

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Android Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah Kelas VIII SMP Negeri 50 Surabaya

Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah Kelas VIII SMP Negeri 50 Surabaya

Muhammad Azhari

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhammadazhari.18031@mhs.unesa.ac.id

Dr. H. Andi Mariono, M. Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
andimariono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa umayyah kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah seperti Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam pengumpulan data sendiri menggunakan instrumen berupa angket tertutup dengan menggunakan skala Likert agar mempermudah validator dalam memberikan penilaian. Angket tersebut ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan kelayakan materi dan media yang disajikan. Hasil dari validasi materi sendiri mendapatkan hasil 91% sementara untuk validasi media mendapatkan hasil 94,6% dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran di SMP Negeri 50 Surabaya khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Umayyah

Abstract

This study aims to develop interactive multimedia material for the growth of science during the Umayyad VIII grade at SMP Negeri 50 Surabaya. The development model used to develop this interactive multimedia is the ADDIE development model which consists of 5 steps such as Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In collecting the data itself, using an instrument in the form of a closed questionnaire using a Likert scale to make it easier for the validator to provide an assessment. The questionnaire was addressed to media experts and material experts to obtain the feasibility of the material and media presented. The results of the validation of the material itself get 91% results while for media validation it gets 94.6% results where these results indicate that interactive multimedia is very suitable to be used to help the learning process at SMP Negeri 50 Surabaya, especially in the subject of Islamic Religious Education. Umayyad period.

Keywords : Development, Interactive Multimedia, Umayyah

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 yang saat ini kita hadapi memberikan banyak pengaruh dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Di era ini penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan cukup banyak, hampir semua sektor pendidikan menggunakan teknologi untuk menyokong terlaksananya proses pendidikan. Pendidikan bertanggung jawab dalam melahirkan insan yang berakarakter kuat untuk membangun peradaban bangsa yang lebih maju. Hal ini sejalan dengan arti pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar terencana dalam rangka menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi diri dan memiliki kemampuan spiritual keagamaan, kecerdasan, keterampilan, kepribadian, dan akhlak mulia yang dibutuhkan dirinya dalam masyarakat, bangsa, dan negara”. Dengan pendidikan diharapkan peserta didik mempunyai kesempatan untuk menggapai suatu cita-cita yang mereka harapkan demi suksesnya masa depan.

Pendidikan bisa didapatkan seseorang sejak mereka kecil, namun untuk pendidikan yang bersifat formal akan didapat ketika mereka duduk di bangku pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Dalam pendidikan tersebut seorang peserta didik akan menjalani suatu proses pembelajaran, proses pembelajaran ini dimaksudkan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada peserta didik. Menurut Trianto (2009 : 19) pembelajaran adalah interaksi dua arah dari guru dan peserta didik, keduanya terjadi ketika komunikasi yang terarah menuju kepada target. Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan untuk mengkondisikan dan merangsang seseorang untuk belajar secara maksimal sehingga kegiatan pembelajaran tersebut menghasilkan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada peserta didik.

Dengan interaksi tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik serta memberikan pengalaman belajar. Peran media pembelajaran cukup penting dalam menarik minat peserta didik untuk mempelajari suatu materi pada mata pelajaran dan membantu guru dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga bisa menumbuhkan sikap kemandirian bagi peserta didik.

Pendidikan Agama Islam berupaya untuk melahirkan manusia yang selalu berusaha dalam rangka menyempurnakan iman, takwa dan akhlak, serta aktif membangun keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini selaras dengan UU No. 22 Tahun 2006 yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran agama adalah melahirkan manusia yang selalu berupaya dalam rangka menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam hal ini, pendidikan agama adalah suatu materi yang dapat meningkatkan akhlak mulia dan nilai-nilai spiritual seseorang. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam ini meliputi berbagai aspek seperti : Fiqih, Qur'an Hadits, Aqidah, akhlak, Tarikh (Sejarah).

Salah satu bidang kajian Pendidikan Agama Islam adalah Tarikh atau Sejarah Islam. Bidang ini mempelajari tentang peristiwa-peristiwa, kejadian dan tokoh Islam di masa lampau yang memberikan pengaruh pada kehidupan di masa depan. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009). Salah satu materi sejarah kebudayaan Islam yang diajarkan kepada peserta didik di kelas 8 SMPN 50 Surabaya adalah materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada masa Umayyah. Dalam materi tersebut terdapat sub-bahasan tentang Bagaimana proses lahirnya Daulah Umayyah, Khalifah yang memimpin, dan perkembangan ilmu pada masa tersebut.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 50 Surabaya pada Kamis, 7 April 2021 didapatkan kondisi riil bahwasannya selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah ini peserta didik sering merasa malas dan tak acuh apabila diminta untuk mempelajari materi yang terdapat pada modul dan memperhatikan penjelasan guru melalui slide powerpoint. Alhasil banyak peserta didik yang kurang memahami materi tentang Bani Umayyah tersebut, sehingga mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran jadi terhambat dan sekitar 40% peserta didik mendapat nilai dibawah KKM.

Hasil wawancara dengan guru juga menjelaskan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi. Menurut penuturan beliau, siswa lebih menyukai pembelajaran tanpa banyak bacaan dan dibiarkan untuk belajar sendiri. Dengan berdasar permasalahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah di SMP Negeri 50 Surabaya. Media yang akan dikembangkan harus dapat menciptakan pengalaman belajar mandiri bagi peserta didik. Media pembelajaran sendiri memiliki peran seperti diungkapkan oleh Asyhar (2012 : 30) bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam artian melalui media tersebut, peserta didik dapat memperoleh informasi dan pesan sehingga membentuk pengetahuan baru pada peserta didik.

Heinich, dkk (1982) mengemukakan istilah media sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber ke penerima. Televisi, foto, film, radio, gambar yang diproyeksikan, rekaman audio, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya. Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional (pembelajaran) atau mengandung maksud pembelajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Winkel dalam Kristanto (2016 : 5) adalah suatu sarana non personal yang telah disediakan guru dan memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan instruksional. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dari sistem pembelajaran hal ini terbukti dengan salah satu fungsi dari media pembelajaran sendiri seperti diungkapkan oleh Kristanto (2016 : 10 - 11) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan komunikasi antara guru dan siswa menjadi interaktif. I Nyoman Sudana Degeng (1993) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang harus diperhatikan guru dalam membuat media pembelajaran, yaitu: 1. tujuan instruksional; 2. keefektifan; 3. siswa; 4. ketersediaan; 5. biaya pengadaan; 6. kualitas teknis. Dengan memperhatikan faktor tersebut, guru dapat memilih media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Arief S. Sadiman dalam kuliahnya di Pascasarjana Malang (1982) memaparkan pendapat tentang pemilihan media menurut

Profesor Ely yaitu pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteks bahwasannya media merupakan komponen dari sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru, peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan media jenis ke - 10 berdasarkan pengklasifikasian media yang dilakukan oleh Anderson (1976). Media golongan 10 tersebut adalah media komputer. Media komputer menurut Anderson dalam Kristanto (2016 : 21) dibagi menjadi 2 yakni CAI (Pembelajaran dengan Bantuan Komputer) dan CBI (Pembelajaran Berbasis Komputer). CAI merupakan media pembelajaran yang kompleks karena didalamnya bisa memuat teks, gambar, audio dan video, yang juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melihat kondisi pembelajaran tersebut, media seyogyanya dibuat agar dapat menumbuhkan sikap mandiri dan dapat diakses menggunakan smartphone android karena notabene peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya adalah pengguna smartphone dan tidak semua peserta didik memiliki laptop/komputer.

Permasalahan yang dihadapi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, karakteristik media pembelajaran yang digunakan dan juga karakteristik peserta didik. Karakteristik media yang tepat untuk peserta didik adalah media yang memiliki unsur audio, visual supaya peserta didik dengan gaya belajar auditori, visual, maupun kinestetik dapat fokus pada pembelajaran (Anitah, 2014: 60-61). Pemilihan media yang tepat sangat akan mendorong motivasi peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri (Yusuf dkk., 2017). Maka, pemilihan media yang tepat adalah CAI.

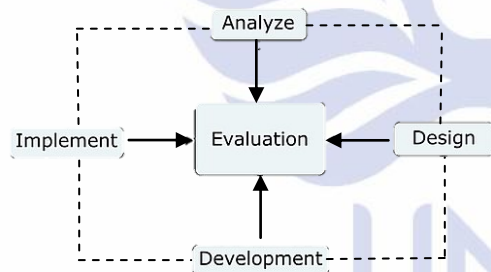
CAI pada masa kini seringkali disebut sebagai Multimedia Interaktif karena pengertian Multimedia sendiri menurut Vaughan dalam Binanto (2010 : 2) adalah kombinasi dari teks, visual, seni, audio, dan video yang disampaikan melalui komputer serta di kontrol secara interaktif, hal ini sejalan dengan pengertian dari CAI sendiri. Materi yang dikemas dalam multimedia interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap fakta dari peserta didik melalui perantara visual, video, animasi, audio yang dijalankan melalui Smartphone masing masing, hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2015 :6) tentang keuntungan multimedia interaktif yaitu informasi yang disajikan melalui visual terkadang lebih mudah dipahami daripada

hanya melalui teks bacaan. Keunggulan lain dari multimedia interaktif ini adalah dapat membuka interaksi antara pengguna dan media sehingga nantinya peserta didik dapat mengeksplorasi sub sub materi dari Daulah Umayyah ini dan juga akan diberikan suatu kuis yang berguna untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik.

Dengan memperhatikan permasalahan yang dihadapi, kondisi lapangan dan kelebihan yang ada pada media multimedia interaktif, maka mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif adalah pilihan yang tepat. Ditambah lagi dengan kelebihan media multimedia interaktif akan memotivasi peserta didik untuk belajar, tingkat interaktivitas pembelajaran lebih baik lagi, meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan sikap mandiri pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian pengembangan diperlukan model pengembangan yang dijadikan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan agar nantinya produk yang dihasilkan bisa maksimal. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE oleh (Branch R.M, 2009) yang merupakan akronim dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



Hal yang mendasari pengembang memilih model ADDIE ini adalah langkah pada model pengembangan ini tersusun secara sistematis dan mudah dipahami didasari pada proses awal yakni melakukan analisis, lalu mendesain produk yang ingin dihasilkan, melakukan pengembangan produk untuk merealisasikan rancangan, selanjutnya melakukan implementasi dari produk yang sudah dikembangkan, dan diakhiri dengan tahap evaluasi produk yang telah dibuat. Selain itu, model ADDIE ini memungkinkan adanya perbaikan disetiap evaluasinya sehingga dapat meminimalisir kemungkinan kesalahan produk pada tahap akhir.

Subjek Penelitian

Uji coba ini ditujukan kepada beberapa subjek untuk mendapatkan saran dan masukan

terbaik atas produk yang sudah dikembangkan. Subjek dari uji coba ini diantaranya adalah ahli materi, ahli media, dan sasaran yakni Siswa SMP Negeri 50 Surabaya.

a. Ahli Materi

Salah satu subjek ujicoba adalah ahli materi. Ahli materi adalah orang yang berkompeten dalam suatu bidang materi yang digunakan untuk pengembangan. Uji coba pada ahli materi digunakan untuk mendapatkan kritik dan saran mengenai materi yang disajikan dalam multimedia interaktif. Ahli materi dari uji coba ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Ahli media

Ahli media adalah orang yang berkompeten dalam hal teknis pengembangan media pembelajaran. Dalam hal ini ahli media yang akan memberikan kritik dan masukan mengenai teknis penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Ahli media disini adalah Dosen jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan

c. Sasaran

Sasaran yang dimaksudkan disini adalah Siswa kelas VII SMP Negeri 50 Surabaya. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian dari pengguna produk tersebut.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2010: 335), yang dimaksud dengan teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit yang dilakukan secara sintesis dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan jenis angket tertutup dan Pertanyaan yang terdapat pada angket akan disertai dengan alternatif jawaban yang dipilih oleh responden, hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sugiyono (2014 : 143) angket tertutup adalah angket yang dapat membantu responden menjawab dengan cepat dan memudahkan peneliti menganalisis data

Hasil dari angket tersebut diukur dengan menggunakan skala likert. Skala Likert ini menurut Sugiyono (2014 : 93) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang tentang suatu fenomena. Jawaban dari setiap item *Skala Likert* mempunyai jawaban sangat positif sampai negatif yang diungkapkan dengan kata seperti : Sangat

Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), Sangat Kurang (1). Berikut adalah rumus penghitungan skalanya setelah mendapatkan penilaian dari ahli media :

Persentase Nilai hasil =

$$\frac{\text{Jumlah Skor Hasil}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$$

Untuk Mengetahui hasil presentase dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya menurut Arikunto (2014:244). Berikut kriteria yang telah ditentukan :

Skor (1)	Kriteria (2)
81% - 100 %	Sangat Baik
61% - 80 %	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Kurang Sekali

Tabel 1 Tabel Kriteria Hasil Penilaian menurut Arikunto

HASIL & PEMBAHASAN

Tahapan dari penelitian ini akan dijelaskan dalam tabel dan uraian di bawah ini :

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
<i>Analyze :</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Need Assesment</i> • Wawancara dengan guru • Menulis proposal 	8 Maret - 4 April 2021
Seminar Proposal, Revisi Proposal, Finalisasi	14 April - 7 Mei 2021
<i>Design :</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kerangka multimedia interaktif • Menentukan design • Membuat layout & button 	1 Juni - 25 Juni
<i>Development :</i> <ul style="list-style-type: none"> • Merakit komponen multimedia yang telah dibuat • Konsultasi design 	26 Juni – 30 Oktober 2021
Validasi materi & media	26 November 2021 & 10 Desember 2021

<i>Implementation :</i> Uji coba multimedia kepada peserta didik	-
Evaluation	10 Desember - 12 Desember 2021

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah yang tersusun secara sistematis dalam prosesnya guna mengembangkan suatu Media Pembelajaran.

Analyze (Analisis)

Tahapan ini adalah tahap awal dari pengembangan multimedia interaktif dengan melakukan studi pendahuluan guna menganalisis kondisi riil di SMP Negeri 50 Surabaya.

a. Melakukan analisis kebutuhan (*Need Assesment*)

Kondisi Riil, selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah ini peserta didik kelas VIII sering merasa malas & acuh apabila diminta untuk mempelajari materi yang terdapat pada modul dan memperhatikan penjelasan guru melalui slide powerpoint karena pada modul tersebut cenderung berisi banyak tulisan dan minim gambar pendukung. Hal tersebut menyebabkan terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran dari materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah

Kondisi Ideal, dari hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut menunjukkan bahwa guru ingin sekali para peserta didik di kelas VIII bisa fokus dan bersemangat dalam mempelajari materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah serta agar tujuan pembelajarannya bisa tercapai dengan maksimal

b. Analisis Rancangan Pembelajaran

Setelah melakukan beberapa wawancara dan mendapatkan rancangan pembelajaran yang biasa di pakai lalu didapatkan bahwasannya tujuan pembelajaran dari materi Bani Umayyah ini yakni peserta didik diharapkan mampu menjelaskan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa daulah Umayyah dengan benar. Tujuan pembelajaran tersebut termasuk pada domain Kognitif kategori C2 (Memahami) menurut Taksonomi Bloom. Kemampuan menjelaskan ini menurut Anderson & Krathwol (2001) berkaitan dengan membangun

pengetahuan dari berbagai sumber seperti bacaan, pesan, dan komunikasi.

c. Menentukan permasalahan

Dari kondisi riil yang terjadi di Kelas VIII SMP Negeri 50 Surabaya didapatkan suatu permasalahan yakni kurangnya keinginan untuk belajar tentang materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah karena media yang digunakan kurang bisa meningkatkan keinginan belajar mereka. Padahal, apabila dilihat dari tujuan pembelajaran materi tersebut dibutuhkan suatu pemahaman akan materi yang cukup namun hal tersebut bertolak belakang dengan kondisi riil yang ada di lapangan.

Design (Desain)

Tahap selanjutnya dalam pembuatan media ini adalah mendesain tampilan multimedia interaktif. Dalam tahap ini meliputi beberapa tahapan seperti :

a. Membuat Identifikasi program

Tema / Judul :	Multimedia interaktif materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah
Mapel :	Pendidikan Agama Islam
Kelas :	VIII
KD :	1.13 Meyakini bahwa pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa bani Umayyah sebagai bukti nyata agama Islam dilaksanakan dengan benar 2.13 Memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa bani Umayyah
Tujuan media :	1. Dengan multimedia interaktif, Peserta didik mampu menjelaskan kemajuan Islam pada masa Bani Umayyah dengan benar. 2. Dengan multimedia interaktif, Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa bani Umayyah.

b. Membuat layout & isi Multimedia Interaktif

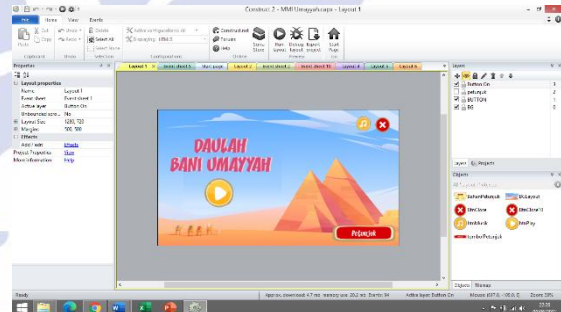
Dalam tahap ini, proses pembuatan layout dan isi dari Multimedia Interaktif menggunakan Corel Draw X7. Dalam pembuatan desain dari Multimedia Interaktif tersebut disesuaikan dengan identifikasi program, materi, dan karakteristik peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya agar bisa menarik perhatian peserta didik untuk belajar mereka.

c. Menyusun evaluasi media

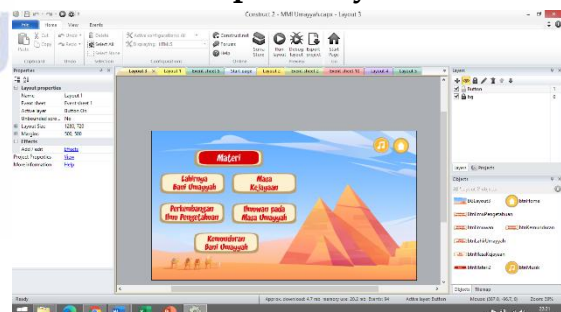
Nantinya media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh Ahli Materi & Ahli Media untuk mengetahui seberapa layak materi dan media yang disajikan. Dalam evaluasi tersebut menggunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti, angket tersebut menggunakan angket tertutup dan diukur menggunakan skala pengukuran *Likert*.

Development (Pengembangan)

Setelah layout multimedia interaktif jadi maka tahap selanjutnya adalah menggabungkan semua komponen tersebut agar bisa dioperasikan dalam bentuk aplikasi android. Dalam menggabungkan semua komponen ini menjadi aplikasi pembelajaran digunakan software Construct 2. Berikut adalah beberapa tampilan dari layout yang telah disusun



Gambar 1 Tampilan Layar Awal



Gambar 2 Tampilan Menu Materi

Setelah multimedia dikembangkan maka dilakukan uji kelayakan untuk mengetahui seberapa layak materi dan media yang disajikan dalam

Multimedia Interaktif. Uji validasi media dan materi ini menggunakan instrumen angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Berikut adalah hasil uji validasi oleh Ahli Materi & Ahli Media

Dalam pengembangan ini, yang bertindak sebagai Ahli Materi adalah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 50 Surabaya yakni Ibu Anita Ningrum E. A, S. Pd.I

Sedangkan yang bertindak sebagai ahli media disini adalah salah satu Dosen media di Jurusan Teknologi Pendidikan yakni Bapak Dr. H. Andi Mariono, M. Pd

a. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

Skor	Jumlah yang memilih	Hasil
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	9	36
5	11	55

Skor Maksimal = $5 \times 20 = 100$

Skor Hasil = $5 \times 11 = 55$

= $4 \times 9 = 36$

Persentase Nilai Hasil = $\frac{91}{100} \times 100\% = 91\%$

b. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Skor	Jumlah yang memilih	Hasil
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	4	16
5	11	55

Skor Maksimal = $5 \times 15 = 75$

Skor Hasil = $5 \times 11 = 55$

= $4 \times 4 = 16$

Persentase Nilai Hasil = $\frac{71}{75} \times 100\% = 94,6\%$

Berikut adalah perolehan hasil validasi materi dan media :

Kelayakan Ahli Materi	91%
Kelayakan Ahli Media	94,6%

Implementation (Implementasi)

Karena penelitian ini dilaksanakan di era pandemi COVID 19 maka media yang seharusnya diujikan di lapangan kepada peserta didik jadi tidak bisa dilaksanakan. Oleh karena itu maka pengembangan media ini hanya sampai tahap

kelayakan saja yakni dengan mengujikan kelayakan kepada ahli media dan ahli materi.

Evaluation (Evaluasi)

Setelah mendapatkan hasil validasi materi dan media dari para ahli materi dan media maka didapatkan beberapa masukan.

a. Ahli Materi

Dalam materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada Masa Umayyah bisa ditambahkan 'Ibrah / Pelajaran yang dapat diambil dari sejarah Bani Umayyah tersebut.

Selain itu menurut Ibu Anita Ningrum selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 50 Surabaya yang menjadi ahli materi juga menuturkan bahwa mungkin di bagian kuis bisa dihilangkan untuk jawaban yang ada dibawah supaya nantinya peserta didik tidak mengetahui mana jawaban yang benar sehingga mereka tidak akan bisa melakukan kecurangan dengan mengulang kuis tersebut dan memilih yang benar

b. Ahli Media

Menurut hasil validasi media yang telah dilakukan, Multimedia Interaktif tersebut mendapatkan saran seperti kekonsistenan tata letak dan beberapa pemilihan kata yang agak tinggi bagi peserta didik di bangku SMP

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan diatas menunjukkan bahwasannya Pengembangan Multimedia Interaktif materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah untuk kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya ini mendapatkan penghitungan hasil uji kelayakan dari Ahli Materi sebesar 91% dan dari Ahli Media sebesar 94,6%.

Dari hasil tersebut serta mengacu pada tabel (Arikunto, 2014 : 244) menunjukkan angka presentase diantara 81% - 100% yang artinya Multimedia Interaktif untuk materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah ini Sangat Baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran di Kelas VIII SMP Negeri 50 Surabaya.

Saran

a. Saran pemanfaatan

Dari pengembangan Multimedia Interaktif ini, pengembang berharap apabila media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan sebaik mungkin dalam membantu kegiatan pembelajaran di kelas VIII pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam khususnya materi tentang Bani Umayyah.

b. Saran Pengembang Lebih Lanjut

Dengan pengembangan media pembelajaran di SMP Negeri 50 Surabaya ini, diharapkan akan ada lagi pengembangan serupa dengan tampilan dan materi yang lebih menarik. Selain hal tersebut multimedia interaktif ini juga dapat ditambahkan lagi pendalaman materi yang lebih kompleks dan soal yang ada mungkin belum mencakup semua materi yang ada dalam kuis.

