

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AKHLAK TERPUJI UNTUK PEROLEHAN BELAJAR SISWA MAS USHULUDDIN SINGKAWANG

Husyin Saputra, M. Syukri, H. M. Chiar

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan, Pontianak

Email: husinsaputra1991@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan rancangan multimedia dalam pembelajaran akhlak terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI MAS ushuluddin singkawang. (2) Mendeskripsikan Penerapan multimedia dalam pembelajaran akhlak terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI MAS ushuluddin singkawang. (3) Mengetahui perolehan belajar akhlak terpuji dengan multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI MAS ushuluddin singkawang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Analisis data menggunakan model analisis interaktif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MAS ushuluddin Singkawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rancangan multimedia disusun mulai dari analisis kebutuhan, desain, *story board*, kemudian dibuat cd pembelajaran cukup menarik minat siswa dan layak untuk dijadikan media pembelajaran. (2) Multimedia pembelajaran akhlak terpuji sudah diterapkan pada siswa kelas XI MAS Ushuluddin singkawang dengan baik. (3) Perolehan belajar siswa tentang materi akhlak terpuji meningkat setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan guru dikelas XI MAS Ushulddin Singkawang.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, Perolehan Belajar

Abstract : This study aims to : (1) Describe the design of multimedia in learning the finer on the subjects of moral theology in class XI MAS Ushuluddin singkawang. (2) Describe the Application of multimedia in learning the finer on the subjects of moral theology in class XI MAS Ushuluddin singkawang. (3) Knowing the acquisition of learning with multimedia finer developed on the subjects of moral theology in class XI MAS Ushuluddin singkawan. The method of data collection is done by interview and observation . The data were analyzed using an interactive analysis model . The subjects were students of class XI MAS Ushuluddin Singkawang . The results showed that : (1) The design of multimedia compiled from requirements analysis, design, story board, then made cd learning enough to attract students and eligible to be used as a medium of learning. (2) Multimedia learning finer already applied to students of class XI MAS Ushuluddin singkawang well. (3) Acquisition of student learning about the finer material increases after using multimedia developed MAS teachers in class XI Ushulddin Singkawang.

Keywords : Development , Multimedia , Learning outcomes

Penanaman nilai akidah akhlak dalam Islam bagi manusia merupakan hal yang sangat mendasar, karena itu nilai ini harus senantiasa ditanamkan sejak dini sampai dewasa. Kepribadian dan moral manusia sangat ditentukan oleh seberapa besar ajaran akidah akhlak tertanam dalam jiwanya, artinya apabila seseorang memperoleh pendidikan akidah akhlak dengan baik maka kemungkinan besar orang tersebut akan memiliki kepribadian dan moral yang baik. Sebaliknya apabila orang tersebut tidak memperoleh pendidikan akidah akhlak, maka besar kemungkinan akan kurang mantap kepribadian dan moralnya, karena pada prinsipnya tujuan umum pendidikan Islam menurut Ramayulis (2010: 33) diarahkan untuk mencapai pertumbuhan keseimbangan kepribadian manusia menyeluruh, melalui latihan jiwa, intelek, jiwa rasional, perasaan, dan penghayatan lahir. Tujuan akhir pendidikan muslim itu terletak pada aktifitas merealisasikan pengabdian manusia seluruhnya.

Menyadari hal yang demikian, lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama menjadikan akidah akhlak sebagai pembelajaran yang utama sejak tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, bidang-bidang studi keislaman lainnya yang terkait dengan kompetensi yang diharapkan. Madrasah Aliyah merupakan lembaga pendidikan Islam yang berada di bawah naungan Kementerian Agama, yang menjadikan pendidikan akidah akhlak sebagai pendidikan utama yang diberikan kepada siswa. Tujuan pembelajaran akidah akhlak pada Madrasah Aliyah adalah: 1.) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt 2.) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

Siswa yang sudah mendapat pendidikan akidah akhlaq diharapkan penampilannya dalam keseharian diliputi oleh kristalisasi aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang tercermin melalui kepribadian yang utama (*akhlakul karimah*). Siswa yang memiliki kepribadian yang utama akan menjadi siswa yang rajin, patuh, aktif dan penuh kedisiplinan dalam kehidupannya sebagai wujud dari perolehan belajar. Sejalan hal tersebut dibutuhkan seorang guru. guru merupakan figur sentral yang memiliki peran strategis dalam aktivitasnya mengelola pembelajaran di dalam kelas. Keberhasilan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat tergantung pada kemampuannya mengelola pembelajaran. Di tangan para guru terletak kemungkinan berhasil tidaknya tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, di tangan guru pula bergantung masa depan siswa yang menjadi tumpuan harapan semua orang tua. Secara umum kemampuan mengajar para guru termasuk pada bidang studi akidah akhlak di Madrasah Aliyah masih kategori rendah, oleh karena itu perlu ditingkatkan lebih tinggi lagi. Kenyataan ini juga dipandang sebagai penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam mengelola pembelajaran, pihak Kementerian Agama secara terus menerus melakukan berbagai upaya dalam berbagai bentuk, misalnya

menyelenggarakan seminar, pelatihan, penataran, workshop dan sebagainya yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar.

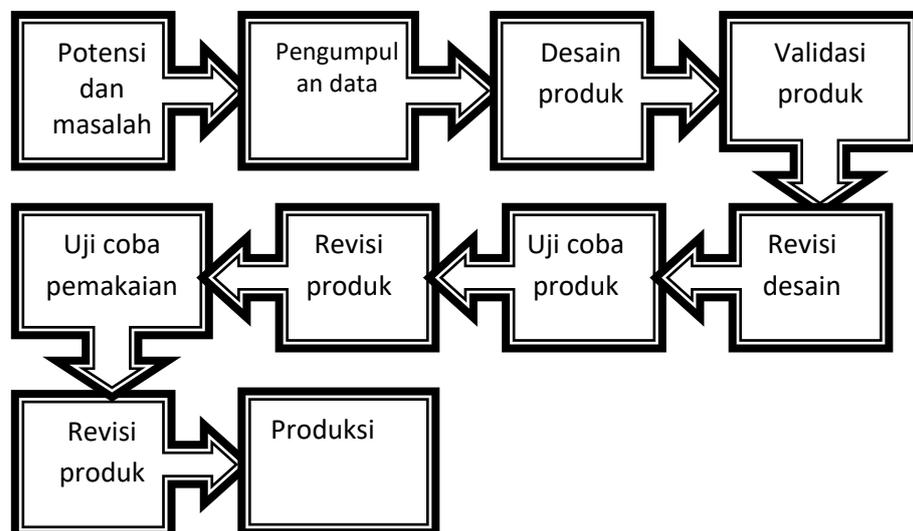
Sekalipun upaya untuk meningkatkan kemampuan guru mengelola pembelajaran berbagai program dan upaya telah dilaksanakan, namun hal itu belum tentu telah melahirkan hasil yang maksimal, hal ini terlihat dari masih banyaknya keluhan-keluhan siswa tentang kemampuan guru yang masih kurang dalam mengelola pembelajaran. Untuk menuntaskan permasalahan yang dihadapi oleh guru Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam pembelajaran, merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi siswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi yang tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap Perolehan belajar yang didapat oleh siswa. dengan Suasana pembelajaran yang interaktif, sehingga lebih mengarah pada komunikasi aktif antar berbagai hal untuk meningkatkan perolehan belajar siswa. Perolehan belajar siswa dapat diketahui melalui proses penilaian. Dengan penilaian tersebut dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya pencapaian tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Berdasarkan informasi yang diterima dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Ushuluddin Singkawang. Diperoleh informasi bahwa perolehan belajar mata pelajaran Akidah Akhlak kurang memuaskan. Perolehan belajar materi akhlak Terpuji dari 32 siswa yang mencapai angka ketuntasan belajar dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 70, hanya 21 atau 62,9 % dari jumlah siswa. Rendahnya perolehan belajar siswa dalam pelajaran Akidah Akhlak dikarenakan beberapa permasalahan diantaranya :1.) Desain pembelajaran cenderung menggunakan paradigma deskriptif. 2.) Belum optimalnya guru dalam merancang pembelajaran dengan multimedia secara efektif.3.) Belum maksimalnya guru mengembangkan multimedia yang digunakan pada materi tertentu. 4.) Belum optimalnya guru dalam menggunakan model-model pembelajaran yang berbasis ICT. Dalam hal ini proses pembelajaran umumnya dilakukan oleh guru hanya berupa pengetahuan konsep saja, sedangkan untuk membangun kecakapan kerjasama atau kelompok terabaikan sehingga siswa kurang memperoleh makna dan hakikat yang sebenarnya dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas peneliti berasumsi bahwa perolehan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak akan meningkat apabila guru menggunakan multimedia secara efektif. Namun asumsi peneliti tersebut memerlukan adanya pembuktian melalui serangkaian kegiatan penelitian yang sistematis.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang relevan untuk pembelajaran fikih materi haji dan umrah di Madrasah Tsanawiyah Ushuluddin Singkawang, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (research and development. R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 297). Untuk membuat produk diperlukan model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model procedural yaitu model yang bersifat deskriptif berupa langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1

Langkah-Langkah Penggunaan Metode R & D

1)Pengumpulan Data. 2.) Desain Produk. 3) Validasi Desain. 4.) Revisi Desain. 5.) Uji Coba Produk. 6.) Revisi Produk. 7.) Uji coba Pemakaian. 8.) Revisi Produk. 9.) Produksi Uji coba produk dilakukan untuk menghasilkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk. Maka data yang akan dikumpulkan adalah mengenai; kemenarikan produk yang dapat dilihat dari minat belajar, irama/kecepatan belajar dan perolehan belajar akidah akhlak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi digunakan sebagai panduan dalam melakukan observasi terhadap sikap siswa selama uji coba berlangsung. Pedoman wawancara digunakan sebagai panduan dalam melakukan wawancara terhadap pembelajaran untuk mengetahui minat dan kendala selama uji coba dilaksanakan

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Metode yang akan dipakai dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut: Untuk mengawali membangun hubungan yang baik dengan subjek yang diteliti, peneliti melakukan observasi awal. Observasi awal diperlukan untuk memperoleh pengetahuan awal mengenai masalah yang akan diteliti. Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat, pandangan, sikap dan perasaan dari para subjek penelitian. Wawancara adalah bentuk komunikasi dua arah yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari orang lain. Sebelum melakukan wawancara, terlebih dahulu peneliti meminta kesediaan informan untuk diwawancarai. Hal ini penting dilakukan agar informan tidak merasa diganggu dan merasa terpaksa. Alat yang peneliti gunakan untuk mendukung teknik pengumpulan data jenis ini adalah pedoman umum wawancara. Teknik dokumenter merupakan cara untuk mengumpulkan data yang meliputi benda-benda tertulis berupa arsip-arsip, surat keputusan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Langkah-langkah analisis data model analisis interaktif dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut : Pengumpulan data kualitatif dengan teknik wawancara, pengamatan, dan dokumentasi yang kemudian dicatat dalam deskriptif segala yang dirasa dan dialami oleh subjek penelitian. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabsahan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan dengan tujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang yang tidak diperlukan. Selanjutnya membuat ringkasan, mengkode, penelusuran tema-tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi dan catatan kecil pada kejadian yang dirasa penting. Hasil reduksi data disajikan dalam bentuk teks naratif yang digolongkan sesuai topik masalah. Penyajian data merupakan tahapan untuk memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Verifikasi dan penarikan kesimpulan pada dasarnya telah terjadi sejak awal penelitian sampai akhir penelitian yang merupakan proses berkesinambungan dan berkelanjutan untuk mencari makna dari komponen-komponen yang disajikan dengan mencatat pola-pola, keteraturan, hubungan sebab akibat, konfigurasi, penjelasan, dan proposisi dalam penelitian. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan kriteria pemeriksaan data dengan dipandang dari kriteria derajat kepercayaan (*credibility*). Hal ini dilakukan untuk menjaga kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan. Untuk menjaga kredibilitas hasil penelitian ini dapat dilakukan validasi sebagai berikut: (1) triangulasi, (2) member check, dan (3) pendapat para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian.

Salah satu penyebab kesulitan peserta didik dalam memahami materi akhlak terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI semester 2 adalah karena karakteristik dari mata pelajaran akidah akhlak yang memiliki materi-materi yang penuh dengan kejadian yang selalu terjadi di masyarakat. Untuk mengatasi kesulitan tersebut diantaranya adalah dengan menjadikan materi lebih nyata dan

kontektual. Selain itu pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru masih menggunakan cara monoton dan kurang variatif, sehingga kurang menarik dan menimbulkan rasa jenuh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik memiliki pengalaman belajar yang inovatif sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang baru. Dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak khususnya materi akhlak terpuji memerlukan media yang dapat memvisualisasikan kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasyarakat. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran akidah akhlak dengan melakukan inovasi pada proses pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan multimedia dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Mengingat banyaknya fungsi multimedia dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: dapat memvisualisasikan kejadian yang terjadi dimasyarakat, dapat membangkitkan motivasi peserta didik, dapat memfungsikan seluruh indra peserta didik, dan dapat mendekatkan dunia konsep dengan realitas.

Salah satu dari kompetensi profesional guru adalah kemampuan penguasaan media termasuk multimedia dan sumber belajar. Setiap guru hendaknya mampu memahami dan mampu melakukan kegiatan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran, khususnya dalam pemilihan, pemanfaatan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Permasalahan yang dihadapi guru akidah akhlak di sekolah dalam memanfaatkan multimedia berbasis komputer pada pembelajaran akidah akhlak saat ini adalah kurangnya fasilitas multimedia yang interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam penggunaannya, yang menyebabkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal. Berkaitan dengan hal tersebut sangat penting pengembangan multimedia pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak materi perilaku terpuji kelas XI semester 2, yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk materi tersebut sehingga dapat meningkatkan perolehan belajar peserta didik dalam memahami konsep perilaku terpuji secara mandiri maupun berkelompok. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran akidah akhlak layak dan efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran peserta didik.

Dalam suatu pembelajaran, perlu dibuat desain atau rancangan pembelajaran sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Namun tidak semua berkesempatan untuk melakukan hal tersebut, dikarenakan banyaknya kerjaan, atau menganggap bahwa pembelajaran yang hendak dilakukan sudah dapat dikuasai tanpa perlu didesain atau direncanakan. Desain pembelajaran ini diawali dengan menganalisis karakteristik peserta didik. Dengan demikian diperoleh beberapa data mengenai kelompok usia, jenis kelamin dan tipe / gaya belajar. Ketika dilakukan analisis terhadap tipe belajar ditemukan beberapa tipe/gaya belajar yang kemudian dapat dikelompokkan ke dalam tipe/ gaya belajar auditori, tipe / gaya belajar visual, dan tipe/gaya belajar kinestetik. Setelah dilakukan analisis terhadap karakteristik Peserta didik, dilanjutkan dengan menentukan komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Komponen desain pembelajaran terdiri dari tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan belajar, isi belajar, materi, strategi metode, teknik, media dan evaluasi. 1.) Pembuatan Multimedia dibuat dengan sederhana menggunakan

office powerpoint macroflash, yang sudah sering digunakan untuk persentasi di lingkungan sekolah pada umumnya. 2.) Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi deiberikan kepada 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli materi dalam produk penelitian ini adalah Edli Gustaman, S.Pd.I. Beliau adalah guru yang mengajar di MAS Ushuluddin Singkawang. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap multimedia pembelajaran hasil pengembangan terdiri dari dua aspek aspek pembelajaran dan aspek materi. Penilaian oleh ahli materi tersebut dilakukan dengan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner ahli materi untuk aspek pembelajaran terdiri atas 13 aspek. Sedangkan kuisisioner untuk aspek materi terdiri atas 7 aspek.

Untuk memperoleh produk multimedia yang layak, ahli materi juga memberikan komentar dan saran-saran yang berkaitan dengan aspek pembelajaran maupun aspek materi. Hasil penilaian ahli materi terhadap multimedia pembelajaran hasil pengembangan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Validasi dari Ahli Materi Terhadap Multimedia Pada Pembelajaran
Akidah Hasil Pengembangan

No	Butir Pertanyaan	Skor rata-rata	Keterangan
1	Aspek Pembelajaran	4.1	Baik
2	Aspek Materi	4	Baik
Skor rata-rata keseluruhan		4.05	Baik

Dari data dalam tabel 1, menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian dari aspek pembelajaran dan aspek materi termasuk kategori baik. Skor rata-rata untuk aspek pembelajaran 4.11 dengan kategori baik dan skor rata-rata untuk aspek materi 4.10 dengan kategori baik. Rata-rata keseluruhan 4.05 termasuk kategori "baik". Selain memberikan penilaian terhadap multimedia dari dua aspek ahli materi juga memberikan komentar dan saran. Tindak lanjut dari komentar, saran dari ahli materi adalah dilakukan revisi sebagai berikut : a.) Rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan silabus sudah sesuai dengan kurikulum yang ada. b.) Sistematika penyajian materi sudah cukup baik dalam pembelajaran akhlak terpuji. c.) Kedalaman materi sangat diperlukan sehingga bias tercapai standar kompetensi yang akan dicapai.

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. H. Syahwani Umar, M. Pd. Beliau adalah salah satu dosen di Program Studi Pascasarjana Teknologi Pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas tanjungpura. Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media terhadap multimedia pembelajaran hasil pengembangan terdiri dari tiga aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek multimedia. Hasil penilaian ahli media terhadap multimedia dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Validasi Dari Ahli Media Terhadap Multimedia Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Hasil Pengembangan

No	Butir Pertanyaan	Skor rata-rata	Keterangan
1	Aspek Tampilan	4.15	Baik
2	Aspek Penyajian	4.2	Baik
3	Aspek Pemograman	4.43	Baik
Skor rata-rata keseluruhan		4.26	Baik

Dari data dalam tabel 2, dapat disimpulkan bahwa ahli media memberikan hasil penilaian untuk skor rata-rata untuk aspek tampilan 4.15 dengan kategori baik, skor rata-rata untuk aspek penyajian 4,2 dengan kategori baik dan skor rata-rata untuk aspek pemograman 4.43 dengan kategori baik. Rata-rata keseluruhan 4.26 termasuk dalam kategori “baik”.

Setelah dilakukan uji coba kelompok besar selesai, kemudian dilaksanakan uji kompetensi. Uji kompetensi materi perilaku terpuji dalam uji coba kelompok besar diikuti oleh 32 peserta didik. Pelaksanaan uji kompetensi memerlukan waktu selama 40 menit. Data hasil uji coba kompetensi disajikan seperti tabel dibawah ini :

Tabel 3
Perolehan Belajar Pembelajaran Akhlak Terpuji

Jumlah Siswa	Test awal	Test akhir	Selisih	Keterangan
32	2130	2550	420	
Rata-rata tes	66.5	79.7	13.12	

Dari tabel 3, diperoleh rata-rata skor 79.7 dan Persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 85% atau 29 orang siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM=70). Hal ini dapat menunjukkan bahwa pencapaian materi termasuk “sangat baik”.

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah terkumpul dan telah disajikan dimuka, maka peneliti dapat memberikan ulasan sesuai dengan sub-sub penelitian sebagai berikut : Rancangan multimedia merupakan sebuah usaha untuk menjalankan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dan matang sehingga akan mendapatkan hasil pembelajaran yang hendak dicapai. untuk pembelajaran akhlak

terpuji dalam merencanakan multimedia pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan tujuan pendidikan agama islam. Menurut ramayulis (2010: 33) menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama islam diarahkan untuk mencapai pertumbuhan keseimbangan kepribadian manusia menyeluruh, melalui latihan jiwa, intelektual, jiwa rasional, perasaan dan penghayatan lahir. Untuk mencapai tujuan pendidikan agama islam hendaknya merancang multimedia yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Karna dengan belajar siswa akan mendapatkan sesuatu yang ingin dicapai. Menurut suyono dan haryanto (2011: 9) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian.

Selanjutnya rancangan multimedia pembelajaran akhlak terpuji sebagai berikut : a.) Menganalisis kebutuhan peserta didik khususnya materi akhlak terpuji memerlukan media yang dapat memvisualisasikan kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasyarakat. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran akhlak terpuji dengan melakukan inovasi pada proses pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan multimedia dalam kegiatan pembelajaran sangat penting Karena Mengingat banyaknya fungsi multimedia dalam kegiatan pembelajaran. b.) Merancang desain sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Desain pembelajaran ini diawali dengan menganalisis karakteristik peserta didik. Dengan demikian diperoleh beberapa data mengenai kelompok usia, jenis kelamin dan tipe / gaya belajar. Setelah dilakukan analisis terhadap karakteristik Peserta didik, dilanjutkan dengan menentukan komponen yang terdapat dalam desain pembelajan. Komponen desain pembelajaran terdiri dari tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan belajar, isi belajar, materi, strategi metode, teknik, media dan evaluasi

Penerapan multimedia pembelajaran akhlak terpuji merujuk pada presentasi materi dengan menggunakan kata-kata, gambar-gambar dengan berbagai animasi. Karna dalam pembuatan multimedia pembelajaran harus sesuai dengan standar pembuatan sebuah multimedia. Menurut Arsyad (2007: 171) multimedia memenuhi berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Kemudian UNESCO (2002: 8) memandang bahwa “multimedia combines media object such as text, graphics, video, animation, and sound to respon dan convey information”. Multimedia menggabungkan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk respon Dan menyampaikan informasi. Berkaitan dengan cara guru menggunakan multimedia pembelajaran. guru hendaknya memperhatikan berbagai aspek di antaranya aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek pemograman pada multimedia yang di terapkan. Sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dari uraian diatas hendaknya dalam guru menerapkan multimedia pembelajaran khususnya akhlak terpuji memperhatikan berbagai aspek sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Perolehan belajar akhlak terpuji dengan multimedia sangat diperlukan oleh guru untuk mengukur tingkat kemajuan atau tingkat ketercapaian peserta didik setelah mempelajari sesuatu dari sumber belajar. Menurut Gagne (Reigelut 1983: 81) mengemukakan bahwa perolehan belajar menjadi 5 bagian yaitu :

keterampilan intelektual (*intellectual skill*), keterampilan motoris (*motor skill*), informasi verbal (*verbal information*), strategi kognitif (*cognitive strategies*), dan sikap belajar (*attitude*). Selanjutnya untuk memperoleh dan menguasai lima perolehan belajar tersebut sangat dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal si pebelajar. Peningkatan perolehan belajar dapat diketahui melalui pengamatan yang peneliti lakukan terhadap siswa pada saat siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran akhlak terpuji dengan memanfaatkan multimedia. Aspek yang diamati oleh peneliti yaitu diantaranya mencakup : keterampilan intelektual, keterampilan motoris, informasi verbal, strategi kognitif, dan sikap belajar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perolehan belajar siswa menggunakan multimedia yang dikembangkan meningkat dan mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan belajar siswa tanpa menggunakan multimedia yang dikembangkan. Perolehan belajar siswa khususnya kelas XI MAS Ushuluddin Singkawang sebelum menggunakan multimedia pada pembelajaran akhlak terpuji dari 32 siswa yang hanya mencapai angka kriteria ketuntasan minimal 70, hanya 21 atau 62.9 % dari jumlah siswa. Akan tetapi perolehan belajar pembelajaran akhlak terpuji setelah menggunakan multimedia dari 32 siswa yang mencapai angka kriteria ketuntasan minimal 70, terdapat 29 siswa atau 85 % yang mencapai ketuntasan tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian secara umum dapat disimpulkan yaitu : pengembangan multimedia pembelajaran akhlak terpuji dapat meningkatkan perolehan belajar siswa. Dari kesimpulan umum diatas , dikemukakan beberapa kesimpulan khusus sebagai berikut : 1.) Rancangan multimedia disusun mulai dari analisis kebutuhan, desain, *story board*, kemudian dibuat cd pembelajaran dengan format macro flash cukup menarik minat siswa dan layak untuk dijadikan media pembelajaran. 2.) Multimedia pembelajaran akhlak terpuji sudah diterapkan pada siswa kelas XI MAS Ushuluddin singkawang dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata penilaian ahli materi 4.05, skor rata-rata dari ahli media 4.26 dan tanggapan siswa secara keseluruhan terhadap multimedia skor rata-rata 4.8. ini berarti penerapan multimedia yang dilakukan oleh guru sesuai kebutuhan. 3.) Perolehan belajar siswa tentang materi akhlak terpuji meningkat setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan guru dikelas XI MAS Ushulddin Singkawang. Hal ini ditunjukkan dari perolehan belajar materi akhlak Terpuji sebelum menggunakan multimedia dari 32 siswa yang mencapai angka kriteria ketuntasan minimal 70, hanya 21 atau 62,9 % dari jumlah siswa. Akan tetapi setelah menggunakan multimedia perolehan belajar materi akhlak Terpuji yang mencapai angka kriteria ketuntasan minimal 70, sebanyak 85% atau 29 orang siswa dari 32 siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka ada beberapa saran yang dapat penulis berikan terkait dengan hasil penelitian sebagai berikut : 1.) Bagi Guru, Multimedia ini dianggap menarik, efektif, dan efisien untuk materi akhlak terpuji, maka disarankan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran untuk materi berikutnya. Akan tetapi Sebelum menggunakan media, sebaiknya guru mempelajari, Mencoba terlebih dahulu media yang akan diajarkan dan Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan sebelum melakukan pembelajaran. 2.) Bagi siswa hendaknya lebih intensif dalam menggunakan multimedia untuk memperoleh informasi yang lebih banyak dan diharapkan lebih meningkatkan perolehan belajar pada materi berikutnya. 3.) Bagi Sekolah Hendaknya sekolah memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran yang menunjang terhadap kelancaran kegiatan belajar mengajar karena dengan minimnya fasilitas yang tersedia akan menghambat terselenggaranya proses pembelajaran. 4.) Bagi Peneliti Lanjutan Peneliti menyadari multimedia pembelajaran akhlak terpuji yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan. Dilihat dari segi substansi materi, tampilan, interaktifitas dan masih banyak kekurangan lainnya yang peneliti tidak sadari. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih lengkap, dan pembuatan multimedia agar lebih interaktif dan menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo
- Moleong, L. J. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ramayulis, 2010, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia
- Reigeluth, M Charles. 1983. *Instructional-Design Theories and Models, An Overview of their Current Status*. New jersey: London.
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suyono, Hariyanto, 2011, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. 2002. *Information and Communication Technology in Education: A Curriculum for Schools and Programme of Teacher Development* (Eds J.Anderson dkk). Paris.