p-ISSN 1907-0349
e-ISSN 2599-1353

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SUMBER BELAJAR BERBASIS MULTI MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VII SMP SWASTA ERIA TAHUN PELAJARAN 2019/2020 KECAMATAN MEDAN KOTA

Suhardi
Tuti Alawiyah
Parianto

Abstract

This study aims to determine the use of multimedia as a medium of Islamic Religious Education learning, Islamic Religious Education learning outcomes after using interactive multimedia, and the effect of the use of interactive multimedia on Islamic Religious Education learning outcomes for Class VII Students of ERIA Private Middle School, Medan Kota District. To get this data, the population is all Grade VII students of the ERIA Private Middle School 2019/2020 Academic Year, Medan Kota District. A total of 57 students. The sample is set by all students of class VII. In answering the problem of this research, the method used is quantitative / descriptive method. Data collection instruments in the form of a multimedia questionnaire as a source of learning and test results of Islamic Religious Education learning outcomes. The data analysis technique was using descriptive correlative study analysis technique. The hypothesis is tested using a questionnaire. Based on the results of this research can be seen the use of multimedia as a source of student learning classified into high categories with an average value of 69.82.

Keyword: Efektivitas, Multi Media

Pendahuluan

Multimedia seperti internet dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar alternatif setelah perpustakaan konvensional di lembaga pendidikan. Ciri teknologi internet selalu dapat diakses kapan saja, dimana saja, multiuser, serta menawarkan segala kemudahanya telah menjadikan internet suatu media yang sangat tepat bagi perkembangan pendidikan selanjutnya. Beberapa konsekuensi yang di timbulkan dari kehadiran internet bagi pendidikan antara lain: "(1) siswa dapat dengan mudah

mengambil materi mata pelajaran dimanapun di dunia tanpa terbatas lagi pada institusi dan negara, (2) siswa dapat dengan mudah berguru pada orang-orang ahli atau pakar di bidang yang diminatinya, (3) materi pelajaran dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada sekolah tempat siswa belajar". (Haidar Putra Daulay, 2012: 4-5) Selama ini dalam materi atau bahan pelajaran disampaikan melalui metode ceramah. Dengan adanya multimedia, guru bisa menyampaikan konsep atau materi secara audiovisual. Pelajaran lebih nyata dan jelas, sehingga mempermudah pemahaman siswa. Hal ini dapat menghindari kebingungan pada diri siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pendidikan agama Islam umumnya diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama islam dari siswa, yang disamping untuk membentuk kesalehan atau kualitas piribadi, juga sekaligus membentuk kesalehan sosial. Dalam arti, kualitas atau kesalehan pribadi itu diharapkan mampu memancar keluar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainya, baik yang seagama ataupun yang tidak seagama, serta dalam berbangsa dan bernegara, sehingga dapat terwujud persatuan nasional. Pengunaan multimedia adalah salah satu sumber pengajaran atau media alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengunaannya dengan berbagai jenis media di dalamnya, atau yang disebut dengan enam elemen media, yang terdiri atas teks, suara, grafik, animasi, vidio, dan aspek interaktif beserta implementasinya.

Multimedia yang tidak interaktif pengguna bertindak pasif dan menyaksikan adengan atau materi demi materi secara berurutan, sedangkan multimedia interaktif pengguna dapat memilih secara aktif adengan/materi yang diinginkan. Pengguna juga dapat bermain dengan simulasi dan permainan/latihan soal yang disediakan. Namun, yang menjadi permasalahan bagaimana pengunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah, apa saja yang ada dalam sebuah multimedia intraktif itu, serta dapatkah media interaktif tersebut memacu motivasi siswa belajar Pendidikan Agama Islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yaitu penelitian yang menggunakan data-data angka dan tabel dan mendeskripsikannya sesuai dengan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian angka yang diolah ke dalam tabel melalui penelitian angket, kemudian dijelaskan secara rinci dan sistematis. Data dipakai dalam penelitian ini, menggunakan dua data, yaitu data primer dan data sekunder." Data Primer adalah data yang langsung diperoleh peneliti dari sumbernya. Data primer dalam penelitian ini adalah siswa yang ada dikelas VII SMP Swasta ERIA

Kecamatan Medan Kota. Data Sekunder adalah data yang menggunakan berupa arsip dokumen di SMP Swasta ERIA Kecamatan Medan Kota, Dokumentasi wawancara dengan guru dan kepala sekolah. Dalam penelitian kuantitatif deskriptif, peneliti merupakan instrumen utama (*key instrument*), pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan langsung oleh peneliti melalui angket, observasi, wawancara, serta pengkajian dokumentasi (catatan atau arsip). Berlangsungnya proses pengumpulan data dalam penelitian ini, diharapkan mampu memperoleh data yang diperlukan, keberhasilan peneliti sangat tergantung dari data lapangan maka ketepatan, ketelitian rincian, kelengkapan dan keluasan dari informasi yang diamati dilokasi penelitian sangat penting. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Pembahasan

Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat diatas akan diperoleh mengigat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain.
b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah , seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.(Niken Ariani dan Dany Hryanto, 26)

Berdasarkan pendapat diatas, pemakaian multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dalam rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran, harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategis, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Niken Ariani, karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
c. "Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain."

Berdasarkan pendapat diatas, disebut multimedia pembelajaran apabila didalamnya terdiri atas penggambungan unsur audio dan visual, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna serta memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga bisa digunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
d. "Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain."

Berdasarkan pendapat diatas, multimedia pembelajaran mampu memperkuat respon secepatnya. Bagi siswa sebagai pengontrol laju kecepatan belajar sendiri. Multimedia pembelajaran juga memberikan kesempatan adanya partisipasi dalam bentuk jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain bagi penggunanya.

Multimedia Pembelajaran Intraktif

Menurut Ahmad Sofyan, "Media pembelajarana sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar dalam diri siswa".(Ahmad Sofyan, 2007: 4)

Secara sederhana, multimedia diartikan sebagian lebih dari satu media. Arti multimedia umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, vidio, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing menjalankan fungsi utamanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Menurut Arsyad, "Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan." (M. Arsyad, 2007: 169-170)

"Menurut Oemar Hamalik mengatakan, intraktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. User harus berperan aktif dalam pembelajaran bebantuan komputer ini."(Oemar Hamalik, 2007:18)

Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikenal dengan *Computer Based Instruction (CBI)* merupakan istilah untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun seluruhnya. Ada dua macam pembelajaran berbasis komputer (CBI), yaitu *Computer Assisted Instruction (CAI)* dan *Computer Managed Insrtruction (CMI).* Penggunaan komputer dalam pendidikan tentu menuntut pendidikan guru yang mempunyai kompetensi mengajar dengan alat teknologi pendidikan modern ini. Komputer sebagai alat pelajaran, CAI atau CAL (Computer Assisted Learning). Mempunyai keuntungan, antara lain:

a. Sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penyususn/pembuat.
b. Memiliki kemampuan menghitung dan mereproduksi grafik, gambar, dan memberikan bermacam-macam informasi yang tidak mungkin dikuasai oleh manusia.
c. Dapat menilai hasil setiap pelajar dengan segera.
d. CAI dan guru dapat saling melengkapi.(S.Nasution, 2007:110-112)

Berdasarkan pendapat di atas, komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar karena memiliki kemampuan menghitung dan memproduksi garafik, gambar, serta memberikan bermacam informasi yang tidak mungkin dikuasai oleh manusia. Penggunaan komputer atau yang disebut sebagai teknologi informasi dalam menyampaikan

bahan pangajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain. Menurut Munir, keistimewaan komputer sebagai media, yaitu:

a. Hubungan interaktif: komputer menyebabkan terwujudnya hubungan antara stimulus dan resfons, menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat.
b. Pengulangan: komputer memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengulang materi atau bahan pelajaran yang diperlukan, memperkuat proses pembelajaran dan memperbaiki ingatan, memiliki kebebasan dalam memilih materi atau bahan pelajaran.
c. Umpan balik dan peneguhan: Media komputer membantu pelajar memperoleh umpan balik (*feedback*) terhadap pelajaran secara leluas dan memacu motivasi pelajar dengan peneguhan positif yang diberi apabila pelajar memberikan jawaban.
d. Simulasi dan uji coba: media komputer dapat mensimulasikan atau menguji coba penyajian bahan pelajaran yang rumit dan teliti.(Munir, 2005:15)

Perkembangan media pembelajaran dapat menghantarkan peran dan fungsi media menjadi semakin luas, sehingga banyak memberikan pandangan dalam pengembangan model, desain dan strategi pembelajaran. Saat ini motivasi teknologi informasi dan komunikasi terus dilakukan untuk kepentingan kegiatan pembelajaran, salah satu terobosan adalah pengunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Penggunaan komputer untuk kegiatan pembelajaran semakin banyak dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Hal ini menunjukan media komputer sangat dimungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena dengan sifat dan karakteristik komputer yang cukup khas. Implementasi model-model pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah dengan pemanfaatan komputer dalam setting pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan. Sebagai multimedia interaktif yang diharafkan akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, pembelajaran interaktif bebasis komputer harus mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antar media dan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam proses

belajar mengajar (PBM). "bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drill, tutorial, simulation, dan games*". (http:/www.aitech.ac.jp/iteslj/)

a. Model Drills

Model Drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program.

Umumnya tahapan materi model drill sebagai berikut:

- Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa.
- Siswa mengerjakan latihan soal
- Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau *remediation,* yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

b. Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak atau sofware berupa program komputer berisi materi pelajaran. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program yang seharusnya didesain terutama dalam upaya menjadikan teknologi ini mampu memanipulasi keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan komputer yang diprogram. Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer sebagai instruktur pada model tutorial ini yaitu:

- Komputer menyajikan materi.
- Siswa memberikan respon.
- Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya.
- Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung pada kenyataanya, diberikan berupa teks atau grafik pada layar yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan.

c. Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan meberikan pengalaman yang mendekati suasana pengalaman

yang mendekati sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi terbagi dalam empat katergori, yaitu: fisik, situasi, prosedur, dan proses. Secara umum tahapan materi model simulasi adalah: pengenalan, penyajian, informasi, (simulasi 1, simulasi 2, dst), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian *Feedback* tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

d. Model *Instruktional Games*

Model *instruktional games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasi komputer. Tujuan *Model Instructional Games* adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. *Model Instructional Games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. *Model Instructional Games* sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Multimedia Intraktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, vidio, animasi, musik, narasi, dan intraktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajran. Program ini sering juga disebut sebagai CAI (Computer Assisted Intruction), CAL (Computer Assisted Learning). Paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah: "Pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi otentik, intraksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global". Dengan tersambungnya komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat. Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapatkan materi pembelajaran yang otentik dan dapat berintraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Disamping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan tehnis dan teoris dan penerimaan terhadap

teknologi. Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian untuk piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajaran pun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan tehnis dari pengajar atau ahli pengajaran dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari para pemrogram.

Pada dasarnya hampir semua materi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam baik itu jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, maupun sekolah menengah atas dapat dibuat dalam bentuk multimedia interaktif. Akan tetapi yang lebih utama adalah dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia intraktif berbasis komputer (satpel), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *flowchart* multimedia interaktif berbasis komputer yang disesuaikan dengan jenis-jenis model multimedia interaktif berbasis komputer yang disesuaikan dengan jenis-jenis model multimedia interaktif yang di inginkan, dimana dalam pembuatan desain ini harus disesuaikan dengan kurikulum yang akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pembuatan model-model multimedia ini harus diperhatikan kaidah-kaidah serta teori-teori pembelajaran, karena pada dasarnya sistem pembelajaran yang akan dibuat adalah untuk membuat siswa dapat belajar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Kebenaran hipotesis harus dibuktikan berdasarkan fakta yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Fakta tersebut dirumuskan sesuai hubungan antara satu dengan yang lain dan membentuk suatu konsep yang merupakan abstraksi dari hubungan antara berbagai fakta. Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji t Hitung, sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$
$$= \frac{0{,}634\sqrt{57-2}}{\sqrt{1-0.634^2}}$$
$$t = \frac{0{,}634 \times 7{,}746}{\sqrt{1-0{,}402}}$$
$$t = \frac{4{,}911}{\sqrt{0{,}598}}$$
$$t = \frac{4{,}911}{0{,}773}$$
$$= 6{,}353$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai t_{hitung} =6,353 selanjutnnya nilai ini dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi a = 0,05 db = n-2 = 60 dan diperoleh niali t_{tabel} sebesar 1,671, sisimpulkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,353 > 1,671) sehingga hipotesis yang menyatakan: "Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Swasta ERIA Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020", terbukti kebenaranya dan dapat diterima. Artinya, semakin tinggi penggunaan multimedia interaktif sebagai sumber belajar maka semakin baik

hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

Penelitian ini adalah penelitian korelasional. Teknik yang digunakan dengan membuat suatu analisis statistik, menggunakan uji korelasi r ***Product Moment.*** Hipotesis diuji pada taraf signifikansi a=0,05. Dari Hasil analisis yang dilakukan, antara kedua variabel mempunyai hubungan yang kuat.

Selain pengunaan multimedia intraktif, masih ada lagi kemungkinan faktor-faktor lain yang meberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa, misalnya peranan guru dalam mengajar, faktor sarana dan prasarana, melakukan latihan yang intensif, lingkungan sekolah, lingkungan bermain, dan sebagainya. Hal ini tidak diambil datanya secara kuantitatif, karena dalam penelitian ini hal tersebut tidak diteliti. Dengan demikian memberi kesempatan kepada yang lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

Upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, kebijaksanaan seseoarang guru sangat dibutuhkan karena jika pendekatan mengajar digunakan tepat dan sesuai dengan materi ajar, maka siswa merasa senang. Oleh karena itu seorang guru harus jeli untuk memilih cara yang sesuai dalam mengajar. Karena setiap siswa itu mempunyai kesenangan yang berbeda-beda satu dengan yang lainya. Jadi diharapkan dengan menggunakan pendekatan aatau cara yang sesuai diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar yang bersumber dari media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata penggunaan multimedia interaktif dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam masih dikategorikan belum maksimal. Hal ini menandakan bahwa siswa harus memperbaiki hasil belajarnya dengan menambah intensitas penggunaan multimedia interaktif sebagai sumber belajar.

Sebelum penelitian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terpusat pada guru sehingga peran siswa sekedar mendengarkan hal-hal yang disampaikan oleh guru. Untuk mempermudah dalam menyampaikan materi guru menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan papan tulis. Penggunaan metode dan media yang berlangsung lama dan menoton membuat siswa merasa bosan. Hal ini diamati ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, pada 10 menit pertama siswa masih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, akan tetap setelah itu kondisi kelas menjadi gaduh. Beberapa siswa tampak berbicara sendiei dengan teman disampingnya, beberapa diantaranya menggambar dibuku tulisnya tanpa menghiraukan penjelasan dari bapak guru.

Penutup

Penggunaan Multimedia interaktif yang digunakan sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Swasta ERIA tahun pelajaran 2019-2020 tergolong kedalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 69,82. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan multimedia interaktif siswa kelas VII SMP Swasta ERIA tahun pelajaran 2019-2020 tergolong kedalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 70,24. Penggunaan multimedia interaktif bukan saja berhubungan secara positif dan signifikan dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, tetapi juga memberikan pengaruh sebesar 40,19%. Artinya, semakin tinggi penggunaan multimedia interaktif sebagai sumber belajar, maka semakin baik pula hasil belajar siswa. Hipotesis diuji pada taraf signifikansi a = 0,05 db = n-2 = 60 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,671, disimpulkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,353 > 1,671) sehingga hipotesis yang menyatakan: "Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Swasta ERIA Medan" terbukti kebenaranya dan dapat diterima.

Daftar Bacaan

Ahmadi Abu SupriyonoWidodo, *PsikologiBelajar*, RinekaCipta, Jakarta, 1991.

AnasSudijono, *PengantarStatistikPendidikan*, Raja GrapindoPersada, Jakarta 2008.

ArifSoedirman, *Media Pendidikan*, CV. Rosdakarya, Jakarta, 2003

Arifin M, *IlmuPendidikan Islam*, BinaAksara, Jakarta, 2008

A.W Frista, *Kamus Besar Lengkap Bahasa Indonesia,* Lintas Media, Jombang.

Bangun Ahmad danSyukri M, *Media Pembelajaraninovatifdanpengembanganya*, Lintas Media, Medan 2007.

Bernadip Imam, Filsafat Pendidikan *(sistem dan metode)*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jogjakarta, 1994

Dwi Priyatno, *Mandiri Belajar SPSS,* Media Com, Yogyakarta

Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahanya, Toha Putra, Semarang, 1996

DaradjatZakiah, Pendidikan*Agama DalamMembangunNilaiKarakte,*BulanBintang, Jakarta, 1197

HasanAlwi, *KamusBesarBahasa Indonesia*, Jakarta, 2006,

Hamalik Oemar, *Media Pendidikan,* Citra Aditya Bakti, Bandung, 1999.

Hasan Chalidjah, *Dimensi-dimensi Pendidikan,* Rineka Cipta, Jakarta, 1994.

Irwan Safaruddin, *Manajemen Pembelajaran,* Quantum Teaching, Jakarta, 2005.

Nana Syaodil Ibrahim R, *Perencanaan Pengajaran,* Rineka Cipta, Jakarta, 2000

Ramayulis, *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta, 1990.

SuharsimiArikunto, *ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktik*, RinekaCipta, Jakarta, 2010.

Surakhmad Winarno, *Metodologi Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta, 1972

OemarHamalik, *Media Pendidikan*, RinekaCipta, 2007.

WinarnoSurakhmad, *PengantarPenelitiianIlmiahDasar, MetodedanTeknik*, Tarsito, Bandung. 2000.

Mahfud, Shalahudin. *Media Pendidikan Agama*, Bina Ilmu, Surabaya, 2006.

Majid, Abd dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Rosdakarya, Bandung, 2004.

Munir, *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*, P3MP, UPI, 2005, Dalam http:/www.aitech.ac.jp/itesIj/ diakses tanggal 22 Januari 2020.

Nasution, S.*Teknologi Pendidikan*, Bumi Aksara, jakarta, 2007.

Pangarsa, Humaidi Tata. *Metode Pendidikan Agama Islam*, Lembaga Pendidikan Agama Islam, Depag RI, 2007

Rahmadaini, Amelia. Nim: 93165. *Kontribusi Penggunaan Internet sebagai Sumber Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Takengon*. Skripsi, jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Yogyakarta, 2013.(tidak dipublikasikan) dalam http://www.google.com/search?q= interaktive+for+strength+of+ material+laboratory&btnG:Google+Search). Diakses tanggal 23 Januari 2020.

Rusman, 2005, *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer,* P3MP, UPI, 2005 dalalm. http:/www.aitech.ac.jp/itesIj/ diakses tanggal 23 Januari 2020.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standard Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2008

Sopyan, Ahmad. *Media Pembelajaran (Bahan Perkuliahan)*, Unnes, Semarang, 2007 .(tidak dipublikasikan) dalam http://www.google.com/search?q=interaktive+for+strength+of+material+laboratory&btnG: Google+Search). Diakses tanggal 23 Januari 2020.

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008

Surakhmad, Winarno. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik*, Tarsito, Bandung, 2000.

Uno, B. Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya; Analisis di Bidang Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2007.

Uzer, Usman. *Menjadi Guru Professional*, Rosda Karya, Bandung, 2005

Zuhairini dan Abdul Gahfir, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Universitas Negeri Malang, Malang, 2004.

Wawancara dengan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bapak Hariyono. S.Ag tanggal 8 Februari 2020 dan 11 Februari 2020