

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Tarikh

Lutfiana Romadhan<sup>1</sup>, Darodjat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,  
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v4i.298](https://doi.org/10.30595/pssh.v4i.298)

Submitted:

July 28, 2021

Accepted:

November 11, 2021

Published:

May 30, 2022

---

#### Keywords:

*Media, Interactive Learning,  
Multimedia, Date*

---

### ABSTRACT

Date learning materials are generally in the form of text, so an innovation in interactive multimedia-based learning media is needed for date subjects. The purpose of this study was to develop interactive learning media, to find out the evaluation and feasibility of media according to material experts, media experts and educators for interactive multimedia-based learning media on the subject of the main material date (the development of Islam in Indonesia during the Dutch colonial period) at Muhammadiyah Somagede Vocational School and the feasibility of the learning media. This research is a type of Research and Development (RND) research with qualitative and quantitative collection techniques. Qualitative data obtained from the results of the questionnaire in the form of explanations, suggestions from material experts, media experts, and educators. Quantitative data was obtained from the results of the questionnaire test in the form of values 5, 4, 3, 2, and 1 which were converted into qualitative data. The instrument used for data collection in the product development process is a questionnaire. Questionnaires were made for 3 respondents, namely material experts, media experts and educators. The development procedure used uses the ADDIE development procedure (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results of research and development use the ADDIE development procedure (analysis, design, development, implementation, evaluation). The analysis phase includes field studies. The design stage includes making flowcharts and storyboards. The development phase of interactive learning media product development, validation and revision. The implementation stage is carried out once in a trial, which is tested on educators. The results of the evaluation of the material experts for stage 1 obtained an average of 4.3 and stage 2 obtained an average of 4.5 in the aspects of learning and content and the total overall score was 4.5 with a very good category. Media experts on programming and display aspects at stage 1 got an average score of 4.9 and at stage 2 got an average score of 5 so that the overall score got an average score of 5 in the very good category. The feasibility of learning media based on trials on date subject educators got an average of 4.9 with a very good category. Thus, interactive learning media on the subject of the subject matter date (the development of Islam in Indonesia during the Dutch colonial period) at SMK Muhammadiyah Somagede is feasible to use.

*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*



---

#### Corresponding Author:

**Lutfiana Romadhan**

Program Studi Pendidikan Agama Islam,  
Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Email: [lutfiramadhan811@gmail.com](mailto:lutfiramadhan811@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Bangsa yang cerdas yaitu bangsa yang pergerakannya mengacu pada cita-cita dari Negara itu sendiri, baik dari bidang ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan merupakan salah satu sarana terpenting untuk mencapai tujuan nasional. Pendidikan berjalan dengan lancar dan baik dengan menjadikan kurikulum sebagai landasan pokok kegiatan pembelajaran. Tujuan kurikulum 2013 mempersiapkan kelangsungan hidup individu dan warga negara Indonesia yang beriman, kreatif, produktif, inovatif dan afektif yang dapat ikut serta membangun kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. (Kemendikbud, 2018). Perubahan Kultur pada masa sekarang menjadi gambaran dari yang sudah di gambarkan beberapa tahun yang lalu. Dimana setiap tahun perkembangan terus meningkat dalam bidang ekonomi, sosial budaya dan pendidikan. Dari media pembelajaran yang harus menyesuaikan perkembangan zaman. Sehingga peserta didik tidak ketinggalan zaman terutama dalam bidang pendidikan. Pendidik juga harus lebih kreatif dan inovatif untuk merancang model pembelajaran yang lebih baik.

Kemajuan perkembangan teknologi menjadikan media sebagai alat sering yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan berbagai jenis mediapun sangat banyak tergantung pada kondisi, waktu dan materi pembelajaran (Abdurrozak & Darodjat, 2019). Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi sebuah inovasi. Perancangan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Karena dalam penggunaan media pembelajaran, buku dan alat tulis masih menjadi media yang sering dipakai oleh pendidik.

Salah satu alat peraga menarik yang dapat meningkatkan aktivitas siswa adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang meliputi alat bantu pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan aktif, serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa disediakan. Baik informasi verbal maupun nonverbal. Termasuk pendengaran dan penglihatan (Wakaf, 2020). Media pembelajaran interaktif dapat berupa multimedia, mobile maupun web. Dari skripsi sebelumnya yaitu *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Pada Mata Pelajaran Ibadah Kelas VIII Smp Muhammadiyah Jatilawang* yang di tulis oleh Abdurrozak Muttaqin, yaitu menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran. Media yang di gunakan yaitu *Adobe Flash Player*. Namun dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Adobe flash player*, Pengguna mengalami beberapa kesulitan dalam pembuatan media pembelajarannya. Bahasa pemrograman yang sulit di pahami dan kurangnya refrensi tutorial menjadi salah beberapa kesulitan dalam menggunakan *adobe flash player*.

Kekurangan *Adobe Flash* adalah untuk menampilkan animasi *flash*, maka pengguna harus terlebih dahulu menginstal secara online aplikasi *flash player* (Anugerah et al., 2015). Sehingga, *adobe flash player* dirasa kurang efektif sebagai media pembelajaran untuk semua siswa. Melihat siswa-siswi di Indonesia terutama di daerah Banyumas tidak semuanya dari keluarga golongan menengah ke atas yang setiap pembelajaran harus menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. *Articulate Storyline 3* merupakan *software* yang mudah dan menyenangkan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Karena tampilan yang ada pada *articulate storyline 3* mirip dengan tampilan yang ada pada *Microsoft PowerPoint*. Sehingga memungkinkan pembuatan media pembelajaran menjadi lebih mudah bagi pendidik (Nugraheni, 2018). Hasil dari *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk pengguna iOS, android dan PC. Sehingga memberi kemudahan dalam mengakses lebih luas bagi pengguna tanpa harus menggunakan PC dengan spesifikasi besar (Nugraheni, 2018).

Hasil observasi yang di lakukan saat magang 3 di SMK Muhammadiyah Somagede pada tanggal 1 oktober 2020-30 oktober 2020 di temukan hambatan dalam proses pembelajaran. Terbatasnya pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan sarana teknologi yang ada di sekolah. Sehingga dalam pembelajaran masih bersifat konvensional. Sehingga menyebabkan siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Terlebih dalam Mata Pelajaran Tarikh. Dimana secara umum materi yang ada hanya berupa teks. Sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Tarikh.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *Research and Development*. Menurut Sugino, hakikat metode penelitian merupakan metode ilmiah dalam mengumpulkan data untuk maksud atau tujuan tertentu. (Nugraheni, 2018). Prosedur pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini adalah prosedur pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) Sofa (2015). Pengumpulan data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif, diperoleh dari beberapa sumber yang relevan yakni ahli materi, ahli media, pendidik mata pelajaran. Data kualitatif merupakan hasil kuisioner berupa penjelasan, saran dari ahli materi, ahli media, dan pendidik. Data kuantitatif merupakan hasil tes angket berupa nilai 5, 4, 3, 2, dan 1 yang dikonversikan menjadi data kualitatif.

Sangat kurang	Diberi Nilai	1
Kurang	Diberi Nilai	2
Cukup	Diberi Nilai	3
Baik	Diberi Nilai	4
Sangat baik	Diberi Nilai	5

Eko Widayoko mengembangkan konversi skala 5 Konversi skala lima menggunakan acuan konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP) (Sofa, 2015).

Data Kuantitatif	Skore		Kriteria
	Rumus	Rerata skor	
5	$X > \bar{X} + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat baik
4	$\bar{X} + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X} - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X} - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X} - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat kurang

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

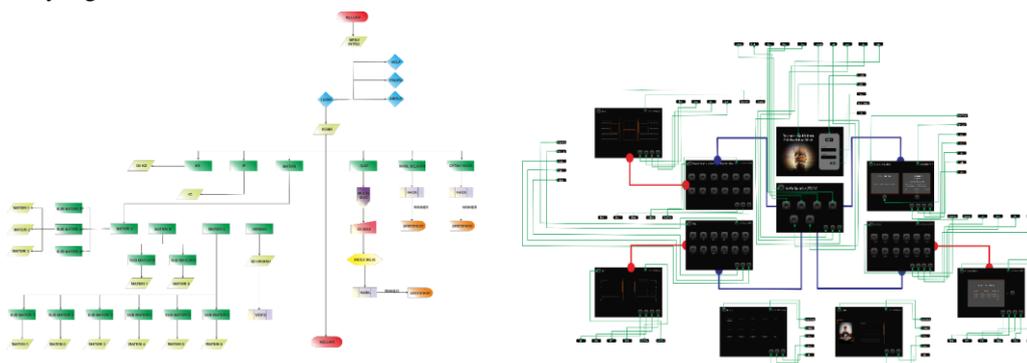
Pengembangan *product* pembelajaran yang interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran tarikh materi pokok (perkembangan Islam di Indonesia pada masa kolonial Belanda) di SMK Muhammadiyah Somagede. Proses penelitian dan pengembangan telah diadopsi oleh Dick dan Carrie dari tahap penelitian dan pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) (Modul et al., 2021).

#### 1. Tahap *analysis* (analisis)

Tahap analisis merupakan proses pengumpulan data berupa pengamatan dan wawancara. Pengamatan dan wawancara dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Somagede pada guru mata pelajaran tarikh. Hasil dari proses observasi dan wawancara ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara maksimal karena guru masih terlalu sering menggunakan media buku sebagai pengantar pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan terlihat pasif.

#### 2. Tahap *design* (desain)

Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yaitu merancang produk yang akan dibuat sesuai dengan analisis yang telah dilakukan.



#### 3. Tahap *development* (pengembangan)

Pengembangan yang dilakukan berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran tarikh materi pokok (perkembangan Islam di Indonesia pada masa kolonial Belanda) di SMK Muhammadiyah Somagede.

#### 4. Tahap *implementation* (penerapan)

Produk media pembelajaran kemudian divalidasi 2 tahap oleh dua orang ahli yaitu ahli materi (Dr. Zakiyah, M.S.I) dan ahli media (Makhrus, S.EI, M.Si). Pada validasi tahap 1 ahli materi menilai pada bagian pembelajaran dan bagian isi. Pada bagian pembelajaran didapat skor rata-rata 4,2 dari 9 indikator. Pada bagian isi didapat skor rata-rata 4,4 dari 10 indikator. Ahli media pada validasi tahap satu menilai pada bagian tampilan dan pemrograman. Pada bagian tampilan didapat skor rata-rata 4,9 dari 11 indikator. Pada

bagian pemrograman didapat skor rata-rata 4,9 dari 12 indikator. Validasi tahap 2 dilakukan setelah revisi dari tahap 1. Validasi tahap 2 ahli materi pada bagian pembelajaran didapat skor rata-rata 4,6 dari 9 indikator masuk pada kategori sangat baik. Pada bagian isi didapat skor rata-rata 4,5 dari 10 indikator dengan kategori sangat baik. Ahli media pada tahap 2 pada bagian tampilan didapat skor rata-rata 4,9 dari 11 indikator dengan kategori sangat baik. Pada bagian pemrograman didapat skor rata-rata 5 dari 12 indikator dengan kategori sangat baik.

#### 5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi yaitu hasil dari 2 tahap validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media kemudian diuji cobakan kepada guru mata pelajaran tarikh (Sobirin, S.Ag). Guru mata pelajaran menilai pada bagian penggunaan produk. Pada bagian penggunaan didapat skor rata-rata 4,9 dari 15 indikator dengan kategori sangat baik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian RnD. Menurut Sugino, jenis metode ini merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu *product* hingga pada tingkat kelayakan *product* (Abdurrozak & Darodjat, 2019). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Pada tahap implementasi, peneliti baru sampai pada tahap uji coba. Proses pembuatan bahan ajar interaktif berbasis multimedia merupakan proses langkah demi langkah yang divalidasi oleh ahli bahan ajar dan media untuk melihat apakah dukungan pembelajaran ini memungkinkan. Setelah itu, saya mengujinya dengan pendidik mata pelajaran. Setelah mendapatkan data, selanjutnya dilakukan revisi untuk mendapatkan kualitas yang lebih baik dan layak digunakan. Hasil validasi ahli materi didapat rata-rata 4,5 meliputi bagian isi dan bagian pembelajaran dengan keterangan sangat baik. Hasil validasi ahli media didapat rata-rata 5 meliputi bagian tampilan dan pemrograman dengan keterangan sangat baik. Selanjutnya uji coba kepada pendidik didapat rata-rata 4,9 dan masuk pada Keterangan sangat baik mengacu tabel koversi.

Berdasarkan tabel *evaluation* kualitas media *evaluation* ahli materi menunjukkan rata-rata 4,5 mengacu pada tabel konversi *evaluation* ini menunjukkan Keterangan sangat baik. Kemudian *evaluation* ahli media dengan keterangan sangat baik dengan rata-rata 5. Hasil uji coba kepada pendidik pelajaran tarikh didapat rata-rata 4,9 sehingga, rata-rata keseluruhan 4,8 meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba pendidik mata pelajaran dengan Keterangan sangat baik dan media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran tarikh materi pokok (perkembangan Islam di Indonesia pada masa kolonial Belanda) di SMK Muhammadiyah Somagede.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil *products* yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Somagede maka perlu dibuat suatu perangkat pembelajaran multimedia interaktif sesuai tema tema utama Hari (perkembangan Islam di Indonesia pada masa penjajahan Belanda). Pengembangan media pembelajaran berlangsung dalam empat tahap.
  - a. Pada tahap analisis ditemukan hambatan dalam proses pembelajaran. Terbatasnya pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan sarana teknologi yang ada di sekolah sehingga dalam pembelajaran masih bersifat konvensional yang menyebabkan siswa bersikap pasif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran tarikh yang secara umum materi hanya berupa teks.
  - b. Pada tahap desain dilakukan setelah tahap analisis dilakukan. Tahap desain dalam prosesnya yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard* dilanjutkan dengan pembuatan *product* menggunakan *articulate storyline 3*.
  - c. Tahap *development* (pengembangan) mencakup, pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, validasi ahli materi dan validasi ahli media.
  - d. Tahap *implementation* (implementasi) dilakukan dengan melakukan uji coba *product* terhadap pendidik mata pelajaran.
2. Penelitian dan pengembangan menghasilkan *product* pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran tarikh materi pokok (perkembangan Islam di Indonesia pada masa kolonial Belanda) yang dapat di gunakan bagi pengguna iOS, android, dan PC dikemas dalam bentuk (CD).
3. *Evaluation* media pembelajaran dilakukan setelah validasi berdasarkan ahli materi, pada tahap 1 didapat rata-rata 4,3, meliputi bagian isi dan bagian pembelajaran dengan Keterangan sangat baik. Kemudian pada tahap 2 didapat rata-rata 4,5 meliputi bagian isi dan bagian pembelajaran dengan keterangan sangat baik. Kemudian validasi ahli media, tahap 1 didapat rata-rata 4,9. Pada tahap 2 didapat rata-rata validasi ahli media 5 meliputi bagian tampilan dan pemrograman dengan keterangan sangat baik.
4. *Evaluation* pendidik didapat rata-rata 4,9 dengan keterangan sangat baik setelah divalidasi ahli materi dan ahli media.

5. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran tarikh materi pokok (perkembangan Islam di Indonesia pada masa kolonial Belanda) di SMK Muhammadiyah Somagede, memperoleh rata-rata 4,5 dengan Keterangan sangat baik berdasarkan validasi ahli materi. Berdasarkan ahli media memperoleh rata-rata 5 dengan Keterangan baik. Dan berdasarkan pendidik mata pelajaran memperoleh rata-rata 4,9 sehingga, didapat rata-rata keseluruhan 4,8 dengan Keterangan baik.
6. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran tarikh materi pokok (perkembangan Islam di Indonesia pada masa kolonial Belanda) di SMK Muhammadiyah Somagede layak digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrozak, M., & Darodjat, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player pada Mata Pelajaran Ibadah Kelas VIII SMP Muhammadiyah Jatilawang. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*.
- [2] Anugerah, R., Lama, S., & Babel, K. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris ( Studi Kasus SD Negeri 18 )*. 3.
- [3] Kemendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah. *Permendikbud*, 1–12.
- [4] Modul, P., Bahasa, P., Dengan, I., Metode, M., & Language, C. (2021). *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*. 54–63.
- [5] Nugraheni, T. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X ...* . <https://lib.unnes.ac.id/32545/>
- [6] Sofa. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. *Nhk 技研*, 151, 10–17.
- [7] Wakaf, H. D. A. N. (2020). *Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Fiqih*.