pendefinisian) sebagai langkah pertama dari model pengembangan 4D dilakukan untuk melakukan identifikasi masalah dan mencari persoalan yang dihadapi pada mata pelajaran PAI kelas X SMA. Langkah yang ditempuh pada tahapan pendefinisian yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis konsep. Setelah melakukan tahapan define, langkah berikutnya adalah melakukan tahapan design. Tahapan ini berisi kegiatan untuk merancang media yang akan menjadi solusi dari persoalan yang ditemui pada mata pelajaran PAI kelas X SMA. Tahapan design dilakukan dengan memilih format media, pemilihan media, penyusunan tes, dan rancangan awal media yang berisi storyboard, flowchart, dan dilanjutkan dengan pengerjaan media dengan menggunakan aplikasi powerpoint. pada tahap development juga dilakukan uji praktikalitas yang dilakukan oleh 29 orang siswa kelas X.E¹² SMA N 2 Painan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau lebih akrab dikenal dengan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Menurut Hanifah, & dkk (2023) penelitian dengan 4D memiliki 4 tahapan utama, yaitu define untuk melakukan identifikasi masalah, design untuk merancang produk yang akan menjawab permasalahan, develop untuk mewujudkan rancangan serta mengembangkan dan menguji produk, dan yang terakhir dissemination untuk menyebarkan produk yang telah berhasil.

Validasi media dilakukan oleh 2 validator media yaitu Ibu Winanda Amilia M.Pd.T dan Bapak Nofri Hendri M.Pd.T dengan hasil perolehan skor rata-rata kevalidan media 99% dengan kategori "sangat valid" dan 94,43 dengan kategori "sangat valid" sehingga media layak untuk digunakan. Validasi materi dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI kelas X SMA N 2 Painan yaitu Bapak Ajrul Aswad, S.Pd.I. Aspek validasi materi meliputi kelayakan isi, penyajian materi, dan evaluasi. Berdasarkan penilaian dari validator materi, multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase skor 100% dengan kategori "sangat valid". Hal tersebut menunjukkan bahwa materi dan evaluasi yang terkandung dalam multimedia pembelajaran ini sudah sangat bagus.

Selain validasi media dan validasi materi, pada tahap development juga dilakukan uji praktikalitas yang dilakukan oleh 29 orang siswa kelas X.E¹² SMA N 2 Painan. Menurut Zulkarnain dan Jatmikowati (2018), Media pembelajaran dikatakan praktis jika hasil angket siswa menunjukkan hasil positif. Uji praktikalitas meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan kebermanfaatannya. Hasil uji praktikalitas multimedia pembelajaran memperoleh nilai dengan persentase sebesar 82% dengan kategori "praktis". Hal ini membuktikan multimedia pembelajaran ini layak untuk digunakan dan dapat

membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.
2. Hasil validitas produk pada aspek materi memperoleh kategori sangat valid dengan nilai rata-rata dari validator 5 dengan persentase validitas sebesar 100%. Sementara pada aspek media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validitas 99% dari ahli media I, sedangkan dari ahli media II memperoleh persentase validitas sebesar 96,43% dengan kategori sangat valid. Untuk uji praktikalitas memperoleh nilai dengan persentase praktikalitas sebesar 82% dengan kategori "Praktis".
3. Berdasarkan uji validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, maka Pengembangan Multimedia Berbasis *Powerpoint* layak digunakan pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2015. Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah. *Latnida Journal*, Vol. 3 No. 2, (Hlm:171-172).
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hanifah Salsabila, U., Ulil Ilmi, M., Aisyah, S., Nurfadila, & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 03(01), 104–112.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research & Development)
- Ramli, M. (2015). *Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Tarbiyah Islamiyah*. 5(2): 56-78.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:CV. Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash CS6 berbasis android pokok bahasan segitiga. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(1).