



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP IT AL-QONITA PALANGKA RAYA IMPLEMENTASI MODEL KEMP

Melta Ayunitha

meltaayunitha22@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Jasiah

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id.

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Komplek Islamic Centre Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya,
Kode Pos 731112, Kalimantan Tengah

Abstract. *This study aims to develop multimedia-based learning media in the material of prostration of gratitude, sahwī and tilawah to increase the activeness of seventh grade students at Al-Qonita Integrated Islamic Junior High School Palangka Raya. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Kemp model. Data were collected through observation, interviews, questionnaires and documentation. Research instruments to test the feasibility of media, namely media expert validation instruments, material expert validation instruments, teacher and student questionnaires. The results of this study indicate that the feasibility of media based on the results of media expert validation obtained a score of 83% with very good criteria. Meanwhile, the validation results from material experts obtained a score of 78% with good criteria. Furthermore, the results of the teacher questionnaire obtained a score of 86% with very good criteria. While the results of student questionnaires obtained a score of 93.3% with very good criteria. In conclusion, multimedia-based learning media is very effective in increasing student activeness in PAI learning, from the results of the questionnaire that researchers get from educators also state that the media used is very interesting and makes students look active in learning.*

Keywords: *Development, Multimedia, Student engagement.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dalam materi sujud syukur, sahwī dan tilawah untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VII di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Kemp. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media, yaitu instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor 83% dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 78% dengan kriteria baik. Selanjutnya, hasil angket guru diperoleh skor 86% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil angket siswa diperoleh skor 93,3% dengan kriteria sangat baik. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis multimedia sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI, dari hasil angket yang peneliti dapatkan dari pendidik juga menyatakan media yang digunakan sangat menarik dan membuat siswa terlihat aktif dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia, Keaktifan siswa.

LATAR BELAKANG

Perkembangan dalam dunia pendidikan menuntut guru atau pendidik untuk siap memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan zamannya. Di era digital yang penuh dengan berbagai tantangan masa depan menuntut guru untuk memberikan pendidikan dengan berbagai metode dan sarana pembelajaran yang efektif agar dapat memberikan hasil yang baik kepada siswanya. (Anita & Manshur, 2021)

Pendidik yang profesional, tugas dan perannya sangat kompleks, tidak hanya terbatas pada pengajaran sederhana, penyampai ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar atau interaksi pendidikan yang berlangsung di kelas, tetapi guru juga berperan sebagai pendamping, pembimbing, dan mendidik peserta didik sedemikian rupa sehingga siswa dalam proses pembelajaran terarah untuk mencapai tujuan pendidikan dan guru juga berperan sebagai pengelola, evaluator, pembimbing dan lain-lain, sesuai dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru.

Kurikulum pendidikan di institusi pendidikan khususnya pada sekolah menengah pertama (SMP) telah memiliki bidang pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI mempunyai maksud dan tujuan untuk meningkatkan keteguhan iman, pemahaman, penjiwaan dan pelaksanaan ajaran agama Islam pada siswa. Dengan demikian peserta didik tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berjiwa shaleh dan dapat memiliki akhlak yang mulia. (Syawaluddin et al., 2021)

Namun, dalam implementasinya, pembelajaran PAI sering menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Di era modern ini, siswa cenderung lebih tertarik pada media visual dan teknologi interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Hal ini memengaruhi tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran di kelas. (Farida & Fatiha, 2020)

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar. Siswa yang aktif tidak hanya sekadar hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental dan emosional dalam pembelajaran. Keaktifan ini meliputi keberanian bertanya, menjawab, berpendapat, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Namun, kurangnya inovasi dalam media pembelajaran sering kali menjadi penghambat untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong keaktifan tersebut. (Eman Nataliano Busa, 2023)

Komunikasi dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik akan lebih efektif dan efisien, maka kemampuan guru yang berfungsi sebagai informasi belajar dalam proses belajar mengajar, sebagai pemberi sumber materi kepada peserta didik, bahkan peserta didik sebagai subyek atau penerima pesan melalui berbagai macam media pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar agar peserta didik meningkat prestasinya, maka guru dituntut untuk mampu menggunakan media yang baik dan benar, guru juga harus mampu memilih alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas dengan baik, agar peserta didik mampu menerima materi pembelajaran. (Restiana, 2020)

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah terbukti menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Multimedia mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti gambar, video, animasi, dan simulasi, yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

Pembelajaran berbasis multimedia yakni pembelajaran yang menggunakan teknologi interaktif, seperti kuis online, simulasi, atau platform diskusi daring (dalam jaringan), hal tersebut dilakukan karena untuk meningkatkan interaksi dan berpikir kritis siswa terhadap mata Pelajaran PAI. Keadaan di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya pada saat pembelajaran PAI siswa didalam kelas merasa jenuh. Saat proses pembelajaran dikelas siswa kurang antusias dan kurangnya minat belajar. Maka pembelajaran berbasis multimedia dilakukan agar siswa memiliki rasa antusias dan dapat berpikir secara kritis terhadap pembelajaran dikelas dengan maksimal. (Machfud et al., 2024)

Nuriah (2021) menjelaskan bahwa salah satu komponen penting yang harus ada dalam multimedia ini adalah komputer dan LCD/proyektor yang digunakan secara terintegrasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini keduanya berperan dalam membantu guru menayangkan video dan juga menjelaskan materi pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pada materi sujud syukur, sahur dan tilawah untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas VII SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya. Multimedia yang dikembangkan berupa kombinasi video edukatif yang mencakup beberapa elemen penting. Pertama, video tersebut menampilkan elemen berupa gambar yang relevan dengan materi pelajaran, disertai

dengan teks deskriptif yang memberikan penjelasan mendalam. Elemen visual dan tekstual ini diperkaya dengan iringan musik instrumental yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Selain itu, multimedia ini juga mengintegrasikan dengan video dari platform YouTube yang terkait erat dengan materi pelajaran. Penggunaan video tersebut ini dimaksudkan untuk memberikan konteks nyata dan relevan terhadap konsep dan tata cara pada materi sujud syukur, sahwī dan tilawah, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

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

METODE PENELITIAN

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

Model yang digunakan oleh penulis ialah model *Jerold E.Kemp*. Konsep model *Jerold E.Kemp* ini berfokus pada analisis kondisi pembelajaran yang meliputi memperkirakan kebutuhan belajar, memilih topik atau tugas pembelajaran, mengenali karakteristik peserta didik, menetapkan materi pelajaran, dan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik.

Pengembangan strategi pembelajaran pada model ini melibatkan perancangan aktivitas pembelajaran, pemilihan media yang mendukung proses pengajaran, serta penyusunan layanan pendukung. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan melalui pengembangan alat evaluasi dan uji coba awal untuk memastikan efektivitas program. (Akbar et al., 2024)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media, yaitu instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket guru dan siswa. Angket ini dirancang untuk menggali pengalaman dan pendapat peserta didik serta guru mengenai multimedia. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek-aspek seperti tingkat kesenangan, kemudahan, dan efektivitas dalam membantu pemahaman materi. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh langsung dari responden.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII dan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengumpulan data dari kedua kelompok ini diharapkan memberikan perspektif mengenai multimedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

1. Validasi Ahli

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

a. Ahli Media

Penilaian unsur media pembelajaran dilakukan oleh ahli media yakni oleh Ibu Ayatussalam, M.Pd. selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. Hasil pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada angket tanggapan ahli desain dan media diperoleh nilai persentase 83%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk kedalam kualifikasi “Baik”. Artinya, media pembelajaran dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan.

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Ibu Khadijah, S.Kom.I, M.Pd. selaku dosen ahli materi diperoleh nilai persentase 78%. Yang dinyatakan masuk dalam kategori “Baik”. Artinya, media pembelajaran dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan. Berdasarkan hasil review penilaian/tanggapan ahli materi, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi valid, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

2. Uji Coba Produk

Dalam artikel ini, penulis mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis video melalui serangkaian langkah strategis. Pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, diikuti dengan pertanyaan mengenai kabar siswa-siswi sebagai bentuk apresiasi yang tidak langsung. Peneliti juga menunjukkan perhatian secara personal dengan menanyakan apakah ada siswa yang sedang sakit atau izin, untuk memastikan kondisi fisik dan emosional mereka sebelum memulai materi pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mendekatkan hubungan antara pendidik dan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih manusiawi dan kondusif, di mana setiap siswa merasa diperhatikan. Selanjutnya, memberikan pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa berpikir kritis, serta memberikan penjelasan singkat mengenai sujud syukur, sahwī, dan tilawah sebagai pengantar sebelum menggunakan media video pembelajaran. Aktivitas sederhana ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana yang santai, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan siap untuk berpartisipasi secara aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi bab empat yaitu “Sujud Syukur, Sahwī dan Tilawah” di kelas VII SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya yang layak diterapkan dalam pembelajaran. Adapun beberapa tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh penulis yaitu

1. Perencanaan

- a. Tahap awal dalam perencanaan mempelajari kurikulum dengan memahami Kompetensi dasar dan buku ajar, untuk mempersiapkan media pembelajaran yang ingin dibuat, instrumen tes, instrumen observasi guru dan siswa, yang akan dipakai sebagai instrument pengumpulan data pada saat tindakan.
- b. Penulis menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada hari Selasa, 15 Oktober 2024 dengan Bapak SB selaku guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran PAI serta kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Padahal, siswa di kelas VII SMP memerlukan media

pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian, sehingga mereka dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada materi “Sujud syukur, sahwī dan tilawah” siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mendukung dan memudahkan mereka dalam memahami tentang penjelasan serta tata cara sujud syukur, sahwī dan tilawah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia agar siswa dapat lebih aktif, semangat dan termotivasi untuk belajar, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut.

2. Pengembangan

- a. Pada tahap ini peneliti terlebih dulu merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan memilih membuat multimedia. Tahap perancangan media mencakup beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan, menyusun materi, merancang konten media, serta merancang elemen-elemen seperti gambar ilustrasi dan video. Proses perancangan juga melibatkan pemilihan perangkat lunak dan aplikasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran multimedia. Adapun perangkat lunak yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media ini adalah platform Canva.
- b. Selanjutnya yaitu tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran berbasis multimedia berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Canva. Serta peneliti juga menggunakan platform lain sebagai bantuan yaitu CapCut dan YouTube kedua aplikasi ini digunakan untuk membantu peneliti dalam mengedit dan mencari video mengenai materi tentang tata cara sujud syukur, sahwī dan tilawah. Adapun langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva yang peneliti lakukan menggunakan ponsel karena lebih mudah dan dapat dijangkau setiap orang terutama peserta didik untuk pembelajaran maupun aktivitas lainnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:
 - 1) Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store.
 - 2) Bila belum memiliki akun, klik *sign up*

- 3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email. Guru atau peserta didik bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di Canva, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.
- 4) Membuat Desain Melalui Canva.
- 5) Menyimpan Hasil Desain dari Canva.

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai. (Pelangi, 2020)

Setelah itu, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

3. Penerapan

Pada tahap penerapan (*implementation*), penulis melakukan uji coba media pembelajaran berbasis multimedia pada siswa kelas VII di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya. Media pembelajaran ini diimplementasikan pada materi “Sujud syukur, sahwī dan tilawah”. Sebelum media diterapkan peneliti melakukan persiapan kepada guru dan peserta didik, pada persiapan tersebut peneliti menjelaskan secara ringkas bagaimana media pembelajaran bekerja dan berfungsi. Selama implementasi, siswa diminta untuk dapat memperhatikan video yang ditampilkan. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran PAI. Setelah media diimplementasikan, peneliti membagikan angket respon untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak. Berikut hasil angket respon siswa.

4. Evaluasi

Tahapan terakhir adalah *evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui angket yang melibatkan guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh skor 93,3% yang menunjukkan kategori “Sangat baik”. Adapun hasil angket respon guru diperoleh skor 86% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik”. Sehingga, berdasarkan hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia memperoleh respon sangat baik dari guru Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya. Selain itu, Bapak SB selaku guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa “Media yang digunakan sangat menarik dan murid terlihat aktif serta penjelasannya sangat menarik dan jelas.” Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini didukung oleh Bapak SB selaku guru PAI di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya.

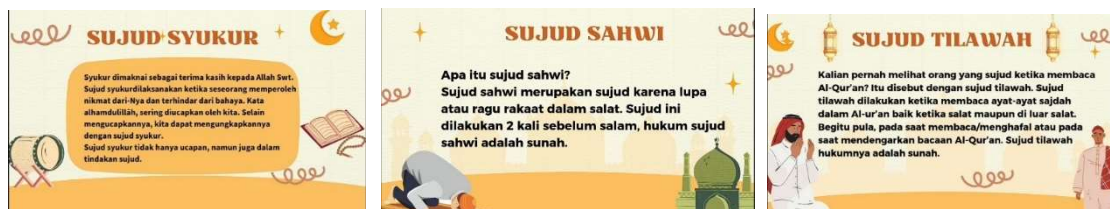
Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia ini juga diperkuat dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Adapun seperti penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah & Teguh, 2022) dimana dalam penelitiannya dihasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan hasil validasi media sebesar 86% dan validasi materi sebesar 95% yang artinya media tersebut memiliki kelayakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ada pula penelitian dari (Rachmawati & Kusmiyati, 2023) dalam pengembangan multimedia mendapatkan hasil validasi media sebesar 98% dengan kategori “Sangat Baik” dan validasi materi sebesar 96,22% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis multimedia layak digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini dikarenakan 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 sehingga dapat menstimulus siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berikut beberapa tampilan media yang dihasilkan:

Gambar 1. Tampilan pengenalan video pembelajaran



Gambar 2. Tampilan materi dalam video pembelajaran



Di samping itu, multimedia juga memiliki beberapa keunggulan sebagaimana yang dikemukakan oleh (Syamsiani, 2022) yaitu: (1) Memudahkan siswa untuk belajar baik secara individu maupun dalam kelompok, (2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta media komputer juga memberikan dorongan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) Dapat digunakan secara individu sehingga siswa memiliki kebebasan lebih dalam menyelesaikan tugas. Menurut (Widiasanti et al., 2023), keunggulan multimedia meliputi: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) Meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam belajar, (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, (4) Meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian (Nurfadhillah et al., 2021) yang menyebutkan bahwa keunggulan media pembelajaran multimedia antara lain: 1) mampu menjelaskan kondisi nyata dari suatu proses, fenomena, atau kejadian, 2) dapat memperkaya penjelasan ketika digabungkan dengan media lain seperti teks atau gambar, 3) pengguna dapat mengulang bagian tertentu untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, 4) sangat membantu dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan perilaku atau psikomotor, 5) lebih cepat dan efektif dalam

menyampaikan informasi dibandingkan dengan media teks, dan 6) mampu menunjukkan simulasi atau langkah-langkah prosedural dengan jelas. Hal ini ditunjukkan melalui partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran serta pemberian umpan balik secara langsung.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan oleh penulis pada kelas VII di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya juga direspon baik oleh peserta didik juga guru dan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia, yang dinilai dari hasil validasi ahli media, memperoleh skor 83%, yang menunjukkan kriteria "Sangat baik," sehingga media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 78%, yang menunjukkan kriteria "Baik," sehingga juga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan sangat baik berdasarkan hasil angket respon guru dengan skor 93,3%. Dari angket respon siswa, diperoleh skor 86%, yang juga menunjukkan kriteria sangat baik. Dengan demikian, dari hasil validasi ahli media, ahli materi, serta angket guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia untuk materi bab empat, yaitu "Sujud syukur, sahwī, dan tilawah," sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII di SMP Islam Terpadu Al-Qonita Palangka Raya. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan penyajian visual yang terstruktur dan dukungan audio yang jelas, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, A., Wahab, & Kurniawan, S. (2024). *Komparasi Desain Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Model Jerrold E Kemp, Walter Dick dan Lou Carey serta I Nyoman Sudana Degeng. XI(3).*
- Anita, A. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pai Pada Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islm*, 103–114.
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Farida, A., & Fatiha, I. (2020). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. 1.*
- Machfud, N. U. A. C., Isnaini, A. N., & Bariyyah, K. (2024). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 661–684.
- Nuriah, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas Iii.*
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rachmawati, I., & Kusmiyati, K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 3(2), 19–44. <https://doi.org/10.53754/edusia.v3i2.662>
- Restiana, D. (2020). Komunikasi Guru dalam Pembelajaran PAI di SMA Islam Rambah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 119–126.
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U.,

- Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Syamsiani. (2022). Peran Multimedia untuk Pembelajaran dan Berbagai Bidang di Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 61–70. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i3.433>
- Syawaluddin, F. A., Siregar, J. S., Megawati, B., & Samsir, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 39. <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.495>