PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HIJRAH PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS IV SD

Aulya Nur Farhan[1], Novrianti[2], Meldi Ade Kurnia Yusri[3], Reni Kurnia[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : aulianurfarhan920@gmail.com

ABSTRACT

A problem encountered in grade IV of SDN 05 Jaruai, Bungus Barat Village, Bungus Teluk Kabung District, Padang City, is the lack of student interest in Islamic Religious Education (PAI). This results in low daily learning outcomes for the topic of the Prophet Muhammad's Hijrah to Medina. Therefore, the Islamic Religious Education (PAI) subject, specifically the History of Islamic Civilization, needs to be enhanced with learning multimedia to better understand the material in the PAI subject, specifically the Hijrah to Medina for Prophet Muhammad. The development aims to produce learning multimedia for the independent learning curriculum for grade IV elementary school, covering the Hijrah to Medina for Prophet Muhammad, which can be used in the learning process to assist teachers in facilitating student understanding. This multimedia development also aims to determine the validity and practicality of this media. The type of development used is research and development (R&D). The development model used is the 4D model consisting of four main stages, namely define consisting of curriculum analysis, student analysis and concept analysis. The design stage of the developed learning multimedia design. The develop stage is carried out by a validity test by two media expert validators then one material expert validator and a practicality test is carried out on 22 fourth grade elementary school students to test the practicality of the developed learning multimedia. The results of the material validation by the material expert validator obtained an average score of 5, categorized as "very valid." The results of the media validator assessment by Validator I obtained an average score of 4.78, categorized as "very valid," and the results of the validation by Validator II obtained an average score of 4.84, categorized as "very valid." This learning multimedia is considered very practical based on the results of the practicality test with an average score of 4.33. Based on the results of the validity and practicality tests, it can be concluded that the learning multimedia for the Islamic Religious Education (PAI) subject for grade IV elementary school is suitable for use in learning.

Keywords : *Learning multimedia, Islamic Religious Education Subject, Hijrah of the Prophet Muhammad SAW*

ABSTRAK

Masalah yang ditemukan pada kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang, pada mata Pelajaran PAI kurangnya minat peserta didik terhadap mata Pelajaran PAI. Sehingga mengakibatkan hasil belajar nilai harian pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah rendah. Maka dari itu mata Pelajaran PAI pada elemen Sejarah Peradaban Islam perlu dikongkritkan dengan adanya multimedia pembelajaran sehingga siswa/i lebih memahami materi yang ada pada mata Pelajaran PAI yaitu pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar kelas IV SD materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Pengembangan multimedia ini juga untuk mengetahui validitas dan kepraktisan dari media ini. Jenis pengembangan yang digunakan adalah pengembangan *research* dan *development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahapan utama yaitu *define* terdiri dari analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis konsep. Tahapan *design* perancangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Tahap *develop* dilakukan uji validitas oleh dua orang validator ahli media kemudian satu orang validator ahli materi dan uji praktikalitas dilakukan pada siswa kelas IV SD yang berjumlah 22 siswa/i untuk menguji kepraktisan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi materi oleh validator ahli materi memperoleh rata-rata 5 dengan kategori "sangat valid". Hasil dari penilaian validator media dengan validator I memperoleh rata-rata 4,78 dengan kategori "sangat valid" dan hasil validasi dengan validator II memperoleh rata-rata 4,84 dengan kategori "sangat valid". Multimedia pembelajaran ini dikatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji praktikalitas dengan rata-rata 4,33. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada mata Pelajaran PAI kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Multimedia pembelajaran, Mata Pelajaran PAI, Hijrah Nabi Muhammad SAW*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi seorang individu untuk dapat mengerti, paham, dan lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan mempunyai peran sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Menurut Novrianti, (2017) Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis di dalam pengembangan sumber daya manusia. Pembelajaran merupakan suatu proses upaya yang bertujuan membantu siswa belajar dengan baik. Pembelajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa sering kali terjadi karena guru kurang memahami siswa. Kurangnya minat belajar siswa juga tercermin dari sumber motivasi eksternal atau internal (Husrah, 2020). Pembelajaran yang berkualitas terjadi ketika siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi guru tersebut, karena disamping dapat mampu menjelaskan materi, guru juga mampu menggunakan media dalam materi yang dijelaskannya (Novrianti, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar PAI di SDN 05 Jaruai pada tanggal 30 Oktober 2024, menyatakan bahwa pembelajaran PAI di kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang ini diberikan selama satu kali seminggu dengan durasi 2 jam pembelajaran dengan pembagian waktu 1 jam untuk penjelasan materi dan 1 jam untuk melakukan kegiatan evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa peserta didik yang benar-benar memperhatikan pelajaran yaitu peserta didik yang duduk pada bangku bagian depan. Dari hasil wawancara, guru tersebut menyatakan bahwa, terjadi kesenjangan terhadap nilai peserta didik antara yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan yang tidak mencapai KKTP, untuk KKTP di pelajaran PAI di kelas IV SDN 05 Jaruai ini adalah 80.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan siswa, dalam pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku LKS sebagai alat bantu dalam proses belajar. Hal tersebut membuat siswa kesulitan membayangkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada topik Hijrah Nabi Muhammad SAW, siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan bagaimana peristiwa hijrah berlangsung, apa saja latar belakangnya, serta bagaimana dampak besar yang ditimbulkannya bagi perkembangan dakwah Islam. Adanya multimedia pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami secara lebih konkret jalannya peristiwa hijrah, mulai dari alasan Nabi Muhammad SAW dan para sahabat meninggalkan Makkah menuju Madinah, perjalanan yang penuh tantangan, hingga nilai-nilai keteladanan yang dapat diambil dari peristiwa tersebut. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui fakta sejarah hijrah, tetapi juga mampu menghayati makna dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk. *Research and Development* (*R&D*), merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan dan produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan (Winaryati, 2021).

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa/i kelas IV SD 05 Jaruai Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang, Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh data yang mendasari revisi produk selanjutnya dan juga mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Ada dua perolehan data yang didapat dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil lembar dokumentasi Validitas, Praktikalitas dan angket. Data sekunder diperoleh dari yang diamati saat observasi awal, Menurut Arikunto (dalam Rinduwan 2015: 14) ”instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatanya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.”.

Data yang diperoleh setelah melalui uji coba terbagi kedalam dua jenis yaitu data sekunder dan primer. Data sekunder diperoleh dari kritik dan saran yang di paparkan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa yang kemudia akan dihimpun menjadi satu kesatuan yang memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data primer didapat dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Kemudian dari data tersebut akan dipaparkan kedalam analisis data deskriptif kuantitatif atau penyajian data melalui tabel, grafik, atau diagram, (Sugiyono, 2012).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran berbantuan Adobe Animate yang dikembangkan menggunakan model 4D dengan tujuan untuk menghasilkkan produk berupa multimedia pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan praktikalitas di kelas IV SD Negeri 01 Jurai.

1. Tahap Analisis dan Pengembangan

Tahap analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru belum memiliki media pembelajaran yang mampu menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan multimedia pembelajaran berbantuan Adobe Animate yang menampilkan kombinasi unsur teks, gambar, video, audio dan animasi. Multimedia ini dirancang agar dapat diakses secara mandiri, menarik, dan sesuai dengan konteks pembelajaran berdiferensiasi. Media dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan kurikulum, serta keterpaduan elemen desain dan narasi.

2. Hasil Uji Validitas Produk

Uji validitas produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek dari validitas isi, konstruk, face dan kriteria.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi

Keterangan	Validator Materi
Skor Validator	70
Rata-rata Persentase %	100%
Kategori	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Penilaian Validitas Ahli Media

Keterangan	Validator Media I	Validator Media II
Skor Validator	94	76
Rata-rata Persentase %	99%	80%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji tersebut, validator materi memberikan skor 100%, validator media I sebesar 99%, dan validator media II sebesar 80%, seluruhnya berada pada kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan telah memenuhi kriteria kesesuaian isi, tampilan, serta tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Hasil Produk Multimedia Pembelajaran Berbantuan Adobe Animate

3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan dan daya tarik penggunaan media oleh guru dan siswa. Data diperoleh melalui angket yang diberikan setelah implementasi media di kelas.

Tabel 3. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Siswa

Aspek	Rata-rata	Kategori
Tampilan	4,65	Sangat Praktis
Penyajian materi	4,65	Sangat Praktis
Kemanfaatan	4,74	Sangat Praktis
Rata-rata	**4,68**	**Sangat Praktis**

hasil ujian praktikalitas yang dilakukan siswa terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleeh rata-rata sebesar 4,68 dengan penilaian setuju dalam kategori "sangat praktis". Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran untuk kelas IV SD ini layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pembahasan

Multimedia pada mata Pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas IV SD dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang memuat unsur audio, animasi, gambar, teks dan video. Terdapat petunjuk penggunaan media yang dipaparkan pada *slide* media serta soal *evaluasi* dari materi yang disajikan dalam multimedia. Multimedia ini juga memuat video pembelajaran yang sesuai dengan materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Pada materi juga disajikan materi berbentuk teks dan suara narator untuk memperjelas isi dari materi yang dimuat dalam multimedia pembelajaran.

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI pada materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Multimedia ini dapat digunakan oleh guru sesuai dengan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Multimedia di pilih untuk pembelajaran materi yang divisualisasikan dan animasi pada teks sebagai menarik minat siswa dalam pembelajaran PAI materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah yang mengikuti perkembangan zaman minat siswa terhadap penggunaanya.

Penggunaan multimedia ini akan mampu meningkatkan motivasi belajar karena akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang positif, meningkatkan hasil belajar siswa Chipangura & Aldridge (2017). Menurut Ayurachmawati dkk (2022) dalam penelitiannya mengatakan multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio. Sejalan dengan teori tersebut maka multimedia pembelajaran dalam penelitian ini telah dikembangkan dengan menerapkan aspek audio, animasi, video, teks dan gambar. Dalam hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dengan baik, dan siswa lebih aktif pada saat menggunakan multimedia pembelajaran, dapat dilihat dari uji praktikalitas 20 siswa dari 24 siswa menjawab bahwa dengan menggunakan multimedia tersebut membuat mereka lebih mudah memahami materi hijrah nabi ke yastrib. Multimedia memberikan tingkat fleksibilitas tinggi sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik terhadap sesuatu yang dilakukannya, sehingga dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Pengembangan multimedia ini dibuat agar dapat membantu siswa dalam memahami materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah yang mana materi ini perlu divisualisasikan dan pada teks materi perlu di beri gambaran grafik agar lebih kongkrit guna untuk memudahkan siswa dalam memahami atau mengingat materi pelajaran.

Tahapan berikutnya yaitu dilakukan pengembangan produk awal dengan membuat multimedia pembelajaran yang berisikan animasi, teks gambar, audiod dan video, menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. Selanjutnya dilakukan proses validasi oleh validator media dan validator materi serta melakukan uji praktikalitas pada siswa SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang.

Tahap validasi dilakukan oleh dua orang validator media dan satu orang validator materi. Sesuai dengan yang dijelaskan sugiyono (2012) validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang akan dirancang. Pada proses pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan dua kali revisi terhadap perancangan media yang dikembangkan.

Pada validasi materi meliputi aspek kebenaran konsep, kedalaman materi, kebahasaan dan evaluasi. Validasi materi dilakukan oleh satu orang validator materi yang meriakan guru mata Pelajaran PAI yang mengajar pada kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang yaitu Ibuk Elvina Sanusi, S.Pd.I. Berdasarkan hasil validasi

dengan validator materi terkait multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan memiliki kategori "sangat valid"

Validasi media meliputi aspek kesesuaian media, desain dan layout, unsur pendukung dan kemudahan menggunakan. Validasi media dilakukan oleh dua orang validator media dari dosen Departemen Kurikulum Pendidikan yaitu validator I dengan Bapak Nofri Hendri, M.Pd memperoleh hasil 4,95 kemudian validator II dengan Ibuk Ulfia Rahmi, M.Pd. memperoleh hasil 4. Dari hasil validasi media yang dilakukan oleh validator media mendapatkan hasil media yang dikembangkan dalam kategori **"sangat valid"**.

Sejalan dengan pendapat Arikunto (2012) menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria. Sedangkan menurut Rochmad (2012) media dikatakan valid apabila produk pengembangan yang dihasilkan berdasarkan teori yang memadai (validasi isi) dan semua komponen model pembelajaran yang berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kedua syarat sudah terpenuhi dengan melakukan validasi materi dan validasi media dengan ahlinya.

Hasil uji praktikalitas media dilakukan terhadap multimedia pembelajaran oleh peserta didik di SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang yang meliputi aspek tampilan, penyajian materi dan kemanfaatan, memeperoleh hasil 4,68. Pada hasil uji praktikalitas ini memperoleh hasil dengan kategori "**sangat praktis**".

Kesimpulan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Tri & Yanto (2019) uji praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterpakaian media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Sedangkan menurut Ridwan (2018) menyatakan untuk mengukur skor kepraktisan yang diperoleh yaitu dengan menghitung rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari responden dan menghitung presentasinya, dari hasil presentasi tersebut dapat diterapkan kriteria kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan

KESIMPULAN

Dari analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini telah mengebangkan produk multimedia yang di kemas dalam bentuk flasdisk, dengan mata Pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas IV SD. Penelitian ini telah dilakukan melalui tahapan analisi kurikulum, analisis konsep dan analisis siswa sehingga menghasilkan multimedia pembelajran yang sangat valid dan sangat praktis.
2. Multimedia pembelajaran ini dihasilkan melalui uji validitas media dan materi yang mana di ujikan kepada validator I memperoleh hasil validasi media sebesar 4,95 dan validator II memperoleh hasil 4 kemudian validator materi memperoleh hasil validasi materi sebesar 5, jadi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini "sangat valid". Kemudian pada hasil perolehan nilai dari praktikalitas sebesar 4,68 yang menunjukkan multimedia pembelajaran yang dihasilkan ini "sangat paraktis".
3. Berdasarkan uji validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan terhadap produk multimedia pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia menggunakan aplikasi *Adobe Animate* pada mata pelajaran PAI kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang, sudah layak digunakan

dalam proses pembelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (14th ed.). Rineka Cipta

Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 941–949. http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602

Chipangura, A., & Aldridge, J. (2017). Impact of multimedia on students' perceptions of the learning environment in mathematics classrooms. *Learning Environments Research*, *20*(1), 121–138. https://doi.org/10.1007/s10984-016-9224-7

Hendri, N., & Novrianti, N. (2017). Pengembangan multimedia interaktif mengunakan Adobe Captivate 7.0 pada mata kuliah dasar-dasar komputer. Jurnal Educative: Journal of Educational Studies, 2(2), 121-128.

Husrah, I. (2020). Effectiveness of Chemistry Media Learning Based on Autoplay Media Studio 8.0 To Improve Students' Collaborative Character in Acid-Base Material At Sman 6 Pekanbaru. *International Journal of Educational Best Practices*, *4*(2), 33. https://doi.org/10.31258/ijebp.v4n2.p33-47

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, *3*(1), 59–72

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Syahputra, W. F., & Novrianti, N. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Jurnal Literasi Digital, 2(1), 36-45.

Winaryati, E. (2021a). *Cercular Model of RD & D*. www.penerbitbukumurah.com

Winaryati, E. (2021b). Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, *19*(1), 75–82. https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409