

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI “PENGARUH SOSIAL BUDAYA TERHADAP SIKAP BERAGAMA UMAT ISLAM INDONESIA”

Yiyin Isgandi

Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Al Hikmah Surabaya
yiyinisgandi@gmail.com

Abstract

This research and development aims to produce interactive multimedia learning material “The influence of socio-culture on the religious attitudes of Indonesian Muslims” for college student. This study uses the 4D Thiagarajan et al model with Adobe Flash Professional CS3 software. Validation was carried out by two teams of material experts and multimedia experts, and was tested on a limited and wider basis on fifty students. Validated aspects are the appropriateness of the content, language, presentation, content display, and presentation characteristics. The assessment results from the material expert got an average score of 4 with the “Good” category, from multimedia experts got score 3,86 with the “Good” category. This product also received a response by collage student and got an average score 3,83 with the “Good” category. Based on the pre-determined eligibility qualifications of 2,60-5, it can be concluded that this learning multimedia is feasible and ready to be implemented in learning Islamic Education at STKIP Al Hikmah Surabaya.

Keywords: *Multimedia, Interactive Learning, Socio-Culture, Religious Attitudes*

Submit: 20 Juni 2020

Accepted: 18 Oktober 2020

Publish: 29 Desember 2020

A. PENDAHULUAN

Tujuan umum pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Perguruan Tinggi adalah memberikan landasan pengembangan kepribadian kepada mahasiswa agar menjadi intelektual yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, berpandangan luas, ikut serta dalam kerjasama antar umat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi, serta seni untuk kepentingan manusia dan nasional. Guna mencapai tujuan ini proses pembelajaran PAI harus efektif, efisien, aplikatif, dan tentunya menyenangkan.

Proses pembelajaran PAI meliputi beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh dosen, yaitu tujuan pembelajaran dan indikator, materi dan bahan ajar, metode dan strategi, alat dan media, serta evaluasi. Dosen selalu menjadi penentu bagaimana pembelajaran PAI yang

dilakukan itu berkualitas dan berdampak pada peningkatan kompetensi mahasiswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap tingkah laku.

Secara konten dan konteks sebagaimana disampaikan oleh Yusuf Hanafi (2016: 36) bahwa materi PAI di Perguruan Tinggi dari tahun 2002 hingga 2016 tidak banyak mengalami perubahan. Sesuatu yang berubah di Kurikulum PAI tahun 2013 hanya dalam strategi dan metode pembelajaran yang berbasis pada pendekatan ilmiah, pengaktifan mahasiswa, dan berorientasi pada penguatan epistemologi ilmu pengetahuan. Ini berarti tujuan dan materi PAI secara umum sama. Selanjutnya dosen harus cerdas dalam menentukan pilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan guna mencapai tujuan pembelajaran dan tepat guna dalam kehidupan sesungguhnya di tengah masyarakat. Karena menurut Clark dan Mayer seperti yang dikutip oleh Setyosari (2013: 289) bahwa pembelajaran yang baik harus memenuhi sinergitas dan keterhubungan antara materi, metode, media, dan konstruksi pembelajaran.

Pentingnya pemilihan metode dan media pembelajaran juga dikuatkan oleh Guru Besar Universitas Pendidikan Indonesia, Karim Suryadidalam Workshop Pengembangan Program Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum di Hotel Grand Edge Semarang, Kamis 29 Maret 2018. Karim (2018) menyatakan bahwa secara substantif nilai-nilai agama tidak berubah. Namun metode dan media pembelajaran harus sesuai dengan keadaan mahasiswa pembelajar, kondisi pembelajaran, dan keadaan dosen pengajar. Karim menambahkan apapun pilihan metode dan media, efektifitasnya bergantung pada dua hal penting. **Pertama**, korelasi prestasi keberhasilan mahasiswa dengan kualitas dan komitmen dosen itu lebih kuat dibandingkan dengan faktor lain. **Kedua**, pilihan metode, media, dan sistem peluncuran, baik mencakup kualitas isi maupun kualitas proses berupa perhatian, saling menghargai, dan keteladanan yang dibangun bersama mahasiswa harus melahirkan sikap saling percaya. Artinya selain pilihan metode dan media yang menunjang keberhasilan, pembelajaran PAI sangat bergantung pada

komitmen dosen dan mahasiswa, serta sikap perhatian dan keteladanan antar keduanya saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman dan wawancara kepada beberapa dosen saat pra-survey, mayoritas mereka masih nyaman dengan metode ceramah dan media pembelajaran yang biasa. Media yang dipakai biasanya buku PAI cetak dan slide-slide di *Power Points* yang kurang interaktif. Media tersebut dominan dan sangat cocok bagi mahasiswa yang memiliki modalitas belajar visual. Bagaimana dengan mereka yang bergaya belajar audiotori, audio-visual, atau bahkan kinestetik? Tentu media tersebut membosankan, tidak menarik, dan kurang memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih mendalam. Berdasarkan perkembangan zaman, ternyata media pembelajaran bukan sekedar alat bantu mengajar, tapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Media harus bisa memenuhi dan memfasilitasi semua modalitas belajar mahasiswa. Keberhasilan proses pembelajaran seperti ini hanya bisa diwujudkan melalui pengembangan multimedia interaktif. Sementara penelitian pengembangan multimedia dalam pembelajaran PAI di Perguruan Tinggi sangat sedikit. Penelitian multimedia banyak dan sering dilakukan pada pembelajaran PAI di tingkat SD, SMP, dan atau SMA/ sederajat. Di antaranya Dwi Astuti Dewi Purwitasari (2015) mengembangkan media pembelajaran interaktif materi Perilaku Dendam dan Munafik kelas VII SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri menggunakan *Adobe Flash Professional CS5*. Karena pentingnya media dan metode pembelajaran, serta sedikitnya penelitian dalam pengembangan media di perguruan tinggi, maka peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi “Pengaruh sosial budaya terhadap sikap beragama umat Islam Indonesia”.

Materi “Sosial Budaya” termasuk dasar substansi kajian kelompok Matakuliah Pengembangan Kepribadian yang harus diajarkan di Pendidikan Agama di perguruan tinggi. Hal ini berdasarkan pada keputusan Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional RI Nomor 38/DIKTI/Kep/2002 tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Materi ini bertujuan agar mahasiswa memiliki budaya kerja

keras, berpikir kritis, dan bertanggung jawab mewujudkan masyarakat madani dan kerukunan umat beragama di Indonesia. Peneliti fokus pada dua masalah pokok dalam penelitian ini, yakni bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan respon mahasiswa terhadap multimedia tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Desain penelitian mengacu pada model pengembangan 4D yang digagas oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Prosedur model 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, dan diadaptasi oleh Trianto (2010: 189) menjadi 4P yakni pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini dilaksanakan di STKIP Al Hikmah Surabaya mulai bulan Februari hingga Desember 2019. Tentu dengan subjek penelitian adalah para mahasiswa semua program studi dengan objek multimedia pembelajaran interaktif materi PAI “Pengaruh sosial budaya terhadap sikap beragama umat Islam Indonesia”.

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis masalah dasar dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Analisis ini berdasarkan pada hasil analisis karakter peserta didik, analisis konsep materi, analisis tugas, hingga tersusun tujuan pembelajaran yang meliputi Kompetensi Dasar dan indikator pencapaiannya. Setelah tahap pendefinisian, dilakukan tahap perancangan meliputi penyusunan tes, pemilihan media interaktif, pemilihan format, dan perancangan desain awal. Dalam perancangan peneliti membuat *flowchart view*, mengumpulkan semua multimedia yang diperlukan, membuat *storyboard*, memasukkan materi dalam komputer menggunakan *Adobe Flash Professional CS3 software*, serta melakukan analisis kesesuaian pembuatan multimedia dengan *flowchart view* dan *storyboard* yang direncanakan.

Di tahap pengembangan, produk desain awal diberikan kepada pakar ahli materi dan ahli multimedia untuk direvisi dan dinilai. Proses pelaksanaan uji pakar dapat dilihat dalam tabel 2.1. berikut ini;

Tabel 2.1. Prosedur Pelaksanaan Uji Pakar Materi dan Multimedia

Jumlah Pakar	2 Orang
Waktu	15-30 April 2019
Fokus	Validasi materi dari tiga aspek kelayakan; kebahasaan, konstruk penyajian, dan konten/isi. Validasi multimedia dari dua aspek kelayakan; tampilan konten dan karakteristik penyajian
Metode	Telaah materi dan uji produk multimedia
Prosedur	Peneliti memberikan produk multimedia pertama yang telah didesain kepada pakar, selanjutnya para pakar mereview dan menilai setiap materi dan tampilan di media tersebut. Saran dan catatan dari para pakar dicatat dan dijadikan bahan untuk merevisi produk.

Pada uji coba terbatas dan lebih luas bersama mahasiswa diambil data penilaian, respon, dan saran-saran mahasiswa. Produk yang telah direvisi menghasilkan produk multimedia yang siap diimplementasikan, didesiminasikan, dan disebarluaskan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia ini adalah gabungan antara analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis data dari lembar wawancara dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan analisis frekuensi. Analisis data lembar angket dengan menjumlahkan skor tiap butir pernyataan, menghitung skor total rata-rata dari setiap aspek, menghitung persentase dan mengubahnya menjadi kategori. Adapun analisis validasi produk dilakukan dengan mengubah data kuantitatif pada *Rating Scale* menjadi data kualitatif, yaitu menjumlahkan skor tiap butir pernyataan dari tiap aspek penilaian, menghitung skor total rata-rata dari tiap aspek, mengubah skor rata-rata menjadi persentase, dan mengubah menjadi kategori kelayakan berdasarkan pedoman konversi skala lima menurut Sukardjo dan Lis Permana Sari (2009), yang kemudian disesuaikan oleh peneliti. Rumus katagori kelayakan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Rumus Katagori Kelayakan (Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif)

No	Rumus	Rentang Skor	Persentase	Katagori
1	$Mi+1,80Sbi < X$	$4,20 < X$	$84% < X$	Layak dengan predikat "Sangat Baik"
2	$Mi+0,60Sbi < X \leq Mi+1,80Sbi$	$3,40 < X \leq 4,20$	$68% < X \leq 84%$	Layak dengan predikat "Baik"
3	$Mi-0,60Sbi < X \leq Mi+0,06Sbi$	$2,60 < X \leq 3,40$	$52% < X \leq 68%$	Layak dengan predikat "Cukup Baik"
4	$Mi-1,80Sbi < X \leq Mi-0,06Sbi$	$1,80 < X \leq 2,60$	$36% < X \leq 52%$	Tidak Layak dengan predikat "Kurang Baik"
5	$X \leq Mi-1,80Sbi$	$X \leq 1,80$	$X \leq 36%$	Tidak Layak dengan predikat "Sangat Kurang Baik"

K
 eteran
 gan:
 X
 =

Skor yang dicapai

Mi = Mean ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi = Simpangan buku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Tabel 2.2 di atas menunjukkan bahwa produk multimedia dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, jika memenuhi katagori penilaian minimal "Cukup Baik". Jadi, jika hasil penilaian akhir dari pakar ahli dan mahasiswa minimal "Cukup Baik", maka produk multimedia pembelajaran interaktif ini layak digunakan. Tabel tersebut juga menjelaskan bahwa produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran harus memperoleh skor rata-rata di atas 2,60 atau persentase skor rata-rata di atas 52%. Jika memperoleh skor rata-rata di bawah skor tersebut, maka produk multimedia pembelajaran interaktif tersebut tidak layak untuk digunakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap pendefinisian dengan menggunakan metode wawancara dan angket dihasilkan bahwa karakter, ekonomi, latar belakang pendidikan, dan gaya belajar mahasiswa STKIP Al Hikmah sangat beragam. Mayoritas mereka lulusan sekolah umum daripada pesantren. Mereka hidup dalam lingkungan pedesaan dalam keluarga petani yang bercita-cita menjadi guru profesional. Wawasan keislaman minim, tapi kuat dengan pengaruh budaya lingkungan masing-masing. Mereka adalah generasi milenial yang sulit lepas dari ketergantungan dengan *gadget* dan memiliki gaya belajar beragam, mulai dari audio, visual, kinestetik, dan atau gabungan. Oleh sebab itu, materi “Pengaruh sosial budaya terhadap sikap beragama umat Islam Indonesia” tepat sekali diajarkan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah pembelajaran adalah mampu menganalisis pengaruh sosial budaya dalam sikap beragama umat Islam Indonesia sebagai bekal menjadi guru da’i yang memiliki wawasan keislaman luas dan kebangsaan kuat, serta mampu berdakwah di tengah masyarakat Indonesia yang plural dengan metode dan media yang tepat.

Kompetensi Dasar tersebut dicapai dengan indikator sebagai berikut; 1) memahami dan menganalisis keberagaman sikap beragama umat Islam Indonesia secara historis fenomenologis, 2) menganalisis pengaruh sosial budaya terhadap sikap beragama masyarakat Indonesia, 3) menganalisis gejala sosial wacana *civil religion* di Indonesia, dan 4) menerapkan variasi metode dan media dalam berdakwah di tengah masyarakat Indonesia yang plural. Penyampaian materi menggunakan multimedia pembelajaran interaktif meliputi proses menggunakan media audio, visual, audio-visual, kinestetik, dan atau gabungan hingga tahap evaluasi dan penugasan.

Di tahap perancangan telah dihasilkan sebuah produk awal multimedia pembelajaran interaktif dengan model pendekatan *Student Centered Learning* dan metode *Problem Based Learning*. Media ini dibuat dengan bantuan komputer, berisikan materi pembelajaran yang disajikan dalam berbagai unsur meliputi teks, suara, gambar, animasi, video, yang sengaja

didesain untuk membantu proses pembelajaran di ruang kuliah dan dapat menciptakan hubungan dua arah atau interaktif antara media dengan pengguna dari dosen dan mahasiswa. Multimedia yang dikembangkan dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3* dan didukung oleh program *Adobe Illustrator CS3* untuk membuat ilustrasi, serta program *Adobe Audition 1.5* untuk merekam suara sebagai narasi dalam menjelaskan petunjuk dan cara belajar mandiri menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti.

Multimedia hasil pengembangan ini secara umum berisikan; (a) halaman pembuka yang berisi judul multimedia, yaitu Pengaruh Sosial Budaya Terhadap Sikap Beragama Umat Islam Indonesia, (b) Pendahuluan berisi keterangan singkat tentang isi multimedia, (c) Tujuan pembelajaran yang berisikan Kompetensi Dasar dan Indikator, (d) Metode pembelajaran, (e) Pengamatan terhadap fenomena sikap beragama umat Islam di Indonesia yang tampak dari tayangan gambar, audio-visual, dan video singkat, (f) Materi pokok berupa teori pengaruh sosial budaya, teori masuknya Islam di Indonesia, variasi media dan metode dakwah, wacana civil religion, dan contoh penerapan dakwah, (g) uji kompetensi berupa tes tulis pilihan ganda, esai dan penugasan, serta (h) profil pengembang multimedia.

1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Multimedia

Pada proses validasi ini peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang sangat mendukung untuk pengembangan dan penyempurnaan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Beberapa saran dan catatan dari pakar ahli materi adalah kontekstualisasi materi dengan lingkungan mahasiswa, analisis fenomena kelompok radikal berbasis agama dan kelompok tradisional rasional berbasis sosial budaya, serta penyederhanaan penyajian materi. Validasi materi meliputi 3 aspek, yaitu 1) aspek konten materi berisi 4 butir, 2) aspek kebahasaan berisikan 2 butir, dan 3) aspek penyajian berisikan 4 butir. Validator menilai tiap butir angket dengan skala lima. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut;

Tabel 3.1. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1	Konten materi	4,5	90%	Sangat Baik
2	Bahasa	4	80%	Baik
3	Penyajian	3,5	70%	Baik
Jumlah		12	240%	Baik
Skor Rata-Rata		4	80%	Baik

Sementara beberapa saran dan catatan dari ahli multimedia adalah suara pemateri saat menjelaskan materi diperbesar, tata letak perlu sinkronisasi, dan petunjuk penggunaan diperjelas. Validasi multimedia meliputi dua aspek, yaitu 1) tampilan dan konten berisikan tujuh butir dan 2) aspek karakteristik berisikan tiga butir. Validator menilai tiap butir angket dengan skala lima juga, dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.2. Hasil validasi ahli multimedia

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1	Tampilan dan Konten	3,5	70%	Baik
2	Karakteristik	4	80%	Baik
Jumlah		7,5	150%	Baik
Skor Rata-Rata		3,75	75%	Baik

Berdasarkan pada hasil penilaian di Tabel 3.1. yang dilakukan oleh ahli materi, maka aspek materi, bahasa, dan penyajian mendapatkan rerata 4 dan persentase 80% dengan kategori “Baik”. Sedangkan hasil penilaian dari ahli multimedia di Tabel 3.2. ternyata aspek tampilan konten dan karakteristik mendapat rerata 3,75 dan persentase 75% dengan kategori “Baik”. Di sini dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan oleh mahasiswa sebagai bahan dan sumber belajar.

Mengakomodir saran dan catatan dari para pakar ahli materi dan multimedia, maka dilakukan revisi pertama untuk menghasilkan produk media kedua. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Bahasa Inggris yang berjumlah 10 orang. Hasil penilaian dan respon mahasiswa dalam uji coba terbatas sebagai berikut:

Tabel 3.3. Hasil penilaian mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di uji coba terbatas

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Katagori
1	Konten Materi	4,5	90%	Baik
2	Bahasa	5	100%	Sangat Baik
3	Penyajian	3,5	70%	Baik
4	Tampilan	3	60%	Cukup Baik
5	Karakteristik	3,5	70%	Baik
Jumlah		19,5	390%	Baik
Skor Rata-Rata		3,9	78%	Baik

Tabel 3.4. Hasil respon mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di uji coba terbatas

No	Aspek Respon	Skor	Persentase	Katagori
1	Kemudahan belajar	4,5	90%	Sangat Baik
2	Ketertarikan	4,5	90%	Sangat Baik
3	Kejelasan narasi	4	80%	Baik
Jumlah		13	260%	Sangat Baik
Skor Rata-Rata		4,3	86%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian mahasiswa dalam uji coba terbatas seperti terlihat di tabel 3.3, bahwa produk ini mendapatkan skor rata-rata 3,9 atau persentase 78% dengan katagori “Baik”. Sementara respon mereka bahwa produk ini memudahkan dalam belajar, menarik, dan jelas mendapatkan skor rata-rata 4,3 atau persentase 86% dengan katagori “Sangat Baik”. Dari sini dapat disimpulkan bahwa produk ini layak, dapat digunakan, dan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran mahasiswa yang lebih luas. Beberapa saran dari mahasiswa adalah tampilan gambar, animasi, dan video dibuat lebih bervariasi dan menarik, dibuatkan *link internet* untuk berita tentang sikap beragama umat Islam Indonesia, dan narasi dibuat lebih sederhana, singkat, dan jelas.

Setelah mendapatkan saran dari mahasiswa dilakukan revisi kedua guna mencapai kesempurnaan produk media terakhir. Uji coba lebih luas dilakukan kepada mahasiswa berjumlah 50 orang dari program studi Pendidikan Matematika, Pendidikan Fisika, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penilaian dan respon mahasiswa di uji coba lebih luas sebagai berikut:

Tabel 3.5. Hasil penilaian mahasiswa semua prodi di uji coba lebih luas

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1	Konten materi	4	80%	Baik
2	Bahasa	4,5	90%	Baik
3	Penyajian	4	80%	Baik
4	Tampilan	3,3	66%	Cukup Baik
5	Karakteristik	3,5	70%	Baik
Jumlah		19,3	386%	Baik
Skor Rata-Rata		3,86	77%	Baik

Tabel 3.6. Hasil respon mahasiswa semua di uji coba lebih luas

No	Aspek Respon	Skor	Persentase	Kategori
1	Kemudahan belajar	4	80%	Baik
2	Ketertarikan	4	80%	Baik
3	Kejelasan narasi	3,5	70%	Baik
Jumlah		11,5	230%	Baik
Skor Rata-Rata		3,83	76%	Baik

Berdasarkan penilaian mahasiswa semua prodi dalam uji coba lebih luas seperti terlihat di tabel 3.5, bahwa produk ini mendapatkan skor rata-rata 3,86 atau persentase 77% dengan kategori “Baik”. Sementara respon mereka bahwa produk ini memudahkan dalam belajar, menarik, dan jelas mendapatkan skor rata-rata 3,83 atau persentase 76% dengan kategori “Baik”. Dari sini dapat disimpulkan bahwa meskipun produk ini dinilai dan direspon menurun oleh mahasiswa dari saat uji coba terbatas, tapi produk ini masih layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Jika penilaian ahli materi, ahli multimedia, dan mahasiswa terhadap produk ini digabungkan, maka hasilnya sebagaimana Tabel berikut ini:

Tabel 3.7. Hasil penilaian gabungan dari ahli materi, ahli multimedia, dan mahasiswa

No	Aspek Penilaian	Skor				Kategori
		ahli	Uji coba terbatas	Uji lebih luas	Rata-Rata	
1	Konten materi	4,5	4,5	4	4,3	Sangat Baik
2	Bahasa	4	5	4,5	4,5	Sangat Baik
3	Penyajian	3,5	3,5	4	3,6	Baik
4	Tampilan	3,5	3	3,3	3,3	Cukup Baik
5	Karakteristik	4	3,5	3,5	3,6	Baik
Jumlah		20,5	19,5	19,3	19,3	Baik
Skor Rata-Rata		4,1	3,9	3,86	3,86	Baik

Berdasarkan hasil penilaian gabungan pada Tabel 3.7. di atas, maka produk multimedia pembelajaran interaktif ini layak dan dapat digunakan sebagai bahan dan sumber belajar dengan nilai rerata 3,86 dengan katagori “Baik”. Hal ini karena aspek kelayakan sebuah produk dalam penelitian ini berada di antara skor 2,60 sampai 5. Aspek penilaian tertinggi dengan katagori “Sangat Baik” terjadi pada konten materi dan bahasa. Sementara aspek penyajian dan karakteristik mendapat nilai katagori “Baik”. Nilai terendah dengan katagori “Cukup Baik” terdapat pada tampilan *slide-slide* pada produk multimedia.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif materi “Pengaruh sosial budaya terhadap sikap beragama umat Islam Indonesia” dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan menggunakan model 4-D Thiagarajan dkk telah dinilai oleh ahli materi, ahli multimedia, dan mahasiswa sebagai produk yang layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dengan nilai rata-rata 3,86 dengan katagori “Baik”.
- b. Multimedia pembelajaran ini juga mendapatkan respon “Baik” dari mahasiswa dengan skor rata-rata 3,83 untuk kemudahan belajar, ketertarikan, dan kejelasan narasi

2. Saran

Produk multimedia pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan saran sebagai berikut:

- a. Melakukan perluasan materi dan penyempurnaan animasi-animasi visual dan video yang kreatif dan inovatif.
- b. Melakukan penyempurnaan dan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis *mobile android* untuk mahasiswa milenial.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional RI. 2002. SK Nomor 38/DIKTI/Kep/2002 tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Jakarta: Sekretariat Dirjen Dikti Depdiknas RI.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Groups.
- Hanafi, Yusuf. 2016. "Transformasi Kurikulum Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum: dari Paradigma Normatif-Doktriner Menuju Paradigma Historis-Kontekstual" di *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 23, Nomor 1 Tahun 2016, 27-37.
- Purwitasari, Dwi Astuti Dewi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Adobe Flash Professional CS5 Pada Materi Perilaku Dendam dan Munafik Kelas VII di SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri*. Skripsi S1 Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Kalijogo Yogyakarta yang diakses tanggal 2 Januari 2019 dari http://digilib.uin-suka.ac.id/16383/2/11410199_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf
- Sukardjo dan Sari, Lis Permana. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Suryadi, Karim. 2018. "Peningkatan Kompetensi Dosen PAI ..." Makalah disampaikan pada Workshop Pengembangan Program Pendidikan Agama Islam (PAI) di Perguruan Tinggi Umum (PTU) di Hotel Grand Edge Semarang, Kamis 29 Maret 2018 (Tidak diterbitkan).
- Thiagarajan, S, Semmel, Dorothi S, dan Semmel, Melvyn I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.